

R&A

USGA®



# Les Règles du golf

En vigueur dès janvier 2023



**ROLEX**

FIER SUPPORTER  
DU JEU DE GOLF





**ROLEX**

LA DAY-DATE



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40  
EN PLATINE

Lancée en 1956, choisie par des visionnaires et des dirigeants du monde entier, la Day-Date, avec son affichage emblématique du jour, continue d'être le symbole du prestige et de la réussite.

*#Perpetual*



# Les Règles du golf

En vigueur dès janvier 2023

© 2022 R&A Rules Limited et United States Golf Association Golf Canada a le droit exclusif d'administrer, de publier et de distribuer Les Règles du golf au Canada.

Tous droits réservés  
Imprimé au Canada



WORLD  
LAND  
TRUST™

[www.carbonbalancedpaper.com](http://www.carbonbalancedpaper.com)  
CBP012768





Ensemble, le R&A, basé à St Andrews en Écosse, et l'USGA, basée à Liberty Corner au New Jersey, assurent la gouvernance du golf partout dans le monde, ce qui comprend la rédaction et l'interprétation des règles du golf.

Tout en collaborant à l'édition d'un ensemble unique de règles, le R&A et l'USGA administrent chacun leur territoire. L'USGA exerce sa compétence aux États-Unis, dans ses territoires et au Mexique, alors que le R&A a les mêmes responsabilités dans le reste du monde avec la collaboration de ses organismes de golf affiliés.

Le R&A et l'USGA se réservent le droit de modifier en tout temps les règles du golf ainsi que leurs interprétations.

[www.RandA.org](http://www.RandA.org)

[www.USGA.org](http://www.USGA.org)



Golf Canada est la Fédération nationale de sport et l'organisme directeur du golf au Canada; elle représente 320 000 golfeurs et 1500 clubs membres de partout au pays. Fière membre du Comité olympique canadien, Golf Canada vise à être un leader dans le monde du golf pour remplir sa mission d'augmenter la participation et de promouvoir l'excellence. Pour de plus amples renseignements sur les initiatives que prend Golf Canada pour appuyer le golf dans votre collectivité, visitez le site [www.golfcanada.ca/fr](http://www.golfcanada.ca/fr)

La traduction des Règles du golf, approuvée par le R&A, a été réalisée pour Golf Canada par Jacques Nols, Jean-Claude Gagné et Diane Barabé.

# Table des matières

<b>Avant-propos</b>	<b>8</b>
<b>Principaux changements aux Règles 2023</b>	<b>15</b>
<b>Comment utiliser le livre des règles</b>	<b>17</b>
<b>I. Règles fondamentales du jeu (règles 1-4)</b>	<b>19</b>
<b>Règle 1 – Le jeu, la conduite du joueur et les règles</b>	<b>20</b>
1.1 Le golf	20
1.2 Normes de conduite du joueur	20
1.3 Jouer selon les règles	21
<b>Règle 2 – Le terrain</b>	<b>25</b>
2.1 Limites du terrain et hors limites	25
2.2 Zones de terrain définies	25
2.3 Objets ou conditions pouvant nuire au jeu	27
2.4 Zones de jeu interdit	27
<b>Règle 3 – La compétition</b>	<b>28</b>
3.1 Éléments de base de toute compétition	28
3.2 Partie par trous	29
3.3 Partie par coups	34
<b>Règle 4 – L'équipement du joueur</b>	<b>39</b>
4.1 Bâtons	39
4.2 Balles	44
4.3 Utilisation de l'équipement	45
<b>II. Jouer une ronde et un trou (règles 5-6)</b>	<b>51</b>
<b>Règle 5 – Jouer une ronde</b>	<b>52</b>
5.1 Signification de ronde	52
5.2 Pratiquer sur le terrain avant ou entre les rondes	52
5.3 Commencer et terminer la ronde	53
5.4 Jouer en groupes	54
5.5 Pratiquer durant la ronde ou pendant que le jeu est arrêté	54
5.6 Retard déraisonnable; rythme de jeu soutenu	56
5.7 Arrêter le jeu; reprendre le jeu	57

<b>Règle 6 – Jouer un trou</b>	<b>61</b>
6.1 Commencer le jeu d'un trou	61
6.2 Jouer de l'aire de départ	62
6.3 Balle utilisée durant le jeu d'un trou	65
6.4 Ordre de jeu pour jouer un trou	68
6.5 Compléter le jeu d'un trou	71
<b>III. Jouer la balle (règles 7-11)</b>	<b>73</b>
<b>Règle 7 – Recherche de la balle : trouver et identifier la balle</b>	<b>74</b>
7.1 Comment chercher la balle correctement	74
7.2 Comment identifier la balle	75
7.3 Lever la balle pour l'identifier	75
7.4 Balle déplacée accidentellement en tentant de la trouver ou de l'identifier	76
<b>Règle 8 – Terrain joué comme on le trouve</b>	<b>77</b>
8.1 Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup	77
8.2 Actions délibérées du joueur pour modifier d'autres conditions physiques dans le but d'influer sur sa balle au repos ou sur le coup à effectuer	82
8.3 Actions délibérées du joueur pour modifier les conditions physiques dans l'intention d'influer sur la balle au repos d'un autre joueur ou sur le coup à effectuer	83
<b>Règle 9 – Balle jouée où elle repose; balle au repos levée ou déplacée</b>	<b>84</b>
9.1 Jouer la balle où elle repose	84
9.2 Décider si une balle s'est déplacée et ce qui a causé le déplacement	85
9.3 Balle déplacée par des forces naturelles	86
9.4 Balle levée ou déplacée par le joueur	87
9.5 Balle levée ou déplacée par l'adversaire en partie par trous	88
9.6 Balle levée ou déplacée par une influence extérieure	89
9.7 Marque-balle levé ou déplacé	90
<b>Règle 10 – Préparation et exécution d'un coup; conseils et aide; cadets</b>	<b>91</b>
10.1 Effectuer un coup	91
10.2 Conseils et autre aide	94
10.3 Cadets	98
<b>Règle 11 – Balle en mouvement frappe accidentellement une personne, un animal ou un objet; actions délibérées pour influer sur une balle en mouvement</b>	<b>101</b>
11.1 Balle en mouvement frappe accidentellement une personne ou une influence extérieure	101
11.2 Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne	103
11.3 Enlever délibérément des objets ou modifier les conditions pour influer sur une balle en mouvement	105

<b>IV. Règles spécifiques pour les fosses de sable et les verts (règles 12-13)</b>	<b>107</b>
<b>Règle 12 – Fosses de sable</b>	<b>108</b>
12.1 Quand une balle est dans une fosse de sable	108
12.2 Jouer la balle dans une fosse de sable	109
12.3 Règles spécifiques de dégagement dans le cas d'une balle dans une fosse de sable	111
<b>Règle 13 – Les verts</b>	<b>112</b>
13.1 Actions permises ou exigées sur les verts	112
13.2 Le drapeau	117
13.3 Balle surplombant le trou	121
<b>V. Lever et remettre la balle en jeu (règle 14)</b>	<b>123</b>
<b>Règle 14 – Procédures concernant la balle : marquer, lever et nettoyer; replacer; laisser tomber dans une zone de dégagement; jouer du mauvais endroit</b>	<b>124</b>
14.1 Marquer, lever et nettoyer la balle	124
14.2 Replacer la balle à un point précis	126
14.3 Laisser tomber une balle dans une zone de dégagement	129
14.4 Quand la balle d'un joueur est de nouveau en jeu	135
14.5 Corriger une erreur faite en substituant, remplaçant, laissant tomber ou plaçant une balle	135
14.6 Effectuer le prochain coup d'où le coup précédent a été effectué	137
14.7 Jouer du mauvais endroit	139
<b>VI. Dégagement sans pénalité (règles 15-16)</b>	<b>141</b>
<b>Règle 15 – Dégagement d'un débris et d'une obstruction amovible (y compris une balle ou un marque-balle qui aide ou nuit au jeu)</b>	<b>142</b>
15.1 Débris	142
15.2 Obstructions amovibles	143
15.3 Balle ou marque-balle qui aide ou nuit au jeu	146
<b>Règle 16 – Dégagement de conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles), danger impliquant un animal, balle enfouie</b>	<b>149</b>
16.1 Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles)	149
16.2 Danger impliquant un animal	157
16.3 Balle enfouie	158
16.4 Lever la balle pour déterminer si elle repose dans une condition où un dégagement serait permis	162

<b>VII. Dégagements avec pénalité (règles 17-19)</b>	<b>163</b>
<b>Règle 17 – Zones de pénalité</b>	<b>164</b>
17.1 Options pour une balle dans une zone de pénalité	164
17.2 Options après avoir joué une balle d'une zone de pénalité	169
17.3 Pas de dégagement selon d'autres règles pour une balle dans une zone de pénalité	172
<b>Règle 18 – Procéder selon l'option coup et distance; balle perdue ou hors limites; balle provisoire</b>	<b>173</b>
18.1 Dégagement avec pénalité de coup et distance permis en tout temps	173
18.2 Balle perdue ou hors limites; dégagement avec coup et distance obligatoire	174
18.3 Balle provisoire	176
<b>Règle 19 – Balle injouable</b>	<b>180</b>
19.1 Joueur peut décider de prendre un dégagement pour une balle injouable n'importe où sur le terrain, sauf dans une zone de pénalité	180
19.2 Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le vert	180
19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans une fosse de sable	183
<b>VIII. Procédures pour les joueurs et le comité lorsque des problèmes surgissent dans l'application des règles (règle 20)</b>	<b>185</b>
<b>Règle 20 – Résoudre les problèmes de règles durant une ronde; décisions d'un arbitre et du comité</b>	<b>186</b>
20.1 Résoudre les problèmes de règles durant une ronde	186
20.2 Décisions relatives aux problèmes de règles	190
20.3 Situations non couvertes par les règles	193
<b>IX. Autres formules de jeu (règles 21-24)</b>	<b>195</b>
<b>Règle 21 – Autres formules de jeu individuel en partie par coups et en partie par trous</b>	<b>196</b>
21.1 Stableford	196
21.2 Score maximum	199
21.3 Normale/Bogey	202
21.4 Partie par trous à trois balles	204
21.5 Autres formules de jeu utilisées au golf	205

<b>Règle 22 – Quatre joueurs (appelé aussi coups alternés)</b>	<b>206</b>
22.1 Aperçu du Quatre joueurs	206
22.2 L'un ou l'autre des partenaires peut agir pour l'équipe	206
22.3 Les partenaires doivent alterner pour jouer les coups	207
22.4 Commencer la ronde	208
22.5 Les partenaires peuvent partager des bâtons	208
22.6 Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué	208
<b>Règle 23 – Quatre balles</b>	<b>209</b>
23.1 Aperçu du Quatre balles	209
23.2 Scores en Quatre balles	209
23.3 Quand une ronde commence et se termine; quand un trou est complété	211
23.4 Un ou les deux partenaires peuvent représenter l'équipe	212
23.5 Actions d'un joueur influant sur le jeu du partenaire	213
23.6 Ordre de jeu de l'équipe	214
23.7 Les partenaires peuvent partager des bâtons	214
23.8 Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué	214
23.9 Quand une pénalité s'applique à un seul partenaire ou s'applique aux deux partenaires	215
<b>Règle 24 – Compétitions entre équipes (groupes)</b>	<b>218</b>
24.1 Aperçu des compétitions de groupe	218
24.2 Conditions des compétitions de groupe	218
24.3 Capitaine d'un groupe	218
24.4 Conseils permis dans une compétition de groupe	219
<b>X. Modifications pour les joueurs handicapés</b>	<b>221</b>
<b>Règle 25 – Modifications pour les joueurs handicapés</b>	<b>222</b>
25.1 Aperçu	222
25.2 Modifications pour les joueurs aveugles	223
25.3 Modifications pour les joueurs amputés	225
25.4 Modifications pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité.	226
25.5 Modifications pour les joueurs ayant un handicap intellectuel	230
25.6 Dispositions générales applicables à tous les types de handicap	232
<b>XI. Définitions</b>	<b>233</b>
<b>Index</b>	<b>262</b>
<b>Autres publications</b>	<b>280</b>

# Avant-propos à l'édition 2023 des règles du golf

Ce livre contient les règles du golf qui seront en vigueur partout au monde dès janvier 2023. Les règles sont mises à jour à tous les quatre ans par le R&A et la United States Golf Association (USGA). Un comité mixte de ces associations voit à la révision, à la modernisation et à l'amélioration des règles du golf.

Cette édition met à jour les règles du golf depuis leur révision originale publiée en janvier 2019, laquelle découlait de l'initiative de modernisation des règles entreprise par les représentants actuels et passés du Comité des règles de la R&A et de l'USGA, avec la participation et l'accord de Golf Canada et l'apport de divers représentants et golfeurs de tous les niveaux du golf à travers le monde. Golf Canada est fière de travailler de concert avec le R&A et l'USGA au sein du Comité mixte sur les règles qui voit à faire une révision et une mise à jour constante des règles du golf.

La modernisation et la révision des règles du golf est un travail fondamental et de longue portée qui, tout en préservant les principes essentiels et intrinsèques du golf, tient compte des besoins de tous les golfeurs. Les règles du golf sont plus faciles à comprendre et à appliquer, tout en étant plus équitables et plus cohérentes.

La mise en page du nouveau livre est conçue pour être simple à consulter et pour faciliter vos recherches. On y trouve de nombreux schémas explicatifs. Chacune des règles est présentée avec un énoncé intitulé « Objet de la règle » qui aide le lecteur à mieux comprendre les principes qui les guident. Les règles du golf se doivent d'être exhaustives et de procurer des réponses aux questions soulevées dans un sport pratiqué à l'échelle mondiale, sur des terrains de styles différents, par des joueurs possédant des niveaux d'habileté variés. Pour aider les arbitres et les comités de même que tous ceux qui désirent plus de précisions, nous publions aussi un Guide officiel des règles du golf qui comprend des précisions sur les règles du golf, les procédures pour les comités et des recommandations pour structurer le jeu de façon générale ainsi que pour l'organisation des compétitions. Les Règles du golf et le Guide officiel constituent les règles du golf complètes qui sont utilisées partout à travers le monde et qui sont offertes en versions numérique et imprimée.

Nous croyons que les golfeurs trouveront cette version des règles du golf plus équitable, moins complexe, plus accueillante et mieux adaptée aux exigences modernes du golf, comme l'amélioration du rythme de jeu et la gérance de l'environnement.

J'aimerais exprimer ma gratitude envers les membres de notre Comité des règles et du statut d'amateur, notre Conseil d'administration et le personnel de Golf Canada ainsi que tous ceux qui ont contribué à cette mise à jour des règles du golf.

**Tom Forestell**

Président, Comité des règles et du statut d'amateur  
Golf Canada



## INDÉMODABLE

Les Règles du golf existent depuis plus de 270 ans. L'évolution constante des Règles est un élément central du golf, mais la version actuelle est un changement significatif et louable qui vise à rendre le jeu plus inclusif, plus accessible et plus accueillant pour tous.

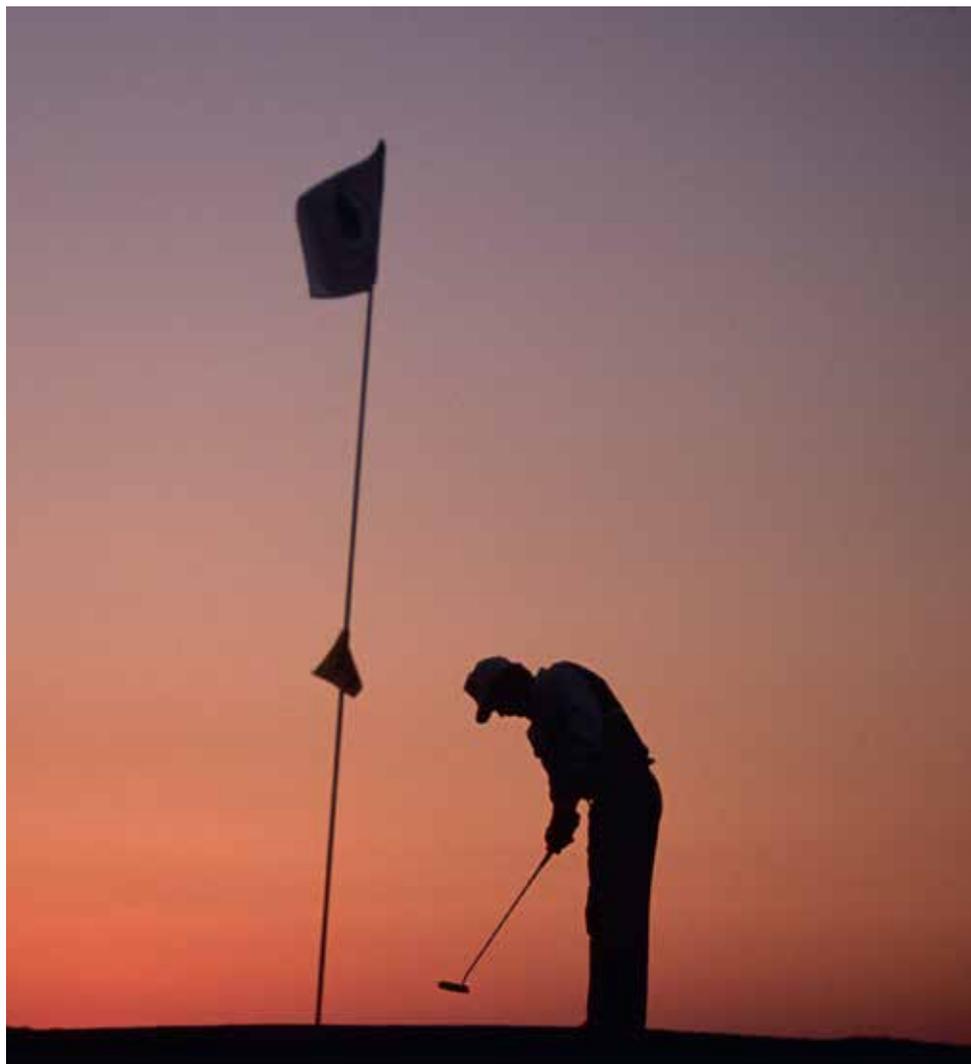


**ROLEX**



## PASSION

Les golfeurs de toutes habiletés sont universellement passionnés par ce jeu. Les efforts constants déployés pour améliorer les Règles du golf témoignent de cette passion qui anime tous les golfeurs, dans tous les coins du monde.



## PRÉCISION

Le golf est un jeu qui exige un certain état d'esprit. Un jeu où la précision est récompensée. Les Règles du golf reflètent cet état d'esprit – un ensemble de normes précises auxquelles chaque golfeur doit se conformer. Code d'honneur et d'intégrité, elles sont facilement accessibles pour que chaque golfeur puisse être sa propre autorité en matière de Règles.





## CONNEXION

La modernisation des Règles du golf résulte de l'attention portée aux voix de ceux qui pratiquent le jeu. Cet ensemble unique de Règles incarne et renforce les liens spéciaux qui existent au sein de la communauté globale des golfeurs.



## ÉVOLUTION

Les grandes traditions du golf régneront toujours, et les Règles évolueront toujours. La modernisation des Règles est essentielle pour faire progresser le jeu de golf vers l'avenir.



**ROLEX**



## LE GOLF À JAMAIS

Jeu universellement apprécié pour son élégance et sa splendeur, le golf sera toujours un jeu d'honneur. Aux côtés du R&A et de l'USGA, Rolex est fière de participer à l'élaboration des Règles du golf et de soutenir tout ce qu'elles représentent pour l'avenir de ce sport et de ceux qui l'aiment et le pratiquent.

**R&A** **USGA**



**ROLEX**

# Principaux changements aux Règles 2023

## Règles spécifiques

### **Règles 1.3c (4) Application des pénalités à de multiples infractions aux règles**

La règle a été amendée de sorte que déterminer si des infractions sont reliées ou non ne fait plus partie du processus d'application de la règle. Il devrait en résulter qu'il y aura moins de circonstances où des pénalités multiples seront imposées.

### **Règle 3.3b (4) Le joueur n'est pas responsable d'inscrire son handicap sur la carte de scores ou d'additionner les scores**

La règle a été amendée de sorte que le joueur n'a plus à inscrire son handicap sur sa carte de scores. Le comité est responsable de calculer les coups de handicap du joueur pour la compétition et d'utiliser ce handicap pour calculer le score net du joueur.

### **Règle 4.1a (2) Utiliser, réparer ou remplacer un bâton endommagé durant la ronde**

La règle a été amendée pour permettre au joueur de remplacer un bâton endommagé, pourvu que le bâton n'ait pas été endommagé par abus.

### **Règle 6.3b (3) Substituer une autre balle durant le jeu d'un trou**

La pénalité pour avoir joué une balle incorrectement substituée a été réduite de la pénalité générale à un coup de pénalité.

### **Règle 9.3 Balle déplacée par des forces naturelles**

La nouvelle exception 2 prévoit qu'une balle doit être replacée si elle se déplace et s'arrête dans une autre zone de terrain après avoir été laissée tomber, placée ou replacée. Ceci s'applique aussi au cas où la balle s'arrêterait hors limites.

### **Règle 10.2b Autre aide**

La règle 10.2b a été réécrite par souci de clarté et pour y incorporer les principes clés des précisions publiées en avril 2019 au soutien des règles 2019.

Les règles 10.2b (1) et 10.2b (2) ont été amendées pour dire que ni le cadet ni toute autre personne peut poser un objet au sol pour aider le joueur quant à sa ligne de jeu ou quant à toute autre information directionnelle (comme lorsque le joueur ne voit pas le drapeau), et le joueur ne peut pas éviter la pénalité en faisant enlever l'objet avant d'effectuer son coup.

### **Règle 11.1b Balle en mouvement frappe accidentellement une personne ou une influence extérieure : Endroit où la balle doit être jouée**

La règle 11.1b a été réécrite pour qu'elle soit plus claire.

La règle 11.1b (2) a été amendée pour dire que si la balle jouée du vert frappe un insecte, le joueur ou le bâton utilisé pour effectuer le coup, la balle est jouée où elle repose et le coup n'est pas rejoué.

### **Règle 21.1c Pénalités en Stableford**

La règle est amendée pour dire que les pénalités liées aux bâtons, à l'heure de départ et aux délais déraisonnables seront dorénavant appliquées au trou de la même façon qu'en partie par coups régulière. Le même amendement a été apporté à la règle 21.3c (Pénalités en formule Normale/Bogey).

### **Règle 25 Modifications pour les joueurs handicapés**

La nouvelle règle 25 signifie que les modifications prévues à la règle s'appliquent à toutes les compétitions et à toutes les formules de jeu.

## **Changements de nature générale**

### **Procédure de dégagement par recul sur la ligne**

La procédure de dégagement par recul sur la ligne est amendée pour dire que le joueur doit laisser tomber la balle sur la ligne. Le point sur la ligne où la balle touche d'abord le sol lorsque laissée tomber crée une zone de dégagement d'une longueur de bâton dans n'importe quelle direction depuis ce point. Cet amendement est reflété dans les changements aux règles 14.3b (3), 16.1c (2), 17.1d (2), 19.2b et 19.3, et à la définition de zone de dégagement.

### **Comment procéder lorsque le coup doit être rejoué**

Plusieurs règles qui utilisent l'expression « le coup ne compte pas » (comme la règle 11.1b) ont été amendées de sorte que le défaut de rejouer le coup lorsque c'est requis par les règles, quoique toujours une infraction à la règle pertinente, n'a plus le potentiel de mener à la disqualification.

# Comment utiliser les Règles du golf

Les règles du golf se doivent d'être exhaustives et de fournir une réponse aux multiples situations qui se présentent dans un sport pratiqué dans le monde entier par des joueurs de tous les calibres sur une variété de parcours différents.

Le livre des règles s'adresse à ceux qui administrent le jeu et qui doivent répondre aux nombreuses questions soulevées lors des compétitions de golf.

Lorsque vous cherchez une réponse ou que vous devez résoudre un problème de règles sur le terrain, la table des matières (au début du livre) vous sera très utile pour trouver la règle applicable à la situation.

L'index alphabétique (à la fin du livre) pourra aussi vous aider à identifier rapidement la règle associée au cas qui se présente.

Par exemple :

- Si un joueur cause accidentellement le déplacement de sa balle sur le vert, identifiez les mots clés de la question, comme « balle déplacée » ou « vert ».
- Les règles applicables (règles 9.4 et 13.1d) se retrouvent sous « Balle déplacée » et « Vert » dans l'index.
- Une lecture de ces règles fournira la réponse correcte.

En plus de la table des matières et de l'index, les points suivants faciliteront une utilisation efficace et exacte du livre des règles :

## **Se familiariser avec les définitions**

Il y a plus de 70 termes définis (p. ex. condition anormale de terrain, zone générale, etc.) et ces termes sont la pierre angulaire sur laquelle les règles sont bâties. Une bonne connaissance des termes définis (qui sont en italique partout dans le livre et réunis dans une section distincte à la suite des règles) est très importante pour une bonne application des règles.

### Connaître les faits

Pour répondre à quelque question que ce soit concernant les règles, vous devez connaître les faits en détail. Vous devriez identifier :

- La formule de jeu (partie par trous ou par coups, match simple, partie à quatre joueurs ou à quatre balles, etc.)
- Qui est impliqué (le joueur, son partenaire ou son cadet, l'adversaire ou son cadet, ou encore une influence extérieure)
- Où l'incident est-il survenu (sur l'aire de départ, dans une fosse de sable ou dans une zone de pénalité, sur le vert, etc.)
- Ce qui s'est vraiment produit
- Les intentions réelles du joueur (que faisait-il et que voulait-il faire)
- Le moment de l'incident (le joueur est-il encore sur le terrain, a-t-il remis sa carte de scores, la compétition est-elle terminée, etc.).

### Consulter le livre des règles

Comme indiqué ci-dessus, le livre des règles devrait fournir la réponse à la majorité des questions qui peuvent être soulevées sur le terrain. Pour aider aux arbitres, aux comités et à tous ceux qui veulent davantage de détails, nous publions aussi un Guide officiel des règles du golf qui contient des précisions applicables aux règles du golf et les procédures pour les comités, cette section écrite pour les comités contenant des recommandations sur la façon d'organiser les compétitions et le jeu en général.

### Remarque :

Dans le livre des règles du golf, le masculin est souvent utilisé pour désigner une personne dans le seul but d'alléger le texte.

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



I

# Règles fondamentales du jeu

**RÈGLES 1-4**



RÈGLE

1

# Le jeu, la conduite du joueur et les règles

## Objet de la règle :

La règle 1 présente au joueur les principes de base du jeu :

- Jouer le terrain comme on le trouve et jouer la balle où elle repose.
- Jouer selon les règles et dans l'esprit du jeu.
- Être responsable d'appliquer ses propres pénalités pour infraction à une règle, afin de n'obtenir aucun avantage potentiel sur son adversaire en partie par trous ou sur d'autres joueurs en partie par coups.

## 1.1 Le golf

Le golf se joue sur un *terrain* dans une *ronde* de 18 trous (ou moins) en frappant une balle avec un bâton.

Chaque trou commence par un *coup* joué de l'*aire de départ* et se termine lorsque la balle est *entrée dans le trou* sur le *vert* (ou lorsque les règles prévoient autrement que le trou est complété).

Pour chaque *coup*, le joueur :

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

**Cependant**, il y a des exceptions où les règles permettent au joueur de modifier des conditions sur le *terrain* et où elles exigent ou permettent au joueur de jouer la balle d'un endroit autre que là où elle repose.

## 1.2 Normes de conduite du joueur

### 1.2a Conduite attendue de tous les joueurs

On s'attend à ce que tous les joueurs respectent l'esprit du jeu en :

- Agissant avec intégrité – par exemple, en respectant les règles, en appliquant toutes les pénalités et en étant honnête dans tous les aspects du jeu.

- Faisant preuve de considération à l'égard des autres – par exemple, en jouant à un bon rythme, en respectant la sécurité d'autrui et en ne dérangeant pas le jeu d'un autre joueur. Si on frappe une balle dans une direction où il y a danger d'atteindre quelqu'un, on devrait immédiatement lancer un cri d'alerte, comme le traditionnel « fore ».
- Prenant soin du *terrain* – par exemple, en remplaçant les mottes de gazon, en ratissant les *fosses de sable*, en réparant les marques de balle et en ne causant pas de dommage inutile au *terrain*.

Il n'y a pas de pénalité selon les règles pour avoir fait défaut d'agir ainsi, **mais** le *comité* peut disqualifier un joueur pour avoir agi de façon contraire à l'esprit du jeu s'il estime que le joueur a commis une faute grave.

Une « faute grave » est un comportement si différent de ce qui est attendu au golf que cela justifie la sanction la plus sévère, soit de retirer un joueur de la compétition.

Une pénalité autre que la disqualification peut être imposée à un joueur pour mauvaise conduite seulement si une telle pénalité a été prévue et adoptée dans le cadre d'un code de conduite selon la règle 1.2b.

### 1.2b Code de conduite

Le *comité* peut définir ses propres normes dans un code de conduite du joueur adopté comme règle locale.

- Ce code peut inclure des pénalités pour infraction aux normes, comme une pénalité d'un coup ou la *pénalité générale*.
- Le *comité* peut également disqualifier un joueur pour manquement grave aux normes de conduite établies dans le code.

**Voir Procédures du comité, Section 5I** (expliquant les normes de conduite pouvant être adoptées).

## 1.3 Jouer selon les règles

### 1.3a Signification de « règles »; Conditions de la compétition

Le terme « règles » signifie :

- Les règles 1 à 25 et les définitions comprises dans les Règles du golf, et
- Toute « règle locale » adoptée par le *comité* pour la compétition ou le *terrain*.

Les joueurs doivent aussi respecter toutes les « Conditions de la compétition » adoptées par le *comité* (comme les conditions d'admissibilité, les dates et formules de jeu, le nombre de *rondes* ainsi que le nombre et l'ordre des trous dans une *ronde*).

Voir **Procédures du comité, Section 5C et Section 8** (Règles locales et toutes les règles locales types autorisées); **Section 5A** (Conditions de la compétition).

### 1.3b Application des règles

(1) **Responsabilité du joueur pour l'application des règles.** Les joueurs ont la responsabilité d'appliquer les règles à eux-mêmes :

- On s'attend à ce que les joueurs reconnaissent qu'ils ont enfreint une règle et qu'ils soient honnêtes dans l'application de leurs propres pénalités.
  - » Un joueur qui sait avoir enfreint une règle entraînant une pénalité et qui omet délibérément d'appliquer cette pénalité est **disqualifié**.
  - » Lorsque deux joueurs ou plus s'entendent pour ignorer toute règle ou toute pénalité qu'ils savent être applicable et que l'un d'eux a commencé la *ronde*, ils sont **disqualifiés** (même s'ils n'ont pas encore agi selon l'entente).
- Lorsqu'il est nécessaire de décider des questions de faits, un joueur doit non seulement considérer sa propre connaissance des faits, mais aussi toute autre information raisonnablement disponible.
- Un joueur peut demander l'aide d'un *arbitre* ou du *comité* au sujet des règles, **mais** il doit continuer à jouer si l'aide n'est pas disponible dans un temps raisonnable et soulever la question auprès d'un *arbitre* ou du *comité* lorsque ceux-ci deviennent disponibles (voir la règle 20.1).

(2) **Accepter le « jugement raisonnable » du joueur lorsqu'il détermine un endroit dans l'application d'une règle.**

- Plusieurs règles exigent qu'un joueur détermine un emplacement, un point, une ligne, une limite, un espace ou autre endroit selon les règles, tels que :
  - » Estimer où une balle a traversé en dernier lieu la limite d'une *zone de pénalité*,
  - » Estimer ou mesurer lorsqu'on *laisse tomber* ou qu'on place une balle en prenant un dégagement,
  - » *Replacer* une balle à son emplacement original (que ce point soit connu ou estimé).
  - » Déterminer la *zone de terrain* où la balle repose, y compris pour déterminer si la balle est sur le *terrain*, ou
  - » Déterminer si la balle touche ou est dans ou sur une *condition anormale de terrain*.
- Cette détermination de l'endroit doit être faite rapidement et avec soin, mais souvent celle-ci peut ne pas être précise.

- Pourvu que le joueur fasse ce qu'on peut raisonnablement attendre dans les circonstances pour arriver à une détermination précise, on acceptera le jugement raisonnable du joueur même si, après que le *coup* est effectué, une preuve vidéo ou quelque autre information démontre que sa détermination était incorrecte.
- Si un joueur se rend compte d'une mauvaise détermination avant d'effectuer le *coup*, il doit corriger son erreur (voir la règle 14.5).

### 1.3c Pénalités

(1) **Actions donnant lieu à des pénalités.** Une pénalité s'applique lorsqu'une infraction à une règle résulte des actions du joueur lui-même ou de celles de son *cadet* (voir la règle 10.3c).

Une pénalité s'applique également lorsque :

- Une autre personne agit de façon telle que ce serait une infraction aux règles si c'était fait par le joueur ou son *cadet* et que cette personne agit ainsi à la demande ou avec l'autorisation du joueur, ou que
- Le joueur voit quelqu'un sur le point de poser un geste qui concerne sa balle ou son *équipement* alors qu'il sait que ce serait une infraction aux règles si c'était fait par lui-même ou son *cadet* et qu'il ne prend pas les mesures raisonnables pour s'objecter ou pour empêcher l'infraction.

(2) **Niveaux de pénalités :** Les pénalités ont pour but d'annuler tout avantage potentiel pour le joueur. Il y a trois principaux niveaux de pénalité :

- Un coup de pénalité. Cette pénalité s'applique autant en *partie par trous* qu'en *partie par coups* selon certaines règles dans les cas où (a) l'avantage potentiel résultant d'une infraction est mineur ou (b) un joueur prend un dégagement avec pénalité en jouant une balle d'un endroit autre que celui où la balle originale repose.
- Pénalité générale (perte du trou en partie par trous, deux coups en partie par coups). Cette pénalité s'applique pour infraction à la plupart des règles lorsque l'avantage potentiel est plus significatif que dans les cas où seulement un coup de pénalité s'applique.
- Disqualification. Un joueur peut être disqualifié d'une compétition, tant en *partie par trous* qu'en *partie par coups*, pour certains gestes ou infractions aux règles impliquant une faute grave (voir la règle 1.2) ou lorsque l'avantage potentiel est trop significatif pour que le score du joueur soit considéré valide.

**(3) Aucune discrétion pour modifier les pénalités.** Les pénalités doivent s'appliquer seulement tel que prévu aux règles :

- Ni le joueur ni le *comité* n'ont le pouvoir d'appliquer les pénalités d'une autre façon, et
- La mauvaise application d'une pénalité ou le défaut d'appliquer une pénalité peut être maintenu seulement s'il est trop tard pour faire la correction (voir les règles 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d et 20.2e).

En *partie par trous*, le joueur et son *adversaire* peuvent s'entendre pour résoudre un problème de règles, en autant qu'ils ne conviennent pas d'ignorer toute règle ou pénalité qu'ils savent être applicable (voir la règle 20.1b(1)).

**(4) Appliquer les pénalités à plusieurs infractions aux règles.** Le fait qu'un joueur encourt de multiples pénalités pour avoir enfreint plusieurs règles ou la même règle plusieurs fois dépend si un événement est survenu entre-temps ainsi que des gestes du joueur.

Pour l'application de cette règle, il y a deux événements intervenants :

- Un *coup* est complété, et
- Être au courant ou prendre conscience d'une infraction à une règle (ceci inclut lorsqu'un joueur sait qu'il a enfreint une règle, lorsque le joueur est avisé qu'il y a eu infraction, ou lorsque le joueur est incertain s'il a enfreint une règle ou non).

Les pénalités sont appliquées comme suit :

- Une seule pénalité est appliquée pour des infractions multiples entre des événements intervenants. Si un joueur enfreint plusieurs règles ou plusieurs fois la même règle entre des événements intervenants, le joueur n'a qu'une seule pénalité.

Si les pénalités applicables aux règles enfreintes sont différentes, le joueur encourt seulement la pénalité la plus importante.

- Des pénalités multiples sont appliquées pour des infractions survenues avant et après un événement intervenant. Si un joueur enfreint une règle et qu'il enfreint ensuite la même règle ou une autre règle après un événement intervenant, le joueur encourt de multiples pénalités.

**Exception – Défaut de replacer une balle déplacée :** Si un joueur doit replacer une balle déplacée selon la règle 9.4 mais qu'il omet de le faire et qu'il joue du *mauvais endroit*, il n'encourt que la *pénalité générale* selon la règle 14.7a.

**Cependant,** tout coup de pénalité encouru par le joueur en prenant un dégagement avec pénalité (comme une pénalité d'un coup selon les règles 17.1, 18.1 et 19.2) est toujours ajouté à toute autre pénalité.

## RÈGLE

## 2

## Le terrain

**Objet de la règle :**

La règle 2 présente ce que tout joueur devrait savoir au sujet du terrain :

- Cinq zones définies constituent le terrain, et
- Il y a plusieurs types d'objets définis et de conditions qui peuvent causer un embarras au jeu.

Il est important de savoir dans quelle zone de terrain la balle repose et de connaître le statut de tout objet ou condition causant un embarras, parce que cela a souvent une incidence sur les options du joueur pour jouer la balle ou pour prendre un dégagement.

**2.1 Limites du terrain et hors limites**

Le golf se joue sur un *terrain* dont les limites sont déterminées par le *comité*. Les endroits qui ne sont pas sur le *terrain* sont *hors limites*.

**2.2 Zones de terrain définies**

Le *terrain* comprend cinq zones définies.

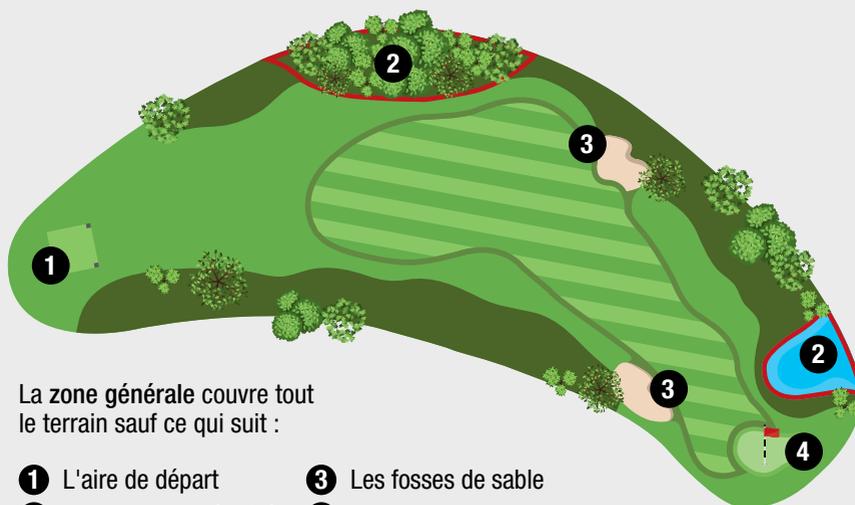
**2.2a La zone générale**

La *zone générale* couvre tout le *terrain* **sauf** les quatre *zones de terrain* spécifiées à la règle 2.2b.

On la nomme « zone générale » parce que :

- Elle couvre la plupart du *terrain*, là où la balle du joueur sera jouée le plus souvent jusqu'à ce qu'elle soit sur le *vert*.
- Elle comprend tous les types de sol ainsi que tout ce qui pousse ou est attaché dans cette zone comme les allées, l'herbe longue et les arbres.

### SCHÉMA 2.2 : ZONES DE TERRAIN DÉFINIES



La zone générale couvre tout le terrain sauf ce qui suit :

- 1** L'aire de départ
- 2** Les zones de pénalité
- 3** Les fosses de sable
- 4** Le vert

#### 2.2b Les quatre zones spécifiques

Certaines règles s'appliquent spécifiquement aux quatre *zones de terrain* qui ne sont pas dans la *zone générale* :

- L'*aire de départ* où le joueur doit commencer le trou à jouer (règle 6.2),
- Toutes les *zones de pénalité* (règle 17),
- Toutes les *fosses de sable* (règle 12), et
- Le *vert* du trou que le joueur joue (règle 13).

#### 2.2c Déterminer la zone de terrain où la balle repose

La *zone de terrain* où la balle du joueur repose affecte les règles qui s'appliquent pour jouer la balle ou pour prendre un dégagement.

On traite toujours la balle comme reposant dans une seule *zone de terrain* :

- Si la balle est à la fois dans la *zone générale* et dans une des quatre *zones de terrain* spécifiques, la balle est considérée comme étant dans cette *zone de terrain* spécifique.
- Si la balle est à la fois dans deux *zones de terrain* spécifiques, elle est considérée comme étant dans la zone spécifique qui vient en premier dans l'ordre suivant : *zone de pénalité*, *fosse de sable*, *vert*.

### 2.3 Objets ou conditions pouvant nuire au jeu

Certaines règles peuvent permettre un dégagement sans pénalité de l'embarras causé par certains objets ou conditions définis, tels que :

- *Détritus* (règle 15.1),
- *Obstructions amovibles* (règle 15.2), et
- *Conditions anormales de terrain*, c.-à-d. *trou d'animal*, *terrain en réparation*, *obstructions inamovibles* et *eau temporaire* (règle 16.1).

**Cependant**, il n'y a pas de dégagement sans pénalité des *objets de limites* ou des *parties intégrantes* qui causent un embarras au jeu.

### 2.4 Zones de jeu interdit

Une *zone de jeu interdit* est une partie définie d'une *condition anormale de terrain* (voir la règle 16.1f) ou d'une *zone de pénalité* (voir la règle 17.1e) où le jeu n'est pas permis.

Un joueur doit prendre un dégagement lorsque :

- Sa balle est dans une *zone de jeu interdit*, ou lorsque
- Une *zone de jeu interdit* cause un embarras à sa *prise de position* ou à l'espace de l'élan prévu pour jouer une balle reposant à l'extérieur de la *zone de jeu interdit* (voir les règles 16.1f et 17.1e).

**Voir Procédures du comité, Section 51(2)** (un code de conduite peut dicter aux joueurs de rester complètement à l'extérieur d'une *zone de jeu interdit*).

## RÈGLE

## 3

## La compétition

**Objet de la règle :**

La règle 3 traite des trois éléments principaux de toute compétition de golf :

- Jeu en partie par trous ou en partie par coups,
- Jeu individuel ou en équipe avec un partenaire, et
- Jeu par scores bruts (sans coups de handicap) ou par scores nets (en appliquant des coups de handicap).

**3.1 Éléments de base de toute compétition****3.1a Type de partie : par trous ou par coups**

(1) Partie par trous ou partie par coups régulière. Ce sont deux types de parties très différentes :

- En *partie par trous* (voir la règle 3.2), un joueur et un *adversaire* compétitionnent l'un contre l'autre sur la base de trous gagnés, perdus ou égalés.
- En *partie par coups* régulière (voir la règle 3.3), tous les joueurs compétitionnent les uns contre les autres sur la base du score total – c.-à-d. en additionnant le nombre total de coups de chaque joueur (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité) à chaque trou durant toutes les *rondes*.

La plupart des règles s'appliquent aux deux types de parties, mais certaines règles s'appliquent seulement à l'une ou à l'autre.

**Voir Procédures du comité, Section 6C(11)** (considérations pour le *comité* qui organise une compétition combinant les deux types de partie dans une seule *ronde*).

(2) Autres formules de partie par coups. La règle 21 concerne d'autres formules de *parties par coups* (*Stableford*, *Score maximum* et *Normale/Bogey*) qui utilisent des méthodes de scores différentes. Les règles 1 à 20 s'appliquent à ces formules de jeu telles que modifiées par la règle 21.

**3.1b Comment on joue en compétition : jeu individuel ou avec un partenaire**

Le golf est joué par des joueurs qui compétitionnent sur une base individuelle ou par des *partenaires* faisant *équipe*.

Même si les règles 1 à 20 ainsi que la règle 25 concernent d'abord le jeu individuel, elles s'appliquent aussi :

- À des compétitions impliquant des *partenaires* (*Quatre joueurs et Quatre balles*), telles que modifiées par les règles 22 et 23, et
- À des compétitions de groupe, telles que modifiées par la règle 24.

### 3.1c Comment on compte les scores : scores bruts et scores nets

(1) Compétition sans handicap. Dans une compétition sans handicap :

- Le « score brut » du joueur pour un trou ou pour la *ronde* est son nombre total de coups (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité).
- Le handicap du joueur n'est pas appliqué.

(2) Compétition avec handicap. Dans une compétition avec handicap :

- Le « score net » du joueur pour un trou ou pour la *ronde* est le score brut ajusté en fonction des coups de handicap alloués au joueur.
- Ceci est fait pour permettre à des joueurs ayant des habiletés différentes de compétitionner sur une base équitable.

## 3.2 Partie par trous

### Objet de la règle :

La partie par trous a des règles spécifiques (en particulier pour les concessions et l'information quant au nombre de coups effectués) parce que le joueur et l'adversaire :

- Compétitionnent seulement l'un contre l'autre,
- Peuvent observer le jeu de l'un et l'autre, et
- Peuvent protéger leurs propres intérêts.

### 3.2a Résultats d'un trou ou d'un match

(1) Gagner un trou. Un joueur gagne un trou lorsque :

- Le joueur complète le jeu du trou en moins de coups (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité) que l'*adversaire*,
- L'*adversaire* concède le trou, ou que
- L'*adversaire* encourt la *pénalité générale* (perte du trou).

Si la balle en mouvement de l'*adversaire* doit être *entrée dans le trou* pour égaliser le trou et qu'elle est délibérément déviée ou arrêtée par quiconque alors

qu'il n'y a pas de chance raisonnable qu'elle *entre dans le trou* (comme lorsque la balle a dépassé le *trou* et qu'elle n'y reviendra pas), le résultat du trou a été décidé et le joueur gagne le trou (voir l'exception à la règle 11.2a).

(2) **Égaler un trou.** Un trou est égalé (on dit aussi « partagé ») lorsque :

- Le joueur et l'*adversaire* complètent le trou dans le même nombre de coups (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité), ou que
- Le joueur et l'*adversaire* conviennent de considérer le trou comme étant égalé (**mais** ceci est permis seulement après qu'au moins un des joueurs a effectué un *coup* pour commencer le trou).

(3) **Gagner un match.** Un joueur gagne un match lorsque :

- Le joueur mène contre son *adversaire* par plus de trous que le nombre de trous encore à jouer,
- L'*adversaire* concède le match, ou que
- L'*adversaire* est disqualifié.

(4) **Prolonger un match à égalité.** Si un match est égal après le dernier trou :

- Le match est prolongé d'un trou à la fois jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Voir la règle 5.1 (un match prolongé est la continuation de la même *ronde* et non pas une nouvelle *ronde*).
- Les trous sont joués dans le même ordre que durant la *ronde*, à moins que le *comité* ait prévu un ordre différent.

**Cependant**, les conditions de la compétition peuvent stipuler que le match se terminera à égalité plutôt qu'être prolongé.

(5) **Quand le résultat est final.** Le résultat du match devient final de la façon prévue par le *comité* (ce qui devrait être stipulé dans les conditions de la compétition), comme :

- Lorsque le résultat est inscrit sur un tableau officiel ou à un autre endroit prédéterminé, ou que
- Le résultat est remis à la personne identifiée par le *comité*.

**Voir Procédures du comité, Section 5A(7)** (recommandations à savoir comment le résultat d'un match devient final).

### 3.2b Concessions

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

- Concéder le prochain coup. Ceci est permis en tout temps avant que le prochain *coup* de l'*adversaire* soit effectué.
  - » L'*adversaire* a alors complété le trou avec un score qui inclut le *coup* concédé, et la balle peut être ramassée par quiconque.
  - » Une concession faite alors que la balle de l'*adversaire* est encore en mouvement après un *coup* s'applique au prochain *coup* de l'*adversaire*, à moins que la balle soit *entrée dans le trou* (auquel cas la concession n'a pas d'importance).
  - » Le joueur peut concéder le prochain *coup* de l'*adversaire* en faisant dévier ou en arrêtant la balle en mouvement de l'*adversaire* seulement si cela est fait spécifiquement pour concéder le prochain *coup* et seulement lorsqu'il n'y a pas de chance raisonnable que la balle *entre dans le trou*.
- Concéder un trou. Ceci est autorisé en tout temps avant que le trou soit complété (voir la règle 6.5), y compris avant que les joueurs commencent le trou.

Un joueur et son *adversaire* ne peuvent pas convenir de concéder des trous l'un à l'autre dans le but d'écourter le match. S'ils agissent ainsi sachant que cela n'est pas permis, ils sont **disqualifiés**.

- Concéder le match. Ceci est autorisé en tout temps avant que le résultat du match soit décidé (voir les règles 3.2a(3) et (4)), y compris avant que les joueurs commencent le match.

(2) **Comment faire une concession.** Une concession est faite seulement lorsqu'elle est communiquée clairement :

- Ceci peut être fait verbalement ou par une action qui démontre clairement l'intention du joueur de concéder le *coup*, le trou ou le match (comme en faisant un geste).
- Si l'*adversaire* lève sa balle en infraction à une règle à cause d'un malentendu raisonnable à l'effet que la déclaration ou le geste du joueur était effectivement une concession du prochain *coup*, du trou ou du match, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2).

Une concession est finale et elle ne peut pas être refusée ni retirée.

### 3.2c Application des handicaps dans un match avec handicap

- (1) **Déclarer les handicaps.** Le joueur et l'*adversaire* devraient informer l'un l'autre de leur handicap avant le match.

Lorsqu'un joueur déclare un mauvais handicap avant ou durant un match et qu'il ne corrige pas son erreur avant que l'*adversaire* effectue son prochain *coup* :

- Handicap déclaré trop élevé. Le joueur est **disqualifié** si cela affecte le nombre de coups que le joueur donne ou reçoit. Dans le cas contraire, il n'y a pas de pénalité.
- Handicap déclaré trop bas. Il n'y a pas de pénalité et le joueur doit utiliser le handicap plus bas déclaré pour calculer le nombre de coups qu'il donne ou reçoit.

- (2) **Trous où les coups de handicap sont appliqués.**

- Les coups de handicap sont donnés par trou et le score net le plus bas gagne le trou.
- Si un match égalé est prolongé, les coups de handicap sont donnés par trou de la même façon que durant la *ronde* (à moins que le *comité* ait prévu une autre façon de faire).

Chaque joueur est responsable de connaître les trous où il donne ou reçoit des coups de handicap, en se basant sur l'indice de coup établi par le *comité* (généralement indiqué sur la *carte de scores*).

Si les joueurs omettent d'appliquer ou appliquent par mégarde des coups de handicap sur un trou, le résultat tel que convenu demeure, à moins que les joueurs corrigent leur erreur à temps (voir la règle 3.2d(3)).

### 3.2d Responsabilités du joueur et de l'adversaire

- (1) **Dire à l'adversaire le nombre de coups joués.** Un *adversaire* peut, en tout temps durant le jeu d'un trou ou après qu'un trou a été complété, demander au joueur le nombre de coups joués sur le trou (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité).

Ceci a pour but de permettre à l'*adversaire* de décider comment jouer son prochain *coup* et le reste du trou, ou de confirmer le résultat du trou tout juste complété.

Lorsqu'on lui demande le nombre de coups joués, ou lorsqu'il donne cette information sans qu'on lui ait demandé, le joueur :

- Doit indiquer le nombre correct de coups joués.
- Un joueur qui fait défaut de répondre à la demande de l'*adversaire* est considéré comme ayant donné un nombre incorrect de coups joués.

Le joueur encourt la **pénalité générale (perte du trou)** s'il donne à l'*adversaire* un nombre incorrect de coups joués, à moins que le joueur corrige son erreur à temps :

- Nombre incorrect de coups donné durant le jeu d'un trou. Le joueur doit donner le nombre correct de *coups* joués avant que l'*adversaire* effectue son prochain *coup* ou pose un geste similaire (comme concéder le prochain *coup* du joueur ou le trou).
- Nombre incorrect de coups donné après qu'un trou est complété. Le joueur doit donner le nombre correct de coups joués :
  - » Avant que l'un ou l'autre joueur effectue un *coup* pour commencer un autre trou ou pose un geste similaire (comme concéder le prochain trou ou le match) ou,
  - » Au dernier trou du match, avant que le résultat du match soit final (voir la règle 3.2a(5)).

**Exception — Aucune pénalité s'il n'y a pas d'effet sur le résultat du trou :**

Il n'y a pas de pénalité si le joueur donne un nombre incorrect de coups joués après qu'un trou est complété et que ceci n'affecte pas la compréhension de l'*adversaire* à savoir si le trou a été gagné, perdu ou égalé.

**(2) Aviser l'adversaire d'une pénalité.** Lorsqu'un joueur encourt une pénalité :

- Le joueur doit informer l'*adversaire* de cette pénalité dès que c'est raisonnablement possible, compte tenu de la distance entre le joueur et son *adversaire* et autres facteurs pratiques. Il n'est pas toujours possible d'informer l'*adversaire* de la pénalité avant que l'*adversaire* effectue son prochain *coup*.
- Cette exigence s'applique même si le joueur n'est pas conscient de la pénalité (parce qu'on s'attend à ce que les joueurs qui enfreignent une règle le réalisent).

Si le joueur omet d'aviser l'*adversaire* et qu'il ne corrige pas son erreur avant que l'*adversaire* effectue son prochain *coup* ou pose un geste similaire (comme concéder le prochain *coup* du joueur ou le trou), le joueur encourt la **pénalité générale (perte du trou)**.

**Exception — Aucune pénalité lorsque l'adversaire était au courant de la**

**pénalité du joueur :** Si l'*adversaire* savait que le joueur avait une pénalité, en voyant par exemple le joueur clairement prendre un dégagement avec pénalité, le joueur n'est pas pénalisé pour avoir omis d'aviser l'*adversaire*.

**(3) Connaître l'état du match.** On s'attend à ce que les joueurs connaissent l'état du match – c.-à-d. si l'un d'eux mène par un certain nombre de trous (trous d'avance) ou si le match est à égalité.

Si les joueurs conviennent par erreur d'un score inexact :

## Règle 3

- Ils peuvent corriger le score du match avant que l'un ou l'autre des joueurs effectue un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou, avant que le résultat du match soit final (voir la règle 3.2a(5)).
- Si le score n'est pas ainsi corrigé, ce score inexact devient le score réel du match.

**Exception — Lorsqu'un joueur demande une décision à temps :** Si le joueur demande une décision à temps (voir la règle 20.1b), et qu'il est établi que l'*adversaire* (1) avait donné un nombre incorrect de coups joués ou (2) avait omis d'aviser le joueur d'une pénalité, le score inexact du match doit être corrigé.

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

- Le joueur qui sait ou qui croit que l'*adversaire* a enfreint une règle impliquant une pénalité peut choisir d'agir ou non à l'égard de l'infraction.
- **Cependant**, si le joueur et l'*adversaire* s'entendent pour ne pas appliquer les règles ou une pénalité qu'ils savent être applicable, et qu'un ou l'autre de ces deux joueurs a commencé la *ronde*, ils sont tous les deux **disqualifiés** selon la règle 1.3b.
- Si le joueur et l'*adversaire* ne s'entendent pas à savoir si l'un d'eux a enfreint une règle, l'un ou l'autre peut protéger ses droits en demandant une décision selon la règle 20.1b.

Si un *arbitre* est assigné à un match pour la *ronde* entière, l'*arbitre* se doit d'agir sur toute infraction aux règles qu'il voit ou qui est portée à sa connaissance (voir la règle 20.1b(1)).

### 3.3 Partie par coups

#### Objet de la règle :

La partie par coups a des règles spécifiques (en particulier pour les cartes de scores et entrer la balle dans le trou) parce que :

- Chaque joueur joue contre tous les autres joueurs dans la compétition, et
- Tous les joueurs doivent être traités de manière égale selon les règles.

Après la *ronde*, le joueur et le marqueur (celui qui tient le score du joueur) doivent certifier que le score du joueur pour chaque trou est correct et le joueur doit remettre la carte de scores au comité.

### 3.3a Gagnant en partie par coups

Le joueur qui complète toutes les *rondes* avec le moins de coups (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité) est le gagnant.

Dans une compétition avec handicap, ceci signifie le total net de coups le plus bas.

**Voir Procédures du comité, Section 5A(6)** (les conditions de la compétition devraient prévoir comment les égalités seront départagées).

### 3.3b Tenue des scores en partie par coups

Le score du joueur est noté sur sa *carte de scores* par le *marqueur*, qui est identifié par le *comité* ou choisi par le joueur d'une façon approuvée par le *comité*.

Le joueur doit avoir le même *marqueur* durant toute la *ronde*, à moins que le *comité* approuve un changement, que ce soit avant ou après tel changement.

(1) **Responsabilité du marqueur : inscrire et certifier les scores des trous sur la carte de scores.** Le *marqueur* devrait, après chaque trou de la *ronde*, confirmer avec le joueur le nombre de coups joués sur ce trou (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité) et inscrire le score brut sur la *carte de scores*.

À la fin de la *ronde* :

- Le *marqueur* doit certifier le score des trous sur la *carte de scores*.
- Si le joueur a eu plus d'un *marqueur*, chacun d'eux doit certifier les scores des trous pour lesquels il était le *marqueur*, **mais** si un des *marqueurs* a vu le joueur jouer tous les trous, ce *marqueur* peut certifier le score de tous les trous.

Un *marqueur* peut refuser de certifier, pour un trou, un score qu'il croit être incorrect. Dans ce cas, le *comité* devra considérer la preuve disponible et décider du score du joueur pour ce trou. Si le *marqueur* refuse toujours de certifier le score du joueur, le *comité* peut certifier le score du trou ou accepter la certification de quelqu'un qui a vu les gestes du joueur sur le trou en question.

Si un *marqueur*, qui est un joueur, certifie sciemment un mauvais score pour un trou, ce *marqueur* devrait être **disqualifié** en vertu de la règle 1.2a.

## SCHÉMA 3.3b : TENUE DES SCORES EN PARTIE PAR COUPS AVEC HANDICAP

Nom : Jean Tremblay

Date : 09/07/23

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Normale	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
Score	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

Trou	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Normale	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
Score	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

HANDICAP: 5

NET: 69

## Responsabilités

Comité

Joueur

Joueur et  
marqueurSignature du  
marqueur :Signature  
du joueur :

(2) **Responsabilité du joueur : certifier les scores des trous et remettre la carte de scores.** Durant la *ronde*, le joueur devrait prendre note de son score pour chaque trou.

À la fin de la *ronde*, le joueur :

- Devrait vérifier soigneusement les scores inscrits par le *marqueur* sur la *carte de scores* et soulever toute question ou différend avec le *comité*,
- Doit s'assurer que le *marqueur* certifie le score des trous sur la *carte de scores*,
- Ne doit pas changer le score d'un trou inscrit par le *marqueur*, **sauf** avec l'accord du *marqueur* ou avec l'autorisation du *comité*, (mais ni le joueur ni le *marqueur* n'est tenu d'effectuer une certification additionnelle du score modifié), et
- Doit certifier le score des trous sur la *carte de scores* et la remettre sans délai au *comité*, après quoi le joueur ne doit pas effectuer de changement sur la *carte de scores*.

Le joueur qui déroge à l'une ou l'autre des exigences de la règle 3.3b est **disqualifié**.

**Exception — Il n'y a pas de pénalité lorsque l'infraction découle du fait que le marqueur a fait défaut de remplir ses obligations :** Il n'y a pas de pénalité si le *comité* est satisfait que l'infraction du joueur à la règle 3.3b(2) a été causée par le défaut du *marqueur* de remplir ses obligations (comme quitter avec la *carte de scores* du joueur ou sans l'avoir certifiée), en autant que cela était hors du contrôle du joueur.

**Voir Procédures du comité, Section 5A (5)** (recommandations sur la façon de déterminer qu'une *carte de scores* a été remise).

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type L-1** (réduire la pénalité pour avoir remis une *carte de scores* sans que le score des trous soit certifié).

**(3) Mauvais score pour un trou.** Si le joueur remet une *carte de scores* avec un score inexact pour l'un des trous :

- Le score remis est plus élevé que le score réel. Le score plus élevé remis pour le trou est maintenu.
- Le score remis est plus bas que le score réel ou aucun score n'est remis. Le joueur est **disqualifié**.

**Exception — Défaut d'inclure une pénalité inconnue :** Si le score du joueur pour un trou ou plus d'un trou est plus bas que le score réel parce qu'il a omis d'inclure un ou plus d'un coup de pénalité qu'il ignorait avoir avant de remettre sa *carte de scores* :

- Le joueur n'est pas disqualifié.
- Plutôt, si l'erreur est découverte avant la fermeture de la compétition, le *comité* corrigera le score du joueur en ajoutant **le coup ou les coups de pénalité qui auraient dû être inclus** dans le score pour ce ou ces trous conformément aux règles.

Cette exception ne s'applique pas :

- Lorsque la pénalité omise est la disqualification, ou
- Lorsque le joueur avait été informé qu'une pénalité pouvait s'appliquer ou lorsqu'il n'était pas certain s'il y avait pénalité et qu'il n'a pas soulevé la question auprès du *comité* avant de remettre sa *carte de scores*.

- (4) **Le joueur n'est pas responsable d'indiquer un handicap sur la carte de scores ou d'additionner les scores.** Il n'est pas nécessaire que le handicap d'un joueur paraisse sur la *carte de scores* ou que les joueurs additionnent leur propre score. Si un joueur remet une *carte de scores* sur laquelle il a fait une erreur en inscrivant ou en appliquant un handicap, ou sur laquelle il s'est trompé en additionnant les scores, il n'y a pas de pénalité.

Une fois que le *comité* a reçu la *carte de scores* du joueur à la fin de sa *ronde*, le *comité* est responsable :

- De l'addition des scores du joueur, et
- Du calcul des coups de handicap du joueur pour la compétition et d'utiliser ce handicap pour calculer le score net du joueur.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type L-2** (rendre le joueur responsable du handicap sur la *carte de scores*).

### 3.3c Défaut d'entrer la balle dans le trou

Un joueur doit *entrer* la balle *dans le trou* à tous les trous d'une *ronde*. Si le joueur omet d'*entrer* sa balle *dans le trou* à quelque trou que ce soit :

- Le joueur doit corriger cette erreur avant d'effectuer un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou de la *ronde*, avant de remettre la *carte de scores*.
- Si l'erreur n'est pas corrigée dans ces délais, le joueur est **disqualifié**.

**Voir les règles 21.1, 21.2 et 21.3** (règles pour autres formules de *partie par coups* (*Stableford, Score maximum, Normale/Bogey*) où la façon de tenir les scores est différente et où le joueur n'est pas disqualifié pour avoir omis d'*entrer* sa balle *dans le trou*).

## RÈGLE

## 4

## L'équipement du joueur

## Objet de la règle

La règle 4 concerne l'équipement que les joueurs peuvent utiliser durant une ronde. En partant du principe que le golf est un sport de défis où le succès devrait dépendre du jugement, du talent et de l'habileté des joueurs, le joueur :

- Doit utiliser des bâtons et des balles conformes aux règles,
- Est limité à un maximum de 14 bâtons, et
- Est limité dans l'usage d'autre équipement qui aiderait son jeu de façon artificielle.

Pour les exigences détaillées sur les bâtons, balles et autre *équipement* et pour la procédure de consultation et de soumission d'*équipement* pour examen de conformité, voir les *Règles concernant l'équipement*.

## 4.1 Bâtons

## 4.1a Bâtons permis pour effectuer un coup

(1) **Bâtons conformes.** Pour effectuer un *coup*, un joueur doit utiliser un bâton conforme aux exigences des *Règles concernant l'équipement* lorsque :

- le bâton est neuf, ou lorsque
- ses caractéristiques de jeu ont été modifiées de quelque façon (mais voir la règle 4.1a(2) lorsqu'un bâton est endommagé durant la *ronde*).

**Cependant**, si les caractéristiques de jeu d'un bâton conforme changent à cause de l'usure normale, le bâton demeure conforme.

« Caractéristiques de jeu » d'un bâton comprend toute partie, particularité ou propriété qui affecte la performance du bâton ou aide à l'alignement, y compris, mais sans y être limité, le poids, l'angle au sol, l'angle de la face, les marques d'alignement et les pièces externes autorisées.

(2) **Utiliser, réparer ou remplacer un bâton endommagé durant une ronde.** Si un bâton conforme est endommagé durant une *ronde* ou alors que le jeu est arrêté selon la règle 5.7a, **sauf** si cela résulte d'un abus, le joueur peut le réparer ou le remplacer par un autre bâton.

Quelle que soit la nature ou la cause du dommage, le bâton endommagé est considéré conforme pour le reste de la *ronde* (**mais** non pour une éliminatoire en *partie par coups*, laquelle est une nouvelle *ronde*).

Pour le reste de la *ronde*, le joueur peut :

- Continuer d'effectuer des *coups* avec le bâton endommagé, ou
- Réparer le bâton ou le remplacer par un autre bâton (voir la règle 4.1b(4)), **sauf** s'il s'agit d'un cas d'abus.

Si le joueur remplace le bâton endommagé par un autre bâton, le joueur doit retirer du jeu le bâton endommagé avant d'effectuer un autre *coup*, en utilisant la procédure prévue à la règle 4.1c(1).

« Endommagé durant une *ronde* » veut dire qu'il y a eu changement des caractéristiques de jeu d'un bâton à cause d'une action durant la *ronde* (y compris lorsque le jeu est arrêté selon la règle 5.7a), que ce soit :

- Par le joueur (comme effectuer un *coup* ou faire un élan de pratique avec le bâton, le sortir ou le remettre dans le sac, l'échapper ou s'appuyer dessus, ou en abuser), ou
- Par toute autre personne, *influence extérieure* ou *force naturelle*.

**Cependant**, un bâton n'est pas « endommagé durant une *ronde* » si ses caractéristiques de jeu sont changées délibérément par le joueur durant la *ronde*, tel que détaillé à la règle 4.1a(3).

### (3) Changer délibérément les caractéristiques de jeu durant une *ronde*.

Un joueur ne doit pas effectuer un *coup* avec un bâton dont il a changé délibérément les caractéristiques de jeu durant la *ronde* (y compris lorsque le jeu est arrêté selon la règle 5.7a) :

- En utilisant une caractéristique réglable ou en changeant physiquement le bâton (**sauf** lorsqu'il lui est permis de réparer le dommage selon la règle 4.1a(2)), ou
- En appliquant une substance quelconque à la tête du bâton (autre qu'en le nettoyant) pour changer sa performance dans l'exécution d'un *coup*.

**Exception – Bâton réglable remis à l'ajustement original ou enlèvement d'une pièce externe non-autorisée :** Il n'y a pas de pénalité et le bâton peut être utilisé pour effectuer un *coup* dans les deux cas suivants :

- Lorsque les caractéristiques de jeu d'un bâton ont été changées en utilisant une caractéristique réglable et que, avant qu'il soit utilisé pour un *coup*, le bâton est remis autant que possible à l'ajustement original en rétablissant les réglages là où ils étaient.
- Une pièce externe non autorisée (tel un autocollant sur la face de frappe) est enlevée avant que le bâton soit utilisé pour effectuer un *coup*.

**Pénalité pour effectuer un *coup* en infraction à la règle 4.1a : Disqualification.**

- Le joueur n'est pas pénalisé selon cette règle pour le simple fait d'avoir en sa possession (mais sans effectuer de *coup* avec) un bâton non conforme ou un bâton dont les caractéristiques de jeu ont été changées délibérément durant la *ronde*.
- **Cependant**, un tel bâton compte toujours dans la limite de 14 bâtons à la règle 4.1b(1).

#### 4.1b Limite de 14 bâtons; partager, ajouter ou remplacer un bâton durant la ronde

(1) **Limite de 14 bâtons.** Un joueur ne doit pas :

- Commencer une *ronde* avec plus de 14 bâtons, ou
- Avoir plus de 14 bâtons durant une *ronde*.

Cette limite inclut tous les bâtons transportés par ou pour le joueur. **Cependant**, elle n'inclut pas les parties d'un bâton brisé et les parties séparées (comme une tête de bâton, une tige ou une poignée) transportées par ou pour le joueur au début de sa *ronde*.

Le joueur qui commence une *ronde* avec moins de 14 bâtons peut en ajouter durant la *ronde* jusqu'à la limite de 14 bâtons (voir la règle 4.1b(4) quant aux restrictions applicables). On considère qu'un bâton a été ajouté lorsque le joueur effectue son prochain *coup* avec n'importe quel bâton et que le bâton ajouté est alors en sa possession. Lorsque le joueur réalise qu'il enfreint la présente règle en ayant plus de 14 bâtons, il doit retirer du jeu le ou les bâtons excédentaires avant d'effectuer un autre *coup* en utilisant la procédure prévue à la règle 4.1c(1) :

- Le joueur qui a commencé la *ronde* avec plus de 14 bâtons peut choisir quel bâton (ou lesquels) sera retiré du jeu.
- Si le joueur a ajouté des bâtons excédentaires durant la *ronde*, ce sont ces bâtons qui doivent être retirés du jeu.

Une fois que la *ronde* d'un joueur est commencée, si celui-ci ramasse un bâton oublié par un autre joueur, ou si un bâton est mis dans son sac par erreur et à son insu, ce bâton n'est pas considéré comme l'un des bâtons du joueur quant à la limite de 14 bâtons (**mais** il ne doit pas être utilisé).

(2) **Pas de partage de bâtons.** Un joueur est limité aux bâtons avec lesquels il a commencé la *ronde* ou qu'il a ajoutés tel que permis à (1) :

- Un joueur ne doit pas effectuer un *coup* avec un bâton utilisé par quiconque jouant sur le *terrain* (même si cet autre joueur joue dans un autre groupe ou une compétition différente).

## Règle 4

- Le joueur qui réalise qu'il a enfreint la présente règle en effectuant un *coup* avec le bâton d'un autre joueur doit retirer ce bâton du jeu avant d'effectuer un autre *coup*, conformément à la procédure prévue à la règle 4.1c(1).

**Voir les règles 22.5 et 23.7** (exception limitée en formule de jeu avec *partenaire* permettant aux *partenaires* de partager des bâtons entre eux s'ils n'ont pas, au total, plus de 14 bâtons).

- (3) **Pas de remplacement des bâtons perdus.** Le joueur qui a commencé la *ronde* avec 14 bâtons ou qui en a ajouté jusqu'à la limite de 14 bâtons, et qui perd ensuite un bâton durant la *ronde* ou alors que le jeu est arrêté selon la règle 5.7a, ne doit pas le remplacer par un autre bâton.
- (4) **Restrictions à l'ajout ou au remplacement de bâtons.** Lorsqu'un joueur ajoute ou remplace un bâton selon la règle 4.1a(2) ou la règle 4.1b(1), il ne doit pas :
- Retarder le jeu de façon déraisonnable (voir la règle 5.6a),
  - Ajouter ou emprunter un bâton transporté par ou pour tout autre joueur jouant sur le *terrain* (même si cet autre joueur joue dans un autre groupe ou une compétition différente), ou
  - Assembler un bâton à même les pièces transportées par ou pour le joueur ou tout autre joueur jouant sur le *terrain* (même si cet autre joueur joue dans un autre groupe ou une compétition différente).

Lorsque le joueur réalise qu'il a enfreint la règle en ajoutant ou en remplaçant un bâton lorsque ce n'est pas autorisé, le joueur doit retirer le bâton du jeu avant d'effectuer un autre *coup* en utilisant la procédure prévue à la règle 4.1c(1).

Le joueur qui effectue un *coup* avec un bâton encore transporté après avoir été retiré du jeu avant la *ronde* (règle 4.1c(2)) ou durant la *ronde* (règle 4.1c(1)) est **disqualifié** selon la règle 4.1c(1).

**Pénalité pour infraction à la règle 4.1b :** La pénalité s'applique en fonction du moment où le joueur a réalisé qu'il y avait infraction :

- Le joueur réalise qu'il y a infraction durant le jeu d'un trou. La pénalité est appliquée à la fin du trou en train d'être joué. En *partie par trous*, le joueur doit compléter le jeu du trou, appliquer le résultat du trou au score du match et ensuite ajuster le score du match en appliquant la pénalité.
- Le joueur réalise qu'il y a infraction entre le jeu de deux trous. La pénalité est appliquée à la fin du trou tout juste complété et non au trou suivant.

**Pénalité en partie par trous – Le score du match est ajusté par déduction d'un trou, avec un maximum de deux trous :**

- Ceci 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 tout juste complété, le score du match est ajusté en déduisant **un trou** pour chaque trou où une infraction est survenue, avec une **déduction maximum de deux trous** dans la *ronde*.
- Par exemple, si un joueur qui a commencé le jeu avec 15 bâtons prend conscience de l'infraction en jouant le 3<sup>e</sup> trou et gagne ensuite ce trou pour avoir 3 trous d'avance dans le match, l'ajustement maximum de deux trous s'appliquera et le joueur n'aura plus alors qu'un seul trou d'avance dans le match.

**Pénalité en partie par coups – Deux coups de pénalité, pénalité maximum de quatre coups** : Le joueur encourt la **pénalité générale (deux coups de pénalité)** à chaque trou où une infraction a eu lieu, avec un **maximum de quatre coups de pénalité** dans la *ronde* (en ajoutant deux coups de pénalité à chacun des deux premiers trous où il y a eu infraction).

#### 4.1c Procédure pour retirer un bâton du jeu

- (1) **Durant la ronde.** Lorsqu'un joueur prend conscience durant une *ronde* qu'il est en infraction à la règle 4.1b, il doit poser un geste qui identifie clairement, avant d'effectuer son prochain *coup*, chaque bâton qui est retiré du jeu.

Ceci peut être fait :

- En l'annonçant à son *adversaire* en *partie par trous* ou à son *marqueur* ou autre joueur du groupe en *partie par coups*, ou
- En posant un autre geste clair (comme en plaçant le bâton à l'envers dans son sac, sur le plancher de la voiturette de golf ou en donnant le bâton à une autre personne).

Le joueur ne doit pas effectuer de *coup* pour le reste de la *ronde* avec un bâton retiré du jeu.

Si un bâton retiré du jeu appartient à un autre joueur, ce dernier peut continuer à l'utiliser.

**Pénalité pour infraction à la règle 4.1c(1) : Disqualification.**

- (2) **Avant la ronde.** Si un joueur réalise tout juste avant le début d'une *ronde* qu'il a par mégarde plus de 14 bâtons, il devrait tenter de laisser le ou les bâtons excédentaires derrière.

**Cependant**, comme option disponible sans pénalité :

- Le joueur peut, avant de commencer la *ronde*, retirer du jeu tout bâton excédentaire en utilisant la procédure détaillée en (1), et
- Les bâtons excédentaires peuvent être conservés par le joueur (**mais** ne doivent pas être utilisés) durant la *ronde*, et ils ne comptent pas dans la limite de 14 bâtons.

Cette option ne s'applique pas au joueur qui apporte délibérément plus de 14 bâtons à la première *aire de départ* et qui commence la *ronde* sans laisser les bâtons excédentaires derrière. La règle 4.1b(1) s'applique alors.

### 4.2 Balles

#### 4.2a Balles permises durant le jeu d'une ronde

- (1) **On doit jouer une balle conforme.** Pour chaque *coup*, un joueur doit utiliser une balle conforme aux exigences contenues dans les *Règles concernant l'équipement*.

Un joueur peut obtenir une balle conforme de quiconque, y compris d'un autre joueur sur le *terrain*.

- (2) **Une balle délibérément altérée ne doit pas être jouée.** Un joueur ne doit pas effectuer un *coup* sur une balle dont les caractéristiques de performance ont été délibérément altérées, comme en l'éraflant, en la chauffant ou en lui ajoutant une substance (autre qu'en la nettoyant).

**Pénalité pour effectuer un *coup* en infraction à la règle 4.2a : Disqualification.**

#### 4.2b Balle se brise en morceaux durant le jeu d'un trou

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

Le joueur doit jouer une autre balle de l'endroit où ce *coup* a été effectué (voir la règle 14.6).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 4.2b : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

#### 4.2c Balle fendue ou fissurée durant le jeu d'un trou

- (1) **Lever la balle pour voir si elle est fendue ou fissurée.** Si un joueur a raison de croire que sa balle a été fendue ou fissurée durant le trou en train d'être joué :

- Le joueur peut lever sa 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 *vert*) (voir la règle 14.1).

Si un joueur lève la balle sans ce motif raisonnable (**sauf** sur le *vert* où le joueur peut lever sa balle selon la règle 13.1b), omet de *marquer* l'emplacement de la balle avant de la lever ou la nettoie alors que ce n'est pas permis, ce joueur encourt une **pénalité d'un coup**.

(2) **Quand une autre balle peut être substituée.** Le joueur peut *substituer* une autre balle seulement si on peut clairement voir que la balle originale est fendue ou fissurée et que ce dommage est survenu durant le trou joué – **mais non** si elle est seulement égratignée ou écorchée ou si la peinture est seulement détériorée ou décolorée.

- Si la balle originale est fendue ou fissurée, le joueur doit *replacer*, à l'emplacement original, soit une autre balle ou la balle originale (voir la règle 14.2).
- Si la balle originale n'est pas fendue ou fissurée, le joueur doit la *replacer* à son emplacement original (voir la règle 14.2).

Le joueur qui effectue un *coup* sur une balle incorrectement *substituée* encourt une **pénalité d'un coup** selon la règle 6.3b.

Rien dans la présente règle n'empêche un joueur de *substituer* une autre balle selon toute autre règle ou de changer de balle entre le jeu de deux trous.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 4.2c : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 4.3 Utilisation de l'équipement

La règle 4.3 s'applique à tout genre d'*équipement* qu'un joueur pourrait utiliser durant une *ronde*, **sauf** que l'obligation de jouer avec des bâtons et des balles conformes est couverte par les règles 4.1 et 4.2 et non par la présente règle.

La présente règle concerne seulement la façon d'utiliser l'*équipement*. Elle ne limite pas l'*équipement* que le joueur peut avoir avec lui durant une *ronde*.

### 4.3a Utilisation autorisée et non autorisée de l'équipement

Un joueur peut utiliser un *équipement* pour aider son jeu durant une *ronde*, **sauf** qu'un joueur ne doit pas créer un avantage potentiel par :

- L'utilisation d'un *équipement* (autre qu'un bâton ou une balle) qui élimine ou réduit de façon artificielle le besoin d'habileté ou de jugement essentiels au défi du jeu, ou par
- L'utilisation d'un *équipement* (incluant un bâton ou une balle) de façon anormale pour effectuer un *coup*. « De façon anormale » comprend une façon fondamentalement différente de l'usage auquel il est destiné et qui n'est pas normalement reconnue comme faisant partie du jeu.

Cette règle n'affecte pas l'application de toute autre règle qui limite les actions qu'un joueur peut faire avec un bâton, une balle ou autre *équipement* (comme placer un bâton ou un autre objet par terre pour l'aider à s'aligner). Voir la règle 10.2b(3).

Exemples courants d'utilisations d'*équipement* qui sont autorisées ou non autorisées durant une *ronde* selon la présente règle :

### (1) Renseignements sur la distance et la direction.

- Autorisé. Recueillir des renseignements sur la distance ou la direction (en utilisant par exemple un appareil mesurant la distance ou une boussole).
- Non autorisé.
  - » Mesurer un changement d'élévation,
  - » Interpréter des données sur la distance ou la direction (en utilisant par exemple un appareil pour obtenir une recommandation sur la *ligne de jeu* ou le choix de bâton en fonction de l'emplacement de la balle du joueur), ou
  - » Utiliser un dispositif d'alignement (voir la définition dans les *Règles concernant l'équipement*) pour aligner la balle.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type G-5 (le comité peut adopter une règle locale prohibant l'utilisation d'un appareil pour mesurer la distance).**

### (2) Renseignements sur le vent et autres conditions météorologiques.

- Autorisé.
  - » Obtenir tout type de renseignement météorologique (y compris la vitesse du vent) disponible des prévisions du temps, ou
  - » Mesurer la température et l'humidité sur le *terrain*.
- Non autorisé.
  - » Mesurer la vitesse du vent sur le *terrain*, ou
  - » Utiliser un objet artificiel pour obtenir des renseignements sur le vent (comme utiliser de la poudre, un mouchoir ou un ruban pour vérifier la direction du vent).

### (3) Renseignements recueillis avant ou durant la ronde.

- Autorisé.
  - » Utiliser des renseignements recueillis avant la *ronde* (p. ex. sur le jeu de *rondes* antérieures, des conseils sur l'élan ou des suggestions de bâton), ou
  - » Enregistrer (pour utilisation après la *ronde*) des renseignements sur le jeu ou des données physiologiques provenant de la *ronde* (p. ex. distance obtenue avec les bâtons, statistiques de jeu ou rythme cardiaque).

- Non autorisé.
  - » Traiter ou interpréter l'information sur le jeu de la *ronde* (comme des recommandations de choix de bâton sur la base des distances de la *ronde* actuelle), ou
  - » Utiliser toute donnée physiologique enregistrée durant la *ronde*.

#### (4) Audio et vidéo.

- Autorisé.
  - » Écouter un document audio ou regarder une vidéo sur des sujets non reliés à la compétition en cours (p. ex. bulletin de nouvelles ou musique de fond). **Cependant**, ce faisant, le joueur doit faire preuve de respect envers les autres (voir la règle 1.2).
- Non autorisé.
  - » Écouter de la musique ou tout autre document audio pour éliminer les distractions ou pour aider au rythme de l'élan, ou
  - » Regarder une vidéo de la compétition qui aide le joueur dans le choix d'un bâton, l'exécution d'un *coup* ou la façon de jouer durant la *ronde*, **sauf** qu'un joueur peut regarder une vidéo retransmise aux spectateurs, comme ce qui paraît sur un tableau électronique.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type G-8 (le comité peut adopter une règle locale prohibant ou limitant l'utilisation d'appareils audio ou vidéo durant une *ronde*).**

#### (5) Gants et agents antiglisse.

- Autorisé.
  - » Utiliser un gant uni qui respecte les exigences des *Règles concernant l'équipement*,
  - » Utiliser de la résine, de la poudre et autres agents hydratants ou dessiccants, ou
  - » Enrouler une serviette ou un mouchoir autour de la poignée.
- Non autorisé.
  - » Utiliser un gant qui ne respecte pas les exigences des *Règles concernant l'équipement*, ou
  - » Utiliser un autre *équipement* qui procure un avantage indu pour établir la position des mains ou la pression sur la poignée.

### (6) Appareils d'étirement, d'entraînement et d'aide à l'élan.

- Autorisé.
  - » Utiliser tout *équipement* destiné à l'étirement en général (autre que pour faire un élan de pratique), que l'*équipement* soit conçu pour les étirements, pour usage au golf (comme une tige d'alignement placée sur les épaules) ou à toute fin autre que pour le golf (comme une bande de caoutchouc ou un bout de tuyau).
- Non autorisé.
  - » Utiliser tout genre de support pour l'entraînement ou pour l'élan (p. ex. une tige d'alignement, un couvre-bâton lesté ou un « beigne ») ou encore un bâton non conforme de manière à créer un avantage potentiel en aidant le joueur dans sa préparation et pour l'exécution d'un *coup* (p. ex. pour aider au plan d'élan, à la position des mains sur la poignée, à l'alignement, à la position des pieds par rapport à la balle ou à la posture).

Vous trouverez des renseignements additionnels sur l'utilisation de l'*équipement* susmentionné et sur d'autres types d'*équipement* (tels les vêtements et les souliers) dans les *Règles concernant l'équipement*.

Un joueur qui n'est pas certain s'il peut utiliser une pièce d'*équipement* d'une façon particulière devrait demander une décision au *comité* (voir la règle 20.2b).

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type G-6** (le *comité* peut adopter une règle locale prohibant l'utilisation de transport motorisé durant une *ronde*).

### 4.3b Équipement utilisé pour des raisons médicales

(1) **Exception médicale.** Un joueur n'enfreint pas la règle 4.3 s'il utilise de l'*équipement* pour pallier un problème médical, en autant que :

- Le joueur a une raison médicale pour utiliser l'*équipement*, et que
- Le *comité* décide que cette utilisation ne donne pas au joueur un avantage injuste sur les autres joueurs.

Voir la règle 25.3a (statut des prothèses) et la règle 25.4f (application de la règle 4.3 pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité)

(2) **Ruban adhésif ou athlétique.** Un joueur peut utiliser du ruban adhésif ou autre protecteur semblable pour toute raison médicale (comme prévenir une blessure ou soulager une blessure existante), **mais** le ruban ou autre protecteur ne doit pas :

- Être appliqué de façon excessive, ou
- Aider le joueur plus qu'il ne faut pour la raison médicale (p. ex. cela ne doit pas immobiliser une articulation pour aider le joueur à faire son élan).

Un joueur qui n'est pas certain de l'endroit où le ruban ou autre protecteur semblable peut être appliqué, ou de la façon de l'appliquer, devrait demander une décision au *comité*.

#### Pénalité pour infraction à la règle 4.3 :

- **Pénalité pour une première infraction : Pénalité générale.** Si l'infraction survient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou.
- **Pénalité pour une deuxième infraction : Disqualification.** Cette pénalité s'applique même si la nature de l'infraction est complètement différente de l'infraction qui avait entraîné la première pénalité. Cette pénalité ne s'applique que s'il y a eu un événement intervenant après la première infraction (voir la règle 1.3c(4)).





II

Jouer une ronde  
et un trou

**RÈGLES 5-6**



## RÈGLE

## 5

## Jouer une ronde

**Objet de la règle :**

La règle 5 couvre la façon de jouer une ronde – où et quand un joueur peut pratiquer sur le terrain avant ou durant une ronde, quand une ronde commence et se termine et ce qui arrive lorsque le jeu doit être arrêté et repris. On s'attend à ce que les joueurs :

- Commencent chaque ronde à l'heure déterminée, et
- Jouent chaque trou sans interruption et à un rythme soutenu jusqu'à ce que la ronde soit complétée.

Il est recommandé que le joueur dont c'est le tour de jouer prenne un maximum de 40 secondes pour effectuer son coup, et habituellement moins que cela.

**5.1 Signification de ronde**

Une « *ronde* » compte 18 trous ou moins joués dans l'ordre déterminé par le *comité*. Lorsqu'une *ronde* se termine à égalité et que le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant :

- Un match à égalité est prolongé un trou à la fois. C'est la continuation de la même *ronde* et non pas une nouvelle *ronde*.
- Éliminatoire en partie par coups. C'est une nouvelle *ronde*.

Un joueur joue sa *ronde* depuis son début jusqu'à ce qu'elle se termine (voir la règle 5.3), **sauf** lorsque le jeu est arrêté selon la règle 5.7a.

Lorsqu'une règle fait référence à des actions prises « *durant une ronde* », ceci ne comprend pas pendant que le jeu est arrêté selon la règle 5.7a, à moins que la règle indique le contraire.

**5.2 Pratiquer sur le terrain avant ou entre les rondes**

Pour les fins de cette règle :

- « Pratiquer sur le *terrain* » signifie jouer une balle, ou éprouver la surface du *vert* de tout trou en faisant rouler une balle ou en frottant la surface, et
- Les restrictions quant à la pratique sur le *terrain avant* ou entre les *rondes* s'appliquent uniquement au joueur et non pas au *cadet* du joueur.

### 5.2a Partie par trous

Un joueur peut pratiquer sur le *terrain* avant une *ronde* ou entre les  *rondes* d'une compétition en *partie par trous*.

### 5.2b Partie par coups

Le jour d'une compétition en *partie par coups* :

- Un joueur ne doit pas pratiquer sur le *terrain* avant une ronde, **sauf** que le joueur peut :
  - » Effectuer des coups roulés ou des petits coups d'approche sur ou près de sa première *aire de départ*.
  - » Pratiquer à tout endroit réservé à cette fin.
  - » Pratiquer sur ou près du *vert* du trou tout juste complété même s'il jouera encore ce trou la même journée (voir la règle 5.5b).
- Un joueur peut pratiquer sur le *terrain* après avoir complété le jeu de sa *ronde* finale de la journée.

Le joueur qui effectue un *coup* en infraction à cette règle encourt la **pénalité générale** appliquée à son premier trou. S'il effectue un autre *coup* en infraction à cette règle, il est **disqualifié**.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type I-1** (dans l'un ou l'autre type de partie, le *comité* peut adopter une règle locale prohibant, limitant ou permettant la pratique sur le *terrain* avant ou entre les  *rondes*).

## 5.3 Commencer et terminer la ronde

### 5.3a Quand commencer la ronde

La *ronde* d'un joueur commence lorsqu'il effectue un *coup* pour commencer son premier trou (voir la règle 6.1a).

Le joueur doit commencer à son heure de départ (et non avant) :

- Ceci signifie que le joueur doit être prêt à jouer à l'endroit et à l'heure déterminés par le *comité*.
- Une heure de départ déterminée par le *comité* doit être traitée comme une heure précise (p. ex. 9 h signifie exactement 9:00:00 et non jusqu'à 9:01).

Si l'heure de départ est retardée pour une raison quelconque (p. ex. la météo, le jeu lent d'un autre groupe ou le besoin d'une décision de l'*arbitre*), il n'y a pas d'infraction à la présente règle si le joueur est présent, prêt à jouer, lorsque le groupe du joueur peut commencer.

**Pénalité pour infraction à la règle 5.3a : Disqualification, sauf** pour les trois cas suivants :

- **Exception 1 – Le joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, dans les cinq minutes suivant son heure de départ :** Le joueur encourt la **pénalité générale** appliquée à son premier trou.
- **Exception 2 – Le joueur commence pas plus de cinq minutes trop tôt :** Le joueur encourt la **pénalité générale** appliquée à son premier trou.
- **Exception 3 – Le comité décide que des circonstances exceptionnelles ont empêché le joueur de commencer à l'heure :** Il n'y a pas d'infraction à la présente règle et il n'y a pas de pénalité.

### 5.3b Quand la ronde se termine

La *ronde* d'un joueur se termine :

- En *partie par trous*, lorsque le résultat du match est final conformément à la règle 3.2a(3) ou (4).
- En *partie par coups*, lorsque le joueur *entre* sa balle *dans le trou* au dernier trou (y compris pour la correction d'une erreur, tel que prévu p. ex. à la règle 6.1 ou 14.7b).

Voir les règles 21.1e, 21.2e, 21.3e et 23.3b (quand une *ronde* commence et se termine dans d'autres formules de jeu en *partie par coups* et dans un *Quatre balles*).

## 5.4 Jouer en groupes

### 5.4a Partie par trous

Durant une *ronde*, le joueur et son *adversaire* doivent jouer chaque trou dans le même groupe.

### 5.4b Partie par coups

Durant une *ronde*, le joueur doit demeurer dans le groupe déterminé par le *comité*, à moins que le *comité* approuve un changement, que ce soit avant ou après que le changement survienne.

**Pénalité pour infraction à la règle 5.4 : Disqualification.**

## 5.5 Pratiquer durant la ronde ou pendant que le jeu est arrêté

### 5.5a Pas de coup de pratique durant le jeu d'un trou

Durant le jeu d'un trou, un joueur ne doit pas faire de *coup* de pratique sur toute balle sur le *terrain* ou à l'extérieur du *terrain*.

Les exemples suivants ne constituent pas un *coup* de pratique :

- Un élan de pratique fait sans l'intention de frapper une balle.
- Frapper une balle en direction d'une aire de pratique ou vers un autre joueur, lorsque c'est fait uniquement par courtoisie.
- Les *coups* effectués par un joueur pour compléter le jeu d'un trou dont le résultat est déjà décidé.

### 5.5b Restriction concernant les coups de pratique après le jeu d'un trou

Après avoir complété le jeu d'un trou, mais avant d'effectuer un *coup* pour commencer un autre trou, un joueur ne doit pas faire de *coup* de pratique.

**Exception – Endroits où la pratique des coups roulés ou des petits coups d'approche est permise :** Le joueur peut effectuer des coups roulés ou des petits coups d'approche sur ou près :

- Du *vert* du dernier trou complété et de tout vert de pratique (voir la règle 13.1e), et
- De l'*aire de départ* du prochain trou.

**Cependant,** de tels *coups* de pratique ne doivent pas être effectués à partir d'une *fosse de sable* et ne doivent pas retarder le jeu de façon déraisonnable (voir la règle 5.6a).

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type I-2** (le *comité* peut adopter une règle locale prohibant la pratique des coups roulés ou des petits coups d'approche sur ou près du *vert* du dernier trou complété).

### 5.5c Pratique pendant que le jeu est suspendu ou arrêté autrement

Un joueur ne doit pas faire de *coup* de pratique alors que le jeu est suspendu ou arrêté autrement selon la règle 5.7a, **sauf :**

- Tel qu'autorisé à la règle 5.5b,
- À tout endroit à l'extérieur du *terrain*, et
- À tout endroit sur le *terrain* où le *comité* le permet.

Lorsqu'un match est arrêté d'un commun accord et qu'il ne reprendra pas le même jour, les joueurs peuvent pratiquer sur le *terrain*, sans restriction, avant la reprise du match.

### **Pénalité pour infraction à la règle 5.5 : Pénalité générale**

Si une infraction survient entre deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou.

### 5.6 Retard déraisonnable; rythme de jeu soutenu

#### 5.6a Retard déraisonnable

Un joueur ne doit pas retarder le jeu de façon déraisonnable, que ce soit en jouant un trou ou entre le jeu de deux trous.

Un joueur peut se voir accorder un bref délai pour certaines raisons, comme :

- Le joueur cherche à obtenir l'aide d'un *arbitre* ou du *comité*,
- Le joueur est blessé ou malade, ou
- Il y a une autre bonne raison.

#### Pénalité pour infraction à la règle 5.6a :

- **Pour une première infraction : Un coup de pénalité.**
- **Pour une deuxième infraction : Pénalité générale.**
- **Pour une troisième infraction : Disqualification.**

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

[Voir la règle 25.6a](#) (application de la règle 5.6a aux joueurs handicapés)

#### 5.6b Rythme de jeu soutenu

Une ronde de golf est censée se jouer à un rythme soutenu.

Chaque joueur devrait réaliser que la vitesse de son jeu est susceptible d'affecter le temps requis par les autres joueurs pour jouer leur *ronde*, tant les joueurs de son groupe que ceux des groupes qui suivent.

On encourage les joueurs à inviter les groupes plus rapides à passer.

(1) **Recommandations quant au temps de jeu.** Le joueur devrait jouer à un rythme soutenu durant toute la *ronde*, y compris le temps pris pour :

- Se préparer et effectuer chacun des *coups*,
- Se déplacer d'un endroit à un autre entre les *coups*, et
- Se rendre à la prochaine *aire de départ* après avoir complété un trou.

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

Lorsque c'est le tour du joueur de jouer :

- Il est recommandé qu'il effectue son *coup* au plus 40 secondes après qu'il est (ou devrait être) capable de jouer sans interférence ou distraction, et

- Le joueur devrait habituellement être capable de jouer plus rapidement que cela, et il est encouragé à le faire.
- (2) **Jouer hors tour pour aider le temps de jeu.** Selon le type de partie, il peut arriver que les joueurs puissent jouer hors tour pour aider le temps de jeu :
- En *partie par trous*, les joueurs peuvent convenir que l'un d'eux jouera hors tour pour sauver du temps (voir l'exception à la règle 6.4a).
  - En *partie par coups*, les joueurs peuvent adopter le « golf prêt à jouer » d'une façon sécuritaire et responsable (voir la règle 6.4b(2)).
- (3) **Politique de temps de jeu du comité.** Pour encourager et réglementer le jeu rapide, le *comité* devrait adopter une règle locale instituant une politique de temps de jeu.

Une telle politique peut déterminer un temps maximum pour compléter une *ronde*, un trou ou une série de trous et un *coup*, et peut établir des pénalités pour le non-respect de la politique.

**Voir Procédures du comité, Section 5H (recommandations sur le contenu d'une politique de temps de jeu).**

## 5.7 Arrêter le jeu; reprendre le jeu

### 5.7a Quand les joueurs peuvent ou doivent arrêter le jeu

Durant une *ronde*, un joueur ne doit pas arrêter le jeu **sauf** dans les cas suivants :

- Suspension par le comité. Tous les joueurs doivent arrêter de jouer si le *comité* suspend le jeu (voir la règle 5.7b).
- Arrêter le jeu d'un commun accord en partie par trous. Les joueurs dans un match peuvent convenir d'arrêter le jeu pour toute raison, **sauf** si cela retarde la compétition. Si les joueurs conviennent d'arrêter le jeu et qu'un joueur veut ensuite reprendre le jeu, l'accord ne tient plus et l'autre joueur doit reprendre le jeu.
- Un joueur arrête de jouer à cause de la foudre. Un joueur peut arrêter de jouer s'il a des motifs raisonnables de croire qu'il y a risque de foudre, **mais** il doit en informer le *comité* aussitôt que possible.

Quitter le *terrain* ne constitue pas en soi un arrêt du jeu. Le cas d'un joueur qui retarde le jeu est couvert par la règle 5.6a et non pas par la présente règle.

Un joueur qui arrête de jouer pour une raison non autorisée par la présente règle, ou qui fait défaut d'en informer le *comité* lorsque c'est requis, est **disqualifié**.

### 5.7b Ce que les joueurs doivent faire lorsque le comité suspend le jeu

Il y a deux types de suspension de jeu par le *comité*, chacune avec des exigences différentes quant au moment où les joueurs doivent arrêter de jouer.

- (1) **Suspension immédiate (comme lorsqu'il y a un danger imminent).** Si le *comité* déclare une suspension immédiate du jeu, un joueur ne doit pas effectuer un autre *coup* jusqu'à ce que le *comité* reprenne le jeu.

Le *comité* devrait utiliser une méthode distincte pour aviser les joueurs d'une suspension immédiate.

- (2) **Suspension normale (comme pour la noirceur ou pour un terrain injouable).** Lorsque le *comité* suspend le jeu pour des raisons normales, la suite dépend de l'endroit où chaque groupe de joueurs est rendu :

- Entre deux trous. Si tous les joueurs d'un groupe sont entre deux trous, ils doivent arrêter le jeu immédiatement et ne doivent pas effectuer un *coup* pour commencer un autre trou jusqu'à ce que le *comité* reprenne le jeu.
- Durant le jeu d'un trou. Si un des joueurs du groupe a commencé un trou, les joueurs ont le choix d'arrêter ou de compléter le jeu du trou.
  - » Les joueurs ont droit à un peu de temps (normalement pas plus de deux minutes) pour décider d'arrêter de jouer ou de compléter le trou.
  - » Si les joueurs continuent le jeu du trou, ils peuvent compléter le trou ou arrêter de jouer avant de compléter le trou.
  - » Une fois que les joueurs ont complété le trou ou qu'ils ont arrêté de jouer avant de le compléter, ils ne doivent pas effectuer un autre *coup* jusqu'à ce que le *comité* reprenne le jeu selon la règle 5.7c.

Si les joueurs ne s'entendent pas sur la façon de procéder :

- » Partie par trous. Si son *adversaire* arrête de jouer, le joueur doit aussi arrêter et les deux joueurs ne doivent pas jouer de nouveau jusqu'à ce que le *comité* reprenne le jeu. Si le joueur n'arrête pas de jouer, il encourt la **pénalité générale (perte du trou)**.
- » Partie par coups. Tout joueur du groupe peut choisir d'arrêter ou de continuer le jeu du trou, que les autres joueurs du groupe décident de continuer ou non, **mais** le joueur peut continuer seulement si son *marqueur* reste pour inscrire son score.

### **Pénalité pour infraction à la règle 5.7b : Disqualification.**

#### **Exception – Pas de pénalité si le comité juge que le défaut d'arrêter était justifié :**

Il n'y a pas d'infraction à la présente règle et pas de pénalité si le *comité* juge que les circonstances justifient que le joueur n'ait pas arrêté de jouer lorsqu'il devait le faire.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type J-1** (méthodes recommandées au *comité* pour indiquer aux joueurs une suspension immédiate et une suspension normale).

### 5.7c Ce que les joueurs doivent faire lorsque le jeu reprend

(1) **Où reprendre le jeu.** Un joueur doit reprendre à l'endroit où il a arrêté le jeu d'un trou ou, s'il était entre deux trous, à la prochaine *aire de départ*, même si le jeu reprend une journée subséquente.

Si un joueur reprend le jeu à un endroit autre que là où il a arrêté de jouer, voir les règles 6.1b et 14.7.

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

- À l'heure déterminée par le *comité* pour la reprise du jeu, et
- Le joueur doit reprendre le jeu à cette heure (et non avant).

S'il n'est pas possible de reprendre le jeu pour une raison quelconque (comme lorsque les joueurs du groupe précédent doivent d'abord jouer et libérer le trou), il n'y a pas d'infraction à la présente règle si le joueur est présent, prêt à jouer, lorsque son groupe est en mesure de reprendre le jeu.

**Pénalité pour infraction à la règle 5.7c(2) : Disqualification.**

**Exceptions à la disqualification pour défaut de reprendre le jeu à l'heure :** Les exceptions 1, 2 et 3 à la règle 5.3a et l'exception à la règle 5.7b s'appliquent également ici.

### 5.7d Lever la balle lorsque le jeu arrête; remplacer et substituer une balle lorsque le jeu reprend

(1) **Lever la balle lorsque le jeu arrête ou avant que le jeu reprenne.** Le joueur qui arrête le jeu d'un trou selon la présente règle peut *marquer* l'emplacement de sa balle et lever la balle (voir la règle 14.1).

Avant ou lorsque le jeu reprend :

- Si la balle du joueur a été levée lorsque le jeu a été arrêté. Le joueur doit *replacer* la balle originale ou une autre balle à l'emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2).
- Si la balle du joueur n'a pas été levée lorsque le jeu a été arrêté. Le joueur peut jouer la balle où elle repose, ou il peut *marquer* l'emplacement de la balle, la lever (voir la règle 14.1) et *replacer* cette balle ou une autre balle à l'emplacement original (voir la règle 14.2).

Dans l'un ou l'autre cas :

- Si la *position de la balle* est modifiée en raison de l'acte de lever la balle, le joueur doit *replacer* cette balle ou une autre balle tel que requis à la règle 14.2d.
- Si la *position de la balle* est modifiée après que la balle a été levée et avant qu'une balle soit *replacée*, la règle 14.2d ne s'applique pas :
  - » La balle originale ou une autre balle doit être *replacée* à l'emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2).
  - » **Cependant**, si la *position de la balle* ou d'autres *conditions affectant le coup* ont empiré durant ce temps, la règle 8.1d s'applique.

(2) **Que faire si la balle ou le marque-balle est déplacé pendant l'arrêt du jeu.** Si la balle du joueur ou son *marque-balle* est déplacé de quelque façon avant que le jeu reprenne (y compris par des *forces naturelles*), le joueur doit :

- *Replacer* la balle originale ou une autre balle à l'emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2), ou
- Placer un *marque-balle* pour *marquer* l'emplacement original, et ensuite *replacer* la balle originale ou une autre balle à cet emplacement (voir les règles 14.1 et 14.2).

Si les *conditions affectant le coup* du joueur ont empiré pendant l'arrêt du jeu, voir la règle 8.1d.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 5.7d :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## RÈGLE

## 6

## Jouer un trou

**Objet de la règle :**

La règle 6 couvre la façon de jouer un trou – comme les règles spécifiques au coup de départ pour commencer un trou, l'obligation d'utiliser la même balle pour un trou en entier sauf lorsque la substitution est permise, l'ordre de jeu (lequel est plus important en partie par trous qu'en partie par coups) et ce qui constitue compléter un trou.

**6.1 Commencer le jeu d'un trou****6.1a Quand le trou commence**

Un joueur a commencé un trou lorsqu'il a effectué un *coup* pour commencer le trou.

Le trou est commencé même si le *coup* a été effectué de l'extérieur de l'*aire de départ* (voir la règle 6.1b) ou si le *coup* a été annulé en vertu d'une règle.

**6.1b La balle doit être jouée de l'intérieur de l'aire de départ**

Un joueur doit commencer chaque trou en jouant une balle de n'importe quel endroit à l'intérieur de l'*aire de départ* conformément à la règle 6.2b.

Lorsqu'un joueur commence un trou en jouant une balle de l'extérieur de l'*aire de départ* (y compris d'un mauvais ensemble de jalons servant à un départ différent pour le même trou ou pour un autre trou) :

(1) **Partie par trous.** Il n'y a pas de pénalité, **mais** l'*adversaire* peut annuler le *coup* :

- Ceci doit être fait rapidement et avant que l'un ou l'autre joueur effectue un autre *coup*. L'*adversaire* qui annule le *coup* ne peut pas retirer cette annulation.
- Si l'*adversaire* annule le *coup*, le joueur doit jouer une balle de l'intérieur de l'*aire de départ* et c'est encore à son tour de jouer.
- Si l'*adversaire* n'annule pas le *coup*, le *coup* compte, la balle est *en jeu* et elle doit être jouée où elle repose.

(2) **Partie par coups.** Le joueur encourt la **pénalité générale (deux coups de pénalité)** et il doit corriger son erreur en jouant une balle de l'intérieur de l'*aire de départ* :

- La balle jouée de l'extérieur de l'*aire de départ* n'est pas *en jeu*.

- Ce *coup* et tous les autres *coups* effectués avant que l'erreur soit corrigée (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité résultant uniquement du jeu de cette balle) ne comptent pas.
- Si le joueur ne corrige pas son erreur avant d'effectuer un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou de la *ronde*, avant de remettre sa *carte de scores*, le joueur est **disqualifié**.

## 6.2 Jouer une balle de l'aire de départ

### 6.2a Quand les règles concernant l'aire de départ s'appliquent

Les règles concernant l'*aire de départ* dans la règle 6.2b s'appliquent à chaque fois qu'un joueur doit ou peut jouer une balle de l'*aire de départ*. Ceci inclut lorsque :

- Le joueur commence le jeu du trou (voir la règle 6.1),
- Le joueur va jouer de nouveau de l'*aire de départ* selon une règle (voir la règle 14.6), ou que
- La balle du joueur est *en jeu* à l'intérieur de l'*aire de départ* après un *coup* ou après que le joueur a pris un dégagement.

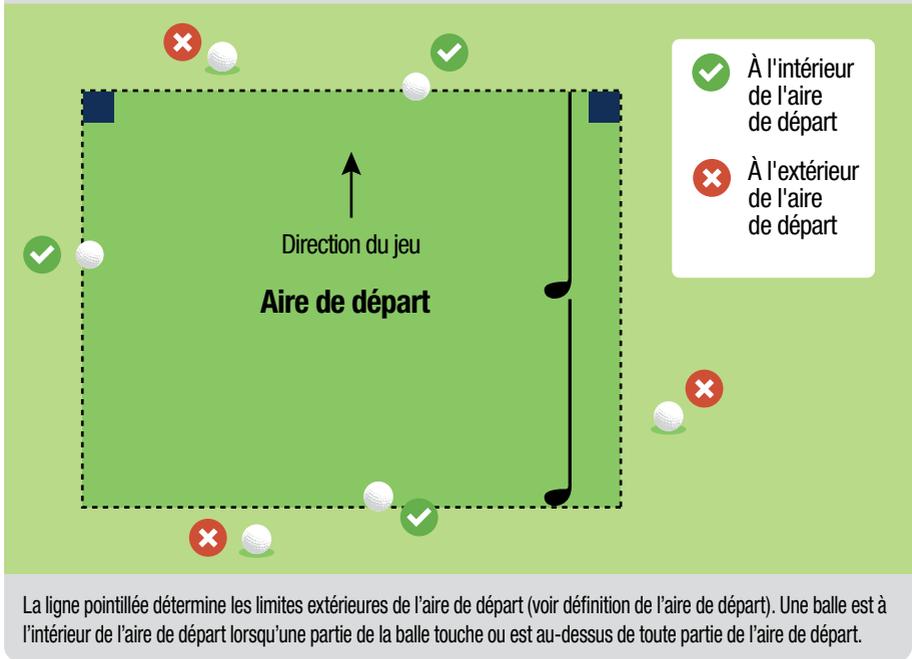
Cette règle s'applique seulement à l'*aire de départ* d'où le joueur doit commencer le trou qu'il joue, et non à tout autre terre de départ sur le *terrain* (que ce soit sur le même trou ou un autre trou).

### 6.2b Règles concernant l'aire de départ

#### (1) Quand la balle est à l'intérieur de l'aire de départ.

- Une balle est à l'intérieur de l'*aire de départ* lorsqu'une partie de la balle touche ou est au-dessus de toute partie de l'*aire de départ*.
- Le joueur peut se tenir à l'extérieur de l'*aire de départ* pour effectuer un *coup* sur une balle qui est à l'intérieur de l'*aire de départ*.

## SCHÉMA 6.2b : BALLE À L'INTÉRIEUR DE L'AIRE DE DÉPART

(2) La balle peut être surélevée ou jouée du sol. La balle doit être jouée :

- Sur un *tee* placé sur ou dans le sol, ou
- À même le sol.

Pour les fins de la présente règle, le « sol » comprend du sable ou toute autre matière naturelle ajoutée pour y placer le *tee* ou la balle.

Le joueur ne doit pas effectuer de *coup* sur une balle placée sur un *tee* non conforme ou placée sur un *tee* d'une façon non autorisée par cette règle.

**Pénalité pour infraction à la règle 6.2b(2) :**

- **Pénalité pour une première infraction : Pénalité générale.**
- **Pénalité pour une deuxième infraction : Disqualification.**

(3) Certaines conditions dans l'aire de départ peuvent être améliorées. Avant d'effectuer un *coup*, le joueur peut poser les gestes suivants dans l'*aire de départ* pour améliorer les conditions affectant le *coup* (voir la règle 8.1b(8)) :

- Modifier la surface du sol dans l'*aire de départ* (en faisant par exemple une impression avec un bâton ou son pied),

## Règle 6

- Déplacer, plier ou briser du gazon, des mauvaises herbes ou autres objets naturels qui sont attachés ou qui poussent dans le sol de l'*aire de départ*,
- Enlever ou presser du sable ou de la terre dans l'*aire de départ*, et
- Enlever de la rosée, du givre et de l'eau dans l'*aire de départ*.

**Cependant**, le joueur encourt la **pénalité générale** s'il pose tout autre geste pour *améliorer les conditions affectant le coup* en infraction à la règle 8.1a.

### (4) Restrictions sur le déplacement des jalons de départ, ou jalons manquants, en jouant de l'aire de départ.

- Les jalons de départ sont placés par le *comité* pour déterminer chaque *aire de départ* et ils devraient rester au même endroit pour tous les joueurs qui joueront de cette *aire de départ*.
- Si le joueur *améliore les conditions affectant le coup* en déplaçant un tel jalon avant d'effectuer un coup de l'*aire de départ*, il encourt la **pénalité générale** pour infraction à la règle 8.1a(1).
- Le joueur qui réalise qu'un ou les deux jalons de départ sont manquants devrait chercher à obtenir l'aide du *comité*. **Cependant**, si le *comité* n'est pas disponible dans un temps raisonnable, le joueur devrait utiliser son jugement raisonnable (règle 1.3b(2)) pour situer l'*aire de départ*.

Dans toutes les autres situations, les jalons de départ sont considérés comme des *obstructions amovibles* ordinaires qui peuvent être déplacées tel qu'autorisé par la règle 15.2.

### (5) La balle n'est pas en jeu avant qu'un coup soit effectué. Que la balle soit surélevée ou sur le sol lorsqu'on commence un trou ou qu'on rejoue de l'*aire de départ* selon une règle :

- La balle n'est pas *en jeu* jusqu'à ce que le joueur effectue un *coup* sur cette balle, et
- La balle peut être levée ou *déplacée* sans pénalité avant que le *coup* soit effectué.

Si une balle surélevée tombe du *tee* ou si le joueur la fait tomber du *tee* avant d'effectuer un *coup*, la balle peut être surélevée de nouveau n'importe où dans l'*aire de départ*, sans pénalité.

**Cependant**, si le joueur effectue un *coup* sur cette balle alors qu'elle tombe ou après qu'elle est tombée, il n'y a pas de pénalité, le *coup* compte et la balle est *en jeu*.

### (6) Quand une balle en jeu repose dans l'aire de départ. Si la balle *en jeu* du joueur repose dans l'*aire de départ* après un *coup* (telle une balle encore sur le *tee* après un *coup* qui a manqué la balle) ou après avoir pris un dégagement, le joueur peut :

- Lever ou *déplacer* la balle sans pénalité (voir l'exception 1 à la règle 9.4b), et
- Jouer cette balle ou une autre balle de n'importe quel endroit dans l'*aire de départ* en utilisant un *tee* ou à même le sol selon (2), y compris jouer la balle où elle repose.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 6.2b(6) : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 6.3 Balle utilisée durant le jeu d'un trou

### Objet de la règle :

Un trou est joué en une série de coups effectués depuis l'*aire de départ* jusqu'au vert et enfin dans le trou. Après avoir effectué son coup de départ, le joueur doit normalement jouer la même balle jusqu'à ce que le trou soit complété. Le joueur sera pénalisé pour avoir effectué un coup sur une mauvaise balle ou sur une balle substituée lorsque la substitution n'est pas permise par les règles.

### 6.3a Compléter le trou avec la même balle jouée de l'aire de départ

Un joueur peut jouer n'importe quelle balle conforme aux règles en commençant un trou de l'*aire de départ* et il peut changer de balle entre le jeu de deux trous.

Le joueur doit compléter le trou avec la même balle qu'il a jouée de l'*aire de départ*, **sauf** quand :

- La balle est *perdue* ou s'arrête *hors limites*, ou que
- Le joueur *substitue* une autre balle (qu'il soit autorisé ou non à le faire).

Le joueur devrait mettre une marque d'identification sur la balle qu'il va jouer (voir la règle 7.2).

### 6.3b Substitution d'une autre balle durant le jeu d'un trou

#### (1) Quand le joueur est autorisé et non autorisé à substituer une autre balle.

Certaines règles autorisent un joueur à remplacer la balle qu'il utilise pour jouer un trou en substituant une autre balle comme balle *en jeu*, d'autres non :

- Le joueur qui prend un dégagement en vertu d'une règle, y compris en *laissant tomber* ou en plaçant une balle (p. ex. lorsqu'une balle ne s'arrête pas dans la *zone de dégagement* ou lors d'un dégagement sur le *vert*), peut utiliser la balle originale ou une autre balle (règle 14.3a),
- Le joueur qui joue de nouveau d'où le *coup* précédent a été effectué peut utiliser la balle originale ou une autre balle (règle 14.6), et
- Le joueur qui *replaces* à un point précis n'est pas autorisé à *substituer* une balle et il doit utiliser la balle originale, avec certaines exceptions (règle 14.2a).

(2) **La balle substituée devient la balle en jeu.** Lorsqu'un joueur *substitue* une autre balle à une balle *en jeu* (voir la règle 14.4) :

- La balle originale n'est plus *en jeu*, même si elle est au repos sur le *terrain*.
- Ceci est vrai même si le joueur a :
  - » *Substitué* une autre balle à la balle originale lorsque ce n'était pas autorisé par les règles (que le joueur ait réalisé ou non qu'il *substituait* une autre balle), ou qu'il a
  - » *Replacé, laissé tomber* ou placé la balle *substituée* (1) de la mauvaise façon, (2) au *mauvais endroit* ou (3) en utilisant une procédure non applicable.
- Pour savoir comment toute erreur peut être corrigée avant de jouer la balle *substituée*, voir la règle 14.5.

Si la balle originale n'a pas été retrouvée et que le joueur a mis une autre balle *en jeu* en se servant de l'option *coup et distance* (voir les règles 17.1d, 18.1, 18.2b et 19.2a) ou tel qu'autorisé par une règle applicable lorsque ce qui est arrivé à la balle est *établi ou pratiquement certain* (voir les 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 originale même si elle est retrouvée sur le *terrain* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir la règle 18.2a(1)).

(3) **Effectuer un coup sur une balle incorrectement substituée.** Le joueur qui effectue un *coup* sur une balle incorrectement *substituée* encourt **un coup de pénalité** et le joueur doit alors compléter le trou avec la balle incorrectement *substituée*.

### 6.3c Mauvaise balle

(1) **Effectuer un coup sur une mauvaise balle.** Un joueur ne doit pas effectuer un *coup* sur une *mauvaise balle*.

**Exception – Balle se déplaçant dans l'eau :** Le joueur qui effectue un *coup* sur une *mauvaise balle* qui se déplace dans l'eau dans une *zone de pénalité* ou dans de l'*eau temporaire* n'est pas pénalisé :

- Le *coup* ne compte pas, et
- Le joueur doit corriger son erreur selon les règles en jouant la bonne balle de son emplacement original ou en prenant un dégagement selon les règles.

**Pénalité pour jouer une mauvaise balle en infraction à la règle 6.3c(1) :**

En *partie par trous*, le joueur encourt la **pénalité générale (perte du trou)**.

- Si le joueur et son *adversaire* jouent la balle de l'un et l'autre durant le jeu d'un trou, le premier à effectuer un *coup* sur une *mauvaise balle* encourt la **pénalité générale (perte du trou)**.
- **Cependant**, si on ne peut pas déterminer quelle *mauvaise balle* a été jouée en premier, il n'y a pas de pénalité et le trou doit être complété avec les balles échangées.

En *partie par coups*, le joueur encourt la **pénalité générale (deux coups de pénalité)** et il doit corriger son erreur en continuant le jeu avec la balle originale, en jouant celle-ci où elle repose ou en prenant un dégagement selon les règles :

- Le *coup* effectué sur la *mauvaise balle* et tout autre *coup* effectué avant que l'erreur soit corrigée (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité additionnel résultant uniquement du jeu de cette balle) ne comptent pas.
- Si le joueur ne corrige pas son erreur avant d'effectuer un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou de la *ronde*, avant de remettre sa *carte de scores*, le joueur est **disqualifié**.

(2) **Que faire quand la balle du joueur a été jouée par un autre joueur comme mauvaise balle.** Si c'est *établi ou pratiquement certain* que la balle du joueur a été jouée par un autre joueur comme *mauvaise balle*, le joueur doit *replacer* la balle originale ou une autre balle à l'emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2).

Ceci s'applique que la balle originale ait été retrouvée ou non.

**6.3d Quand le joueur peut jouer plus d'une balle à la fois**

Un joueur peut jouer plus d'une balle à la fois sur un trou seulement lorsque :

- Il joue une *balle provisoire* (qui deviendra sa balle *en jeu* ou qui sera abandonnée tel que prévu à la règle 18.3c), ou que
- Il joue deux balles en *partie par coups* pour corriger la possibilité d'une *infraction grave* pour avoir joué du *mauvais endroit* (voir la règle 14.7b) ou lorsqu'il est incertain de la procédure correcte à suivre (voir la règle 20.1c(3)).

## 6.4 Ordre de jeu pour jouer un trou

### Objet de la règle :

La règle 6.4 traite de l'ordre de jeu durant le jeu d'un trou. L'ordre de jeu à l'aire de départ dépend de qui a l'honneur et ensuite l'ordre est basé sur quelle balle est la plus éloignée du trou.

- En partie par trous, l'ordre de jeu est fondamental; si un joueur joue hors tour, son adversaire peut annuler le coup et exiger que le joueur joue à nouveau.
- En partie par coups, il n'y a pas de pénalité pour avoir joué hors tour, les joueurs sont autorisés et encouragés à adopter le « golf prêt à jouer », c'est-à-dire à jouer hors tour de façon sécuritaire et responsable.

### 6.4a Partie par trous

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

- Au départ du premier trou. Au premier trou, l'*honneur* est décidé par l'ordre du tirage fait par le *comité* ou, s'il n'y a pas de tirage, par entente ou par méthode aléatoire (comme tirer à pile ou face).
- Au départ de tous les autres trous.
  - » Le joueur qui gagne un trou a l'*honneur* à l'*aire de départ* suivante.
  - » Si le trou est égalé, le joueur ayant l'*honneur* à l'*aire de départ* précédente conserve l'*honneur*.
  - » Si un joueur demande une décision à temps, laquelle n'a pas encore été rendue par le *comité* (voir la règle 20.1b) et qui pourrait affecter l'*honneur* au prochain trou, l'*honneur* est décidé par entente ou par méthode aléatoire.
- Après que les deux joueurs ont commencé un trou.
  - » La balle la plus éloignée du *trou* est jouée la première.
  - » Si les balles sont à égale distance du *trou* ou si leur distance respective du *trou* n'est pas connue, la balle à jouer la première est décidée par entente ou par méthode aléatoire.

(2) L'*adversaire* peut annuler le coup que le joueur a effectué hors tour. Si le joueur joue alors que c'était à son *adversaire* de jouer, il n'y a pas de pénalité **mais** l'*adversaire* peut annuler le *coup* :

- Ceci doit être fait rapidement et avant que l'un ou l'autre joueur effectue un autre *coup*. L'*adversaire* qui annule le *coup* ne peut pas retirer cette annulation.

- Si l'*adversaire* annule le *coup*, le joueur doit, lorsque ce sera à son tour, jouer une balle de l'endroit où ce *coup* a été effectué (voir la règle 14.6).
- Si l'*adversaire* n'annule pas le *coup*, le *coup* compte, la balle est *en jeu* et elle doit être jouée où elle repose.

**Exception – S'entendre pour jouer hors tour pour sauver du temps :** Pour sauver 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* effectue ensuite son *coup* hors tour, le joueur a renoncé à son droit d'annuler le *coup*.

Voir la règle 23.6 (ordre de jeu dans un *Quatre balles*).

## 6.4b Partie par coups

### (1) Ordre normal de jeu.

- Au départ du premier trou. L'*honneur* à la première *aire de départ* est décidé par l'ordre du tirage fait par le *comité* ou, s'il n'y a pas de tirage, par entente ou par méthode aléatoire (comme tirer à pile ou face).
- Au départ de tous les autres trous.
  - » Le joueur ayant le plus bas score brut du groupe pour un trou a l'*honneur* à la prochaine *aire de départ*; le joueur ayant le deuxième meilleur score brut devrait être le suivant à jouer, et ainsi de suite.
  - » Si deux ou plus de deux joueurs ont le même score pour un trou, ils devraient jouer dans le même ordre qu'à l'*aire de départ* précédente.
  - » L'*honneur* est basé sur les scores bruts, même dans une compétition avec handicap.
- Après que tous les joueurs ont commencé un trou.
  - » La balle la plus éloignée du *trou* devrait être jouée la première.
  - » Si deux ou plus de deux balles sont à égale distance du *trou* ou si leur distance respective du *trou* n'est pas connue, la balle à jouer la première est décidée par entente ou par méthode aléatoire.

Il n'y a pas de pénalité si un joueur joue hors tour, **mais** si deux joueurs ou plus s'entendent pour jouer hors tour pour donner un avantage à l'un d'eux et que l'un d'eux joue hors tour, chacun des joueurs ayant fait cette entente encourt la **pénalité générale (deux coups de pénalité).**

### (2) Jouer hors tour de façon sécuritaire et responsable (« Golf prêt à jouer »)

Les joueurs sont autorisés et encouragés à jouer hors tour de façon sécuritaire et responsable, comme dans les cas suivants :

- Deux joueurs ou plus conviennent d'agir ainsi pour des raisons de commodité ou pour sauver du temps,
- La balle d'un joueur s'arrête près du *trou* et le joueur désire *entrer* sa balle *dans le trou*, ou
- Un joueur est prêt et capable de jouer avant un autre dont c'est le tour dans l'ordre normal de jeu selon (1), pourvu que le joueur, en jouant hors tour, ne crée pas un danger, une distraction ou un embarras à tout autre joueur.

**Cependant**, si le joueur dont c'est le tour de jouer selon (1) est prêt et capable de jouer, et qu'il indique qu'il veut jouer en premier, les autres devraient généralement attendre qu'il ait joué.

Un joueur ne devrait pas jouer hors tour pour gagner un avantage sur d'autres joueurs.

### 6.4c **Lorsqu'un joueur va jouer une balle provisoire ou autre balle de l'aire de départ.**

L'ordre de jeu dans ce cas veut que tous les autres joueurs du groupe effectuent leur premier *coup* avant que le joueur frappe la *balle provisoire* ou une autre balle de l'*aire de départ*.

Si plus d'un joueur va frapper une *balle provisoire* ou une autre balle de l'*aire de départ*, l'ordre de jeu est le même qu'auparavant.

Pour une *balle provisoire* ou autre balle jouée hors tour, voir les règles 6.4a(2) et 6.4b.

### 6.4d **Lorsqu'un joueur prend un dégagement ou va jouer une balle provisoire de tout endroit autre que l'aire de départ**

Pour les deux cas suivants, l'ordre de jeu selon les règles 6.4a(1) et 6.4b(1) est :

#### (1) Prendre un dégagement pour jouer une balle d'un endroit autre que celui où la balle repose.

- Lorsque le joueur réalise qu'il doit utiliser l'option coup et distance. L'ordre de jeu du joueur est basé sur le point où son *coup* précédent a été effectué.

- Lorsque le joueur a le choix de jouer la balle où elle repose ou de prendre un dégagement.
  - » L'ordre de jeu du joueur est basé sur le point où la balle originale repose (qui doit être estimé s'il n'est pas connu,) (voir la règle 14.2).
  - » Ceci s'applique même quand le joueur a déjà choisi l'option *coup et distance* ou choisi de prendre un dégagement pour jouer d'un endroit autre que celui où la balle originale repose (comme lorsque la balle originale est dans une *zone de pénalité* ou sera considérée comme étant injouable).

(2) **Jouer une balle provisoire.** L'ordre de jeu est que le joueur joue la *balle provisoire* immédiatement après son *coup* précédent et avant que quelqu'un d'autre joue une balle, **excepté** :

- Quand il commence un trou de l'*aire de départ* (voir la 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 basé sur le point où le *coup* précédent a été effectué).

## 6.5 Compléter le jeu d'un trou

Un joueur a complété un trou :

- En *partie par trous*, lorsque :
  - » Le joueur *entre* sa balle *dans le trou* ou que son prochain *coup* lui est concédé, ou que
  - » Le résultat du trou est décidé (comme lorsque l'*adversaire* concède le trou, que le score de l'*adversaire* pour le trou est plus bas que ce que le joueur peut réaliser ou lorsque le joueur ou l'*adversaire* encourt la **pénalité générale (perte du trou)**).
- En *partie par coups*, lorsque le joueur *entre* sa balle *dans le trou* selon la règle 3.3c.

Lorsqu'un joueur ne réalise pas qu'il a complété le trou et qu'il tente de continuer le jeu du trou, ce jeu additionnel du joueur n'est pas considéré comme de la pratique et le joueur n'est pas pénalisé pour avoir joué une autre balle ni une *mauvaise balle*.

**Voir les règles 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) et 23.3c** (quand un joueur a complété un trou dans d'autres formules de jeu en *partie par coups* ou dans un *Quatre balles*).





III

Jouer la balle

**RÈGLES 7-11**

# RÈGLE 7

## Recherche de la balle : Trouver et identifier la balle

### Objet de la règle :

La règle 7 permet au joueur d'agir de façon raisonnable pour chercher correctement sa balle après chaque coup.

- Le joueur doit toutefois être prudent puisqu'une pénalité s'appliquera si celui-ci agit de façon excessive et qu'il améliore les conditions affectant son prochain coup.
- Le joueur n'est pas pénalisé si la balle est déplacée accidentellement dans l'effort pour la trouver ou l'identifier, mais il doit alors replacer la balle à son emplacement original.

### 7.1 Comment chercher la balle correctement

#### 7.1a Le joueur peut agir de façon raisonnable pour trouver et identifier la balle

Le joueur est responsable de trouver sa balle *en jeu* après chaque coup.

Le joueur peut chercher correctement la balle en posant des gestes raisonnables pour la trouver et l'identifier, comme par exemple :

- Déplacer du sable et de l'eau, et
- Déplacer ou plier de l'herbe, des buissons, des branches d'arbres et autres objets naturels en croissance ou attachés, et aussi briser de tels objets, **mais** seulement si le bris résulte d'autres actions raisonnables faites pour trouver ou identifier la balle.

Si prendre de telles mesures raisonnables dans le cadre 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.
- **Cependant**, si l'*amélioration* résulte d'actions qui dépassent ce qui est raisonnable pour une recherche correcte, le joueur encourt la **pénalité générale** pour infraction à la règle 8.1a.

En tentant de trouver et d'identifier la balle, le joueur peut enlever des *détritus* tel que permis à la règle 15.1 et il peut enlever des *obstructions amovibles* tel que permis à la règle 15.2.

### 7.1b Que faire si du sable affectant la position de la balle du joueur est déplacé alors qu'il tente de la trouver ou de l'identifier

- Le joueur doit recréer la *position* originale de la balle dans le sable, **mais** il peut laisser une petite partie de la balle visible si celle-ci était couverte de sable.
- Si le joueur joue la balle sans avoir recréé la *position* originale de la balle, le joueur encourt la **pénalité générale**.

## 7.2 Comment identifier la balle

La balle au repos d'un joueur peut être identifiée de l'une des façons suivantes :

- Par le joueur ou toute autre personne ayant vu une balle s'arrêter dans des circonstances où on sait que c'est la balle du joueur.
- En voyant la marque d'identification du joueur sur la balle (voir la règle 6.3a), **mais** ceci ne s'applique pas si une balle identique avec une marque d'identification identique est également trouvée dans le même secteur.
- En trouvant, à un endroit où on s'attendait à la trouver, une balle dont la marque, le modèle, le numéro et l'état correspondent à la balle du joueur, **mais** ceci ne s'applique pas si une balle identique est dans le même secteur et qu'il n'y a pas moyen de savoir laquelle est la balle du joueur.

Si la *balle provisoire* d'un joueur ne peut pas être distinguée de sa balle originale, voir la règle 18.3c(2).

## 7.3 Lever la balle pour l'identifier

Si une balle pourrait être la balle d'un joueur mais qu'elle ne peut pas être identifiée tel qu'elle repose :

- Le joueur peut lever la balle (ce qui inclut la tourner sur elle-même) pour l'identifier, **mais** :
- L'emplacement de la balle doit d'abord être *marqué*, et la balle ne doit pas être nettoyée plus que ce qui est nécessaire pour l'identifier (**sauf** sur le *vert*) (voir la règle 14.1).

Si la balle levée est la balle du joueur ou la balle d'un autre joueur, elle doit être *replacée* à son emplacement original (voir la règle 14.2).

Si le joueur lève sa balle selon cette règle lorsqu'il n'est pas raisonnablement nécessaire de le faire pour l'identifier (**sauf** sur le *vert* où le joueur peut lever sa balle selon la règle 13.1b), qu'il omet de *marquer* l'emplacement de la balle avant de la lever ou qu'il la nettoie lorsque ce n'est pas autorisé, le joueur encourt **un coup de pénalité**.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 7.3 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

### 7.4 Balle déplacée accidentellement en tentant de la trouver ou de l'identifier

Il n'y a pas de pénalité si la balle du joueur est accidentellement *déplacée* par le joueur, l'*adversaire* ou quelqu'un d'autre en tentant de la trouver ou de l'identifier. **Cependant**, si le joueur cause le *déplacement* de la balle avant de commencer sa recherche, il encourt un **coup de pénalité** selon la règle 9.4b.

Au sens de cette règle, « accidentellement » comprend le cas où la balle est *déplacée* par toute personne qui, pour trouver la balle, pose des gestes raisonnables susceptibles de *déplacer* la balle pour révéler son emplacement (comme en balayant l'herbe longue du pied ou en secouant un arbre).

Dans ces situations, la balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2). Ce faisant :

- Si la balle était sur, sous ou contre toute *obstruction inamovible, partie intégrante, objet de limites* ou objet naturel en croissance ou attaché, la balle doit être *replacée* à son emplacement original sur, sous ou contre cet objet (voir la règle 14.2c).
- Si la balle était couverte de sable, la *position* originale *de la balle* doit être recréée et la balle doit être *replacée* dans cette *position* (voir la règle 14.2d(1)). **Cependant**, le joueur qui procède ainsi peut laisser une petite partie de la balle visible.

Voir aussi la règle 15.1a (restriction quant à l'enlèvement délibéré de certains *détritus* avant de *replacer* la balle).

**Pénalité pour infraction à la règle 7.4 : Pénalité générale.**

## RÈGLE

## 8

## Terrain joué comme on le trouve

## Objet de la règle :

La règle 8 concerne un principe fondamental du jeu : « Jouer le terrain comme on le trouve ». Lorsque la balle du joueur s'arrête, celui-ci devra normalement accepter les conditions affectant le coup et ne pas les améliorer avant de jouer la balle. Cependant, un joueur peut poser certains gestes raisonnables même si cela améliore les conditions, et il y a des circonstances limitées où ces conditions peuvent être restaurées sans pénalité après qu'elles ont été améliorées ou détériorées.

## 8.1 Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup

Pour appuyer le principe de « jouer le terrain comme on le trouve », cette règle limite le joueur dans ce qu'il pourrait faire pour *améliorer* l'une des « conditions affectant le coup » dites protégées (n'importe où sur ou hors du *terrain*) en prévision de son prochain *coup* :

- La *position de sa balle* au repos,
- L'espace prévu pour *prendre position*,
- L'espace prévu pour effectuer son élan,
- Sa *ligne de jeu*, et
- La *zone de dégagement* où il va *laisser tomber* ou placer une balle.

Cette règle s'applique aux actions entreprises tant durant une *ronde* que lorsque le jeu est arrêté selon la règle 5.7a.

Elle ne s'applique pas à :

- L'enlèvement de *détritus* ou d'*obstructions amovibles*, ce qui est permis dans les limites prévues à la règle 15, ou à
- Un geste posé alors que la balle du joueur est en mouvement, ce qui est couvert par la règle 11.

### 8.1a Actions qui ne sont pas autorisées

**Sauf** selon les façons limitées autorisées aux 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, plier ou casser :
  - Tout objet naturel en croissance ou attaché,
  - Toute *obstruction inamovible, partie intégrante* ou *objet de limites*, ou
  - Tout jalon de départ de l'*aire de départ* lorsqu'il joue une balle de cette même *aire de départ*.
- (2) Placer un *détritus* ou une *obstruction amovible* dans une position particulière (comme pour aménager une meilleure position pour ses pieds ou pour *améliorer la ligne de jeu*).
- (3) Modifier la surface du sol, y compris en :
  - Replaçant des mottes de gazon pour remplir des marques de coup,
  - Enlevant ou écrasant des mottes de gazon déjà remplacées ou autres plaques de gazon déjà en place, ou en
  - Créant ou éliminant des trous, des marques 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

Dans sa préparation ou dans l'exécution d'un *coup*, un joueur peut agir de l'une ou l'autre des façons suivantes sans être pénalisé, même si ces actions *améliorent* les *conditions affectant le coup*.

- (1) Chercher correctement sa balle en agissant de façon raisonnable pour la trouver et l'identifier (voir la règle 7.1a).
- (2) Agir de façon raisonnable pour enlever des *détritus* (voir la règle 15.1) et des *obstructions amovibles* (voir la règle 15.2).
- (3) Agir de façon raisonnable pour *marquer* l'emplacement d'une balle et pour lever et *replacer* la balle selon les règles 14.1 et 14.2.
- (4) Appuyer légèrement le bâton contre le sol immédiatement devant ou immédiatement derrière la balle. « Appuyer légèrement le bâton » signifie permettre au poids du bâton d'être supporté par l'herbe, la terre, le sable ou autre matière sur ou au-dessus de la surface du sol.

**Cependant**, ceci ne donne pas le droit de :

- Presser le bâton contre le sol, ou
  - Lorsque la balle est dans une *fosse de sable*, de toucher le sable immédiatement devant ou immédiatement derrière la balle (voir la règle 12.2b (1)).
- (5) Placer ses pieds fermement en *prenant position*, y compris creuser de façon raisonnable avec les pieds dans le sable ou la terre meuble.
- (6) Agir correctement pour *prendre position*, en posant des gestes raisonnables pour se rendre à la balle et *prendre position*.

**Cependant**, lorsqu'il agit ainsi, le joueur :

- N'a pas nécessairement droit à une *prise de position* ou à un élan normal, et
  - Il doit utiliser la façon de procéder qui dérange le moins les conditions de la situation en cause.
- (7) Effectuer un *coup* ou l'élan arrière pour un *coup* qui est ensuite fait.

**Cependant**, lorsque la balle est dans une *fosse de sable*, il n'est pas permis selon la règle 12.2b(1) de toucher le sable dans la *fosse de sable* durant l'élan arrière.

(8) Dans l'*aire de départ* :

- Placer un *tee* dans ou sur le sol (voir la règle 6.2b(2)),
  - Déplacer, plier ou briser tout objet naturel en croissance ou attaché (voir la règle 6.2b(3)), et
  - Modifier la surface du sol, enlever ou tasser du sable ou de la terre, ou enlever de la rosée, du givre ou de l'eau (voir la règle 6.2b(3)).
- (9) Dans une *fosse de sable*, aplanir le sable pour l'entretien du *terrain* une fois qu'une balle jouée de la *fosse de sable* est à l'extérieur de la *fosse* (voir la règle 12.2b(3)).
- (10) Sur le *vert*, enlever du sable et de la terre meuble et réparer des dommages (voir la règle 13.1c).
- (11) Bouger un objet naturel pour voir s'il est détaché.

**Cependant**, si on réalise que l'objet est en croissance ou est attaché, celui-ci doit demeurer attaché et on doit le remettre autant que possible dans sa position originale.

**Voir la règle 25.4g** (modifications à la règle 8.1b(5) quant à la *prise de position* pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité)

### 8.1c Éviter une pénalité en restaurant les conditions améliorées en infraction à la règle 8.1a(1) ou 8.1a(2)

Si un joueur a *amélioré* les *conditions affectant le coup* en déplaçant, pliant ou cassant un objet en infraction à la règle 8.1a(1) ou en plaçant un objet dans une position qui va à l'encontre de la règle 8.1a(2) :

- Il n'y a pas de pénalité si, avant d'effectuer le prochain *coup*, le joueur élimine cette *amélioration* en restaurant les *conditions* originales de la façon permise par (1) et (2) plus bas.
- **Cependant**, si le joueur *améliore* les *conditions affectant le coup* par l'une ou l'autre des actions couvertes par les règles 8.1a(3) à (5), il ne peut pas éviter la pénalité en restaurant les *conditions* originales.

(1) **Comment restaurer les conditions améliorées en déplaçant, pliant ou cassant un objet.** Avant d'effectuer le *coup*, le joueur peut éviter la pénalité pour infraction à la règle 8.1a(1) en remplaçant l'objet aussi près que possible de sa position originale de sorte que l'*amélioration* créée par l'infraction est éliminée, comme en :

- Remplaçant un *objet de limites* (comme un piquet de limites) qui avait été enlevé ou en remettant l'*objet de limites* dans sa position originale après qu'il a été penché dans un angle différent, ou en
- Remettant une branche d'arbre ou de l'herbe, ou une *obstruction inamovible* dans sa position originale après qu'elle a été déplacée.

**Cependant**, le joueur ne peut pas éviter la pénalité :

- Si l'*amélioration* n'est pas éliminée (comme lorsqu'un *objet de limites* ou une branche ont été pliés ou cassés de façon telle qu'on ne peut pas les remettre dans la position originale), ou
- En utilisant toute chose autre que l'objet original en tentant de restaurer les *conditions*, comme :
  - » Utiliser un objet additionnel ou différent (p.ex. en plaçant un piquet différent dans le trou laissé par un piquet de limites enlevé ou en attachant une branche en place), ou
  - » Utiliser d'autres matériaux pour réparer l'objet original (p. ex. en utilisant du ruban gommé pour réparer un *objet de limites* brisé ou une branche cassée).

(2) **Comment restaurer les conditions améliorées par un objet placé en position.** Avant d'effectuer le *coup*, le joueur peut éviter une pénalité pour infraction à la règle 8.1a(2) en enlevant l'objet qui a été placé dans une position particulière.

### 8.1d Restaurer des conditions détériorées après que la balle est au repos

Si les *conditions affectant le coup* sont détériorées après que la balle est au repos :

(1) **Quand la restauration des conditions détériorées est permise.** Si les *conditions affectant le coup* sont détériorées par toute personne autre que le joueur ou par un *animal*, le joueur peut, sans pénalité selon la règle 8.1a :

- Restaurer les *conditions* originales dans la mesure du possible.
- *Marquer* l'emplacement de la balle, la lever, la nettoyer et la *replacer* à son emplacement original (voir les règles 14.1 et 14.2), si c'est raisonnable de le faire pour restaurer les *conditions* originales ou si des matières se sont retrouvées sur la balle lorsque les *conditions* ont été détériorées.
- Si les *conditions* détériorées ne peuvent pas être facilement restaurées, lever et *replacer* la balle en la plaçant au point le plus proche (pas plus près du trou) qui (1) présente les *conditions affectant le coup* les plus similaires, (2) est à moins d'une *longueur de bâton* de l'emplacement original, et (3) est dans la même *zone de terrain* que ce point.

**Exception – Position de la balle détériorée lorsque ou après qu'une balle a été levée ou déplacée et avant qu'elle soit replacée :** Ceci est couvert par la règle 14.2d, à moins que la *position de la balle* ait été détériorée alors que le jeu était arrêté et que la balle avait été levée, auquel cas la présente règle s'applique.

(2) **Quand la restauration de conditions détériorées n'est pas permise.** Un joueur ne doit pas (**sauf** tel qu'autorisé aux règles 8.1c(1), 8.1c(2) et 13.1c) *améliorer* les *conditions affectant le coup* qui ont été détériorées par :

- Le joueur, incluant le *cadet* du joueur,
- Une autre personne (autre qu'un *arbitre*) qui pose un geste autorisé par le joueur, ou
- Des *forces naturelles* comme le vent ou l'eau.

Le joueur qui *améliore* les *conditions détériorées* lorsqu'il n'est pas autorisé à le faire encourt la **pénalité générale** selon la règle 8.1a.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 8.1d : Pénalité générale selon la règle 14.7a**

**Voir les règles 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et **23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

### 8.2 Actions délibérées du joueur pour modifier d'autres conditions physiques dans le but d'influer sur sa balle au repos ou sur le coup à effectuer

#### 8.2a Quand la règle 8.2 s'applique

Cette règle ne couvre que les actions délibérées du joueur pour modifier d'autres conditions physiques dans le but d'influer sur sa balle au repos ou sur le *coup* à effectuer.

Cette règle ne concerne pas les actions du joueur pour :

- Délibérément dévier ou arrêter sa balle ou pour délibérément modifier toute condition physique dans le but d'influencer l'endroit où la balle peut s'arrêter (ce qui est couvert par les règles 11.2 et 11.3), ou
- Modifier les *conditions affectant le coup* du joueur (ce qui est couvert par la règle 8.1a).

#### 8.2b Actions prohibées pour modifier d'autres conditions physiques

Un joueur ne doit pas délibérément entreprendre toute action énumérée à la règle 8.1a (**sauf** tel qu'autorisé aux règles 8.1b, c ou d) pour modifier d'autres conditions physiques semblables dans le but d'influer sur :

- L'endroit où la balle du joueur pourrait aller ou s'arrêter après son prochain *coup* ou après un *coup* subséquent, ou sur
- L'endroit où la balle au repos du joueur pourrait aller ou s'arrêter si elle se *déplace* avant que le *coup* soit effectué (p. ex. lorsque la balle est dans une pente abrupte et que le joueur craint qu'elle roule dans un buisson).

**Exception – Actions faites pour l'entretien du terrain :** Il n'y a pas de pénalité selon cette règle si le joueur modifie d'autres conditions physiques semblables pour l'entretien du *terrain* (comme en réparant des traces de pas dans une *fosse de sable* ou en remplaçant une motte de gazon arrachée).

**Pénalité pour infraction à la règle 8.2 : Pénalité générale.**

**Voir les règles 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et **23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

### 8.3 Actions délibérées du joueur pour modifier les conditions physiques dans l'intention d'influer sur la balle au repos d'un autre joueur ou sur le coup à effectuer

#### 8.3a Quand la règle 8.3 s'applique

Cette règle ne couvre que les actions délibérées d'un joueur pour modifier des conditions physiques dans l'intention d'influer sur la balle au repos d'un autre joueur ou sur le *coup* devant être effectué par cet autre joueur.

Elle ne concerne pas les actions du joueur pour délibérément dévier ou arrêter la balle en mouvement d'un autre joueur ou pour modifier délibérément toute condition physique dans le but d'influencer l'endroit où la balle pourrait s'arrêter (ce qui est couvert par les règles 11.2 et 11.3).

#### 8.3b Actions prohibées pour modifier d'autres conditions physiques

Un joueur ne doit pas délibérément entreprendre toute action énumérée à la règle 8.1a (**sauf** tel qu'autorisé à la règle 8.1b, c ou d) pour :

- *Améliorer* ou détériorer les *conditions affectant le coup* d'un autre joueur, ou pour
- Modifier toute autre condition physique pour influencer l'endroit :
  - » Où la balle d'un autre joueur pourrait aller ou pourrait s'arrêter après le prochain *coup* ou après un *coup* subséquent de ce joueur, ou encore
  - » Où la balle au repos d'un autre joueur pourrait aller ou pourrait s'arrêter si elle se déplace avant que le *coup* soit effectué.

**Exception – Actions pour l'entretien du terrain :** Il n'y a pas de pénalité selon cette règle si le joueur modifie d'autres conditions physiques semblables pour l'entretien du *terrain* (comme en réparant des traces de pas dans une *fosse de sable* ou en remplaçant une motte de gazon arrachée).

**Pénalité pour infraction à la règle 8.3 : Pénalité générale.**

**Voir les règles 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et **23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

# RÈGLE 9

## Balle jouée où elle repose; balle au repos levée ou déplacée

### Objet de la règle :

La règle 9 concerne un principe fondamental du jeu : « Jouer la balle où elle repose ».

- Si la balle du joueur s'arrête et qu'elle est ensuite déplacée par des forces naturelles telles que le vent ou l'eau, le joueur doit normalement la jouer de son nouvel emplacement.
- Si une balle au repos est levée ou déplacée par quiconque ou par une influence extérieure avant que le coup soit effectué, la balle doit être replacée à son emplacement original.
- Les joueurs devraient faire preuve de prudence lorsqu'ils sont près de toute balle au repos, et un joueur qui cause le déplacement de sa balle ou de la balle de son adversaire encourt normalement une pénalité (sauf sur le vert).

La règle 9 s'applique à une balle *en jeu* au repos sur le *terrain*; elle s'applique autant durant une *ronde* que lorsque le jeu est arrêté en vertu de la règle 5.7a.

### 9.1 Jouer la balle où elle repose

#### 9.1a Jouer la balle de l'endroit où elle s'est arrêtée

La balle d'un joueur, au repos sur le *terrain*, doit être jouée où elle repose, sauf lorsque les règles permettent au joueur ou l'obligent à :

- Jouer une balle d'un autre endroit sur le *terrain*, ou à
- Lever une balle et la *replacer* à son emplacement original.

#### 9.1b Que faire quand la balle se déplace durant l'élan arrière ou durant le coup

Si la balle au repos d'un joueur commence à se *déplacer* après que le joueur a commencé le *coup* ou l'élan arrière pour un *coup*, et que le joueur effectue quand même le *coup* :

- La balle ne doit pas être *replacée*, quelle que soit la cause du *déplacement*.
- Le joueur doit plutôt jouer la balle où elle s'est arrêtée après le *coup*.
- Si le joueur a causé le *déplacement* de la balle, voir la règle 9.4b pour déterminer s'il y a pénalité.

**Pénalité pour jouer du mauvais endroit en infraction à la règle 9.1 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 9.2 Décider si une balle s'est déplacée et ce qui a causé le déplacement

### 9.2a Décider si une balle s'est déplacée

La balle au repos d'un joueur est considérée comme s'étant *déplacée* seulement si c'est *établi ou pratiquement certain* qu'elle s'est *déplacée*.

Si une balle peut s'être *déplacée*, mais que ce n'est pas *établi ou pratiquement certain*, la balle est considérée comme ne s'étant pas *déplacée* et elle doit être jouée où elle repose.

### 9.2b Décider ce qui a causé le déplacement

Lorsque la balle au repos d'un joueur s'est *déplacée* :

- On doit identifier ce qui a causé le *déplacement*.
- Ceci détermine si le joueur doit *replacer* la balle ou la jouer où elle repose et s'il y a pénalité.

(1) **Quatre causes possibles.** Les règles reconnaissent seulement quatre causes possibles pour expliquer le *déplacement* d'une balle au repos avant que le joueur effectue un *coup* :

- Les *forces naturelles*, comme le vent et l'eau (voir la règle 9.3),
- Les gestes du joueur, y compris les gestes du *cadet* du joueur (voir la règle 9.4),
- Les gestes de l'*adversaire* en *partie par trous*, y compris les gestes du *cadet* de l'*adversaire* (voir la règle 9.5), ou
- Une *influence extérieure*, y compris tout autre joueur en *partie par coups* (voir la règle 9.6).

**Voir la règle 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et **la règle 23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

### (2) Critère « établi ou pratiquement certain » pour décider ce qui a causé le déplacement de la balle.

- Le joueur, l'*adversaire* ou une *influence extérieure* sont considérés comme ayant causé le *déplacement* de la balle seulement si c'est *établi ou pratiquement certain* qu'ils en sont la cause.
- Si ce n'est pas *établi ou pratiquement certain* qu'au moins un de ceux-là a causé le *déplacement*, la balle sera traitée comme ayant été *déplacée* par des *forces naturelles*.

En appliquant ce critère, toute l'information raisonnablement disponible doit être considérée, ce qui signifie toute l'information dont le joueur dispose ou qu'il peut obtenir avec un effort raisonnable et sans retarder le jeu de façon déraisonnable.

### 9.3 Balle déplacée par des forces naturelles

Si des *forces naturelles* (comme le vent ou l'eau) causent le *déplacement* de la balle au repos d'un joueur :

- Il n'y a pas de pénalité, et
- La balle doit être jouée de son nouvel emplacement.

**Exception 1– Une balle sur le vert doit être replacée si elle se déplace après avoir déjà été levée et replacée (voir la règle 13.1d) :** Une fois que la balle du joueur sur le vert a déjà été levée et *replacée*, et que celle-ci se déplace par la suite :

- La balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2).
- Ceci est vrai quelle que soit la cause du *déplacement* (y compris des *forces naturelles*).

**Exception 2 – Une balle au repos doit être replacée si elle se déplace et s'arrête dans une autre zone de terrain ou hors limites après avoir été laissée tomber, placée ou replacée :** Lorsque le joueur met la balle originale ou une autre balle *en jeu* en la *laissant tomber*, en la plaçant ou en la *replacant*, et que des *forces naturelles* causent le *déplacement* de la balle au repos et qu'elle s'arrête dans une autre *zone de terrain* ou *hors limites*, cette balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2). **Cependant**, dans le cas d'une balle qui a été *replacée* sur le vert, voir l'exception 1.

**Pénalité pour jouer du mauvais endroit en infraction à la règle 9.3 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 9.4 Balle levée ou déplacée par le joueur

Cette règle s'applique seulement lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'un joueur (y compris le *cadet* du joueur) a levé sa balle au repos ou que les gestes du joueur ou de son *cadet* ont causé son *déplacement*.

### 9.4a Quand la balle levée ou déplacée doit être replacée

Si le joueur lève sa balle au repos ou cause son *déplacement*, la balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2), **sauf** :

- Lorsque le joueur lève la balle selon une règle pour prendre un dégagement ou pour *replacer* la balle à un endroit différent (voir les règles 14.2d et 14.2e), ou
- Lorsque la balle se *déplace* seulement après que le joueur a commencé le *coup* ou l'élan arrière pour un *coup* et que le joueur effectue quand même le *coup* (voir la règle 9.1b).

### 9.4b Pénalité pour lever ou toucher délibérément la balle ou causer son déplacement

Le joueur qui lève ou touche délibérément sa balle au repos ou cause son *déplacement* encourt **un coup de pénalité**.

**Cependant**, il y a cinq **exceptions** :

**Exception 1 – Joueur autorisé à lever ou déplacer la balle** : Il n'y a pas de pénalité quand le joueur lève la balle ou cause son *déplacement* selon une règle qui :

- Permet que la balle soit levée et ensuite *replacée* à son emplacement original,
- Exige qu'une balle *déplacée* soit *replacée* à son emplacement original, ou
- Exige ou permet au joueur de *laisser tomber* ou de placer de nouveau ou de jouer une balle d'un endroit différent.

**Exception 2 – Déplacement accidentel en tentant de trouver ou identifier la balle** : Il n'y a pas de pénalité lorsque le joueur cause accidentellement le *déplacement* de la balle en tentant de la trouver ou de l'identifier (voir la règle 7.4).

**Exception 3 – Déplacement accidentel sur le vert** : Il n'y a pas de pénalité lorsque le joueur cause accidentellement le *déplacement* de la balle sur le *vert* (voir la règle 13.1d), peu importe comment cela se produit.

**Exception 4 – Déplacement accidentel à tout endroit autre que sur le vert en appliquant une règle :** Il n'y a pas de pénalité lorsque le joueur cause accidentellement le *déplacement* de la balle partout ailleurs que sur le *vert* en agissant de façon raisonnable pour :

- Marquer l'emplacement de la balle ou lever ou *replacer* la balle, lorsqu'il est autorisé à le faire (voir les règles 14.1 et 14.2),
- Enlever une *obstruction amovible* (voir la règle 15.2),
- Restaurer des conditions détériorées, lorsqu'il est autorisé à le faire (voir la règle 8.1d),
- Prendre un dégagement en vertu d'une règle, y compris pour déterminer si un dégagement est disponible selon une règle (comme en faisant un élan avec un bâton pour voir si une condition cause un embarras), ou décider de l'endroit où prendre un dégagement (comme en déterminant le *point de dégagement complet le plus proche*), ou
- Mesurer selon une règle (comme décider de l'ordre de jeu selon la règle 6.4).

**Exception 5 – La balle se déplace après s'être arrêtée contre le joueur ou son équipement :** Il n'y a pas de pénalité dans le cas où, après que la balle du joueur se soit arrêtée contre le joueur ou contre son *équipement* suite à un *coup* (règle 11.1) ou après qu'il ait *laissé tomber* la balle (règle 14.3c(1)), le joueur cause le *déplacement* de la balle en se déplaçant ou en enlevant son *équipement*.

**Pénalité pour jouer du mauvais endroit en infraction à la règle 9.4 :**  
**Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

Un joueur qui, en vertu de la règle 9.4, doit *replacer* une balle qui a été *déplacée*, mais omet de le faire et joue du *mauvais endroit*, encourt seulement la **pénalité générale** selon la règle 14.7a (voir l'exception à la règle 1.3c(4)).

### 9.5 Balle levée ou déplacée par l'adversaire en partie par trous

Cette règle s'applique seulement lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* que l'*adversaire* (y compris le *cadet* de l'*adversaire*) a levé la balle au repos du joueur ou a causé son *déplacement*.

Le cas de l'*adversaire* qui joue la balle du joueur comme *mauvaise balle* est couvert par la règle 6.3c(1) et non par la présente règle.

#### 9.5a Quand la balle levée ou déplacée doit être replacée

Si l'*adversaire* lève ou *déplace* la balle au repos du joueur, la balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2), **sauf** :

- Lorsque l'*adversaire* concède le prochain *coup*, un trou ou le match (voir la règle 3.2b), ou

- Lorsque l'*adversaire* lève ou *déplace* la balle à la demande du joueur parce que celui-ci a l'intention d'appliquer une règle pour prendre un dégagement ou *replacer* la balle à un endroit différent.

### 9.5b Pénalité pour lever ou toucher délibérément la balle ou causer son déplacement

Si l'*adversaire* lève ou touche délibérément la balle au repos du joueur ou cause son *déplacement*, l'*adversaire* encourt **un coup de pénalité**.

**Cependant**, il y a plusieurs **exceptions** :

**Exception 1 – Adversaire autorisé à lever la balle du joueur** : Il n'y a pas de pénalité lorsque l'*adversaire* lève la balle :

- En concédant le prochain *coup*, un trou ou le match au joueur, ou que
- Il la lève à la demande du joueur.

**Exception 2 – Marquer et lever par erreur la balle du joueur sur le vert** : Il n'y a pas de pénalité lorsque l'*adversaire* *marque* l'emplacement de la balle du joueur et la lève sur le *vert* en croyant à tort qu'il s'agit de 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 agissant de l'une ou l'autre des façons couvertes par les exceptions 2, 3, 4 ou 5 à la règle 9.4b.

**Pénalité pour jouer du mauvais endroit en infraction à la règle 9.5 :**  
**Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 9.6 Balle levée ou déplacée par une influence extérieure

S'il est *établi ou pratiquement certain* qu'une *influence extérieure* (y compris un autre joueur en *partie par coups* ou une autre balle) a levé ou *déplacé* la balle au repos d'un joueur :

- Il n'y a pas de pénalité, et
- La balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2).

Ceci s'applique que la balle du joueur ait été retrouvée ou non.

**Cependant**, si ce n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle a été levée ou *déplacée* par une *influence extérieure* et que la balle est perdue, le joueur doit procéder selon l'option *coup et distance* de la règle 18.2.

Le cas de la balle du joueur jouée comme *mauvaise balle* par un autre joueur est couvert par la règle 6.3c(2) et non par la présente règle.

**Pénalité pour jouer du mauvais endroit en infraction à la règle 9.6 :**  
**Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

### 9.7 Marque-balle levé ou déplacé

Cette règle couvre ce qu'on doit faire si un *marque-balle* qui *marque* l'emplacement d'une balle qui a été levée est lui-même levé ou *déplacé* avant que la balle soit *replacée*.

#### 9.7a Balle ou marque-balle doit être remplacé

S'il est *établi* ou *pratiquement certain* que le *marque-balle* d'un joueur est levé ou déplacé de quelque façon (y compris par des *forces naturelles*) avant que la balle soit *replacée*, le joueur doit :

- *Remplacer* la balle à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2), ou
- Placer un *marque-balle* pour *marquer* cet emplacement original.

#### 9.7b Pénalité pour lever un marque-balle ou causer son déplacement

Si le joueur, ou son *adversaire en partie par trous*, lève le *marque-balle* du joueur ou cause son déplacement (alors que la balle est levée et pas encore *replacée*), le joueur ou l'*adversaire* encourt **un coup de pénalité**.

**Exception – Les exceptions aux règles 9.4b et 9.5b s'appliquent à lever un marque-balle ou causer son déplacement :** Dans tous les cas où le joueur ou l'*adversaire* n'encourt pas de pénalité pour lever la balle du joueur ou causer accidentellement son *déplacement*, il n'y a pas non plus de pénalité pour lever ou déplacer accidentellement le *marque-balle* du joueur.

**Pénalité pour jouer du mauvais endroit en infraction à la règle 9.7 :**  
**Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## RÈGLE 10

# Préparation et exécution d'un coup; conseils et aide; cadets

### Objet de la règle :

La règle 10 couvre la préparation pour un coup et son exécution, ce qui inclut les conseils et toute autre aide que le joueur peut recevoir de quelqu'un d'autre (y compris des cadets). Le principe sous-jacent de la règle est que le golf est un sport d'habileté et de défi personnel.

### 10.1 Effectuer un coup

#### Objet de la règle :

La règle 10.1 couvre la façon d'effectuer un coup et plusieurs actions qui sont alors prohibées. Un coup est effectué en frappant franchement une balle avec la tête d'un bâton. Le défi fondamental est de diriger et de contrôler le mouvement du bâton tout entier en faisant un élan libre sans ancrer le bâton.

#### 10.1a Frapper franchement la balle

En effectuant un *coup* :

- Le joueur doit frapper franchement la balle avec une partie quelconque de la tête du bâton de sorte qu'il y ait seulement un contact momentané entre le bâton et la balle, et la balle ne doit pas être poussée, queutée ou cueillie.
- Si le bâton du joueur frappe accidentellement la balle plus d'une fois, il n'y a eu qu'un seul *coup* et il n'y a pas de pénalité.

#### 10.1b Ancrer le bâton

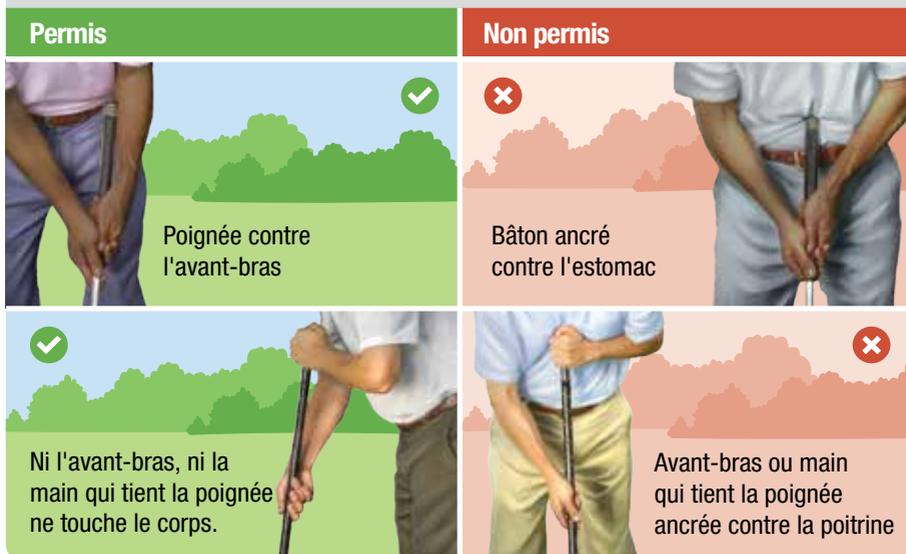
En effectuant un *coup*, le joueur ne doit pas ancrer le bâton, que ce soit :

- Directement, en tenant le bâton ou la main qui tient la poignée en contact avec toute partie du corps (**sauf** que le joueur peut tenir le bâton ou la main qui tient la poignée contre une main ou l'avant-bras), ou
- Indirectement, en utilisant un « point d'ancrage », en plaçant un avant-bras en contact avec toute partie du corps pour que la main qui tient la poignée agisse comme point d'appui stable autour duquel l'autre main peut effectuer l'élan.

Si le bâton, la main qui tient la poignée ou l'avant-bras du joueur ne fait que toucher son corps ou ses vêtements durant le *coup*, sans être tenu contre le corps, il n'y a pas d'infraction à cette règle.

Pour les fins de la présente règle, « avant-bras » signifie la partie du bras au-dessous de l'articulation du coude et inclut le poignet.

## SCHÉMA 10.1b : ANCRER LE BÂTON



Voir les règles 25.3b et 25.4h (modifications à la règle 10.1b pour les joueurs amputés et les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité).

### 10.1c Effectuer un coup en chevauchant ou en se plaçant sur la ligne de jeu

Le joueur ne doit pas effectuer un *coup* d'une position avec les pieds placés délibérément de chaque côté de la *ligne de jeu*, ou avec l'un ou l'autre pied touchant délibérément à la *ligne de jeu* ou à un prolongement de cette ligne derrière la balle.

Pour cette règle seulement, la *ligne de jeu* n'inclut pas une distance raisonnable de chaque côté.

**Exception – Il n'y a pas de pénalité si la position du joueur est prise de façon accidentelle ou pour éviter la ligne de jeu d'un autre joueur.**

Voir la règle 25.4i (dans le cas des joueurs qui utilisent une aide à la mobilité, les modifications à la règle 10.1c comprennent la *prise de position* effectuée avec toute partie d'un appareil d'aide à la mobilité).

### 10.1d Jouer une balle en mouvement

Un joueur ne doit pas effectuer de *coup* sur une balle en mouvement :

- Une balle *en jeu* est « en mouvement » lorsqu'elle n'est pas au repos à un endroit précis.
- Si une balle au repos oscille mais reste en place ou retourne à son emplacement original, elle est considérée au repos et ce n'est pas une balle en mouvement.

**Cependant**, il y a trois **exceptions** où il n'y a pas de pénalité :

**Exception 1 – La balle commence à se déplacer seulement après que le joueur a commencé l'élan arrière pour le coup :** Effectuer un *coup* sur une balle en mouvement dans une telle situation est couvert par la règle 9.1b et non par la présente règle.

**Exception 2 – Balle tombant du tee :** Effectuer un *coup* sur une balle tombant du *tee* est couvert par la règle 6.2b(5) et non par la présente 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 de pénalité* :

- Le joueur peut effectuer un *coup* sur la balle en mouvement sans pénalité, ou
- Le joueur peut prendre un dégagement en vertu de la règle 16.1 ou de la règle 17, et il peut lever la balle en mouvement.

Dans l'un ou l'autre cas, le joueur ne doit pas retarder le jeu de façon déraisonnable (voir la règle 5.6a) pour permettre au vent ou au courant de déplacer la balle vers un meilleur endroit.

**Pénalité pour effectuer un coup en infraction à la règle 10.1 : Pénalité générale.**

En *partie par coups*, un *coup* effectué en infraction à cette règle compte et le joueur encourt **deux coups de pénalité**.

### 10.2 Conseils et autre aide

#### Objet de la règle :

Décider de la stratégie et des tactiques de jeu est un défi fondamental pour le joueur. Il y a des limites quant aux conseils et à l'aide que le joueur peut recevoir durant une ronde.

#### 10.2a Conseils

Durant une *ronde*, un joueur ne doit pas :

- Donner de *conseils* à quiconque prend part à la compétition et joue alors sur le *terrain*,
- Demander l'aide de qui que ce soit, autre que de son *cadet*, ou
- Toucher l'*équipement* d'un autre joueur pour en tirer une information qui serait un *conseil* si elle était fournie par l'autre joueur ou demandée à celui-ci (comme toucher les bâtons ou le sac d'un autre joueur pour savoir quel bâton est utilisé).

Ceci ne s'applique pas avant la *ronde*, alors que le jeu est arrêté en vertu de la règle 5.7a ou entre les *rondes* d'une compétition.

#### **Pénalité pour infraction à la règle 10.2a : Pénalité générale.**

Tant en *partie par trous* qu'en *partie par coups*, la pénalité est appliquée comme suit :

- Le joueur demande ou donne un conseil pendant que l'un ou l'autre joueur joue un trou. Le joueur encourt la **pénalité générale** au trou en train d'être joué ou tout juste complété.
- Le joueur demande ou donne un conseil lorsque les deux joueurs sont entre le jeu de deux trous. Le joueur encourt la **pénalité générale** au prochain trou.

**Voir les règles 22, 23 et 24** (dans les formules de jeu impliquant des *partenaires*, un joueur peut donner un *conseil* à son *partenaire* ou au *cadet* de son *partenaire* et peut demander *conseil* à son *partenaire* ou au *cadet* de celui-ci).

## 10.2b Autre aide

(1) **Recevoir l'aide d'un cadet pour la ligne de jeu ou autre information directionnelle.** Lorsque le *cadet* d'un joueur assiste le joueur concernant la *ligne de jeu* ou autre information directionnelle, le *cadet* doit respecter les contraintes suivantes :

- Le *cadet* ne doit pas placer un objet sur le *terrain* pour fournir cette aide (et le joueur ne peut pas éviter la pénalité en enlevant cet objet avant d'effectuer son *coup*).
- Pendant que le *coup* est effectué, le *cadet* ne doit pas :
  - » Se placer à un endroit pour servir de cible au *coup* du joueur, ou
  - » Faire quoi que ce soit d'autre pour fournir une telle aide (comme en pointant vers un point précis sur le sol).
- Le *cadet* ne doit pas se tenir dans la zone restreinte lorsqu'il n'est pas autorisé selon la règle 10.2b(4).

**Cependant,** cette règle n'interdit pas au *cadet* de se tenir près du *trou* pour prendre charge du *drapeau*.

(2) **Recevoir l'aide de toute personne autre qu'un cadet pour la ligne de jeu ou autre information directionnelle.** Le joueur ne doit pas recevoir d'aide concernant la *ligne de jeu* ou autre information directionnelle d'une personne autre que son *cadet*, sauf comme suit :

- Cette personne peut aider en donnant un renseignement d'ordre public par rapport à un objet (comme en pointant vers un arbre pour indiquer le centre d'une allée non visible par le joueur).
- Sauf lorsque la balle du joueur est sur le *vert*, cette personne peut se tenir à un endroit comme cible pour le coup du joueur, **mais** elle doit se retirer avant que le *coup* soit effectué.

**Cependant,** cette règle n'interdit pas à qui que ce soit de se tenir près du *trou* pour prendre charge du *drapeau*.

- (3) **Ne pas déposer d'objet au sol pour aider à viser, à prendre position ou pour l'élan.** Un joueur ne doit pas placer un objet au sol pour aider à viser ou à *prendre position* pour le *coup* à effectuer (tel un bâton déposé par terre pour indiquer où le joueur devrait viser ou placer ses pieds).

« Placer un objet au sol » signifie que cet objet est en contact avec le sol et que le joueur ne touche pas l'objet.

Si un joueur est en infraction à cette règle, il ne peut pas éviter la pénalité en enlevant l'objet avant d'effectuer son *coup*.

Cette règle s'applique également à un geste posé dans le même but, comme le cas d'un joueur qui fait une marque dans le sable ou dans la rosée pour aider à son élan.

Cette règle ne s'applique pas à un *marque-balle* lorsqu'il est utilisé pour *marquer* l'emplacement d'une balle ou à la balle lorsqu'elle est placée à un point précis. **Cependant**, un *marque-balle* qui satisfait à la définition de « dispositif d'alignement » aux *Règles concernant l'équipement* est couvert par la règle 4.3.

**Voir la règle 25.2c** (modification à la règle 10.2b(3) pour les joueurs aveugles).

- (4) **Zone restreinte pour le cadet avant que le joueur effectue son coup.** Lorsqu'un joueur commence à *prendre position* pour le *coup* (ce qui signifie qu'il a au moins un pied en place pour cette *prise de position*) et jusqu'à ce que le *coup* soit effectué, il y a des restrictions sur quand et pourquoi le *cadet* du joueur peut se tenir délibérément sur ou près du prolongement de la ligne de jeu derrière la balle (c.-à-d. dans la « zone restreinte »), comme suit :

- **Pour viser.** Le *cadet* ne doit pas se tenir dans la zone restreinte pour aider le joueur à viser. Cette aide comprend lorsque le *cadet* se retire sans rien dire mais, en ce faisant, donne au joueur un signal comme quoi la ligne de visée est correcte. **Cependant**, il n'y a pas de pénalité si le joueur quitte sa position avant d'effectuer le *coup* et que le *cadet* se retire de la zone restreinte avant que le joueur commence de nouveau à *prendre position* pour son *coup*.
- **Aide autre que pour viser.** Lorsque le *cadet* aide le joueur pour une chose spécifique autre que viser (comme pour vérifier si le bâton va frapper un arbre durant l'élan arrière), le *cadet* peut se tenir dans la zone restreinte, mais seulement s'il se retire avant que le *coup* soit effectué et pourvu que cela ne fasse pas partie de la routine habituelle du joueur.

Il n'y a pas de pénalité dans le cas où le *cadet* se tenait dans la zone restreinte par inadvertance.

Cette règle n'empêche pas le joueur de recevoir l'aide d'une personne autre que son *cadet* qui se tiendrait dans la zone restreinte pour surveiller l'envol de la balle.

**Voir les règles 22, 23 et 24** (dans les formules de jeu impliquant des *partenaires* et des donneurs de conseils, le *partenaire* d'un joueur, le *cadet* du *partenaire* et tout donneur de conseil sont tenus aux mêmes restrictions).

**Voir la règle 25.2d** (modification à la règle 10.2b(4) pour les joueurs aveugles).

**(5) Aide physique, élimination des distractions et protection contre les éléments.**

Un joueur ne doit pas effectuer de *coup* :

- Pendant qu'il reçoit une aide physique de son *cadet* ou de toute autre personne, ou
- Lorsque son *cadet* ou toute autre personne ou objet est délibérément placé de façon à :
  - » Éliminer les distractions, ou à
  - » Le protéger du soleil, de la pluie, du vent ou d'autres éléments.

Cette règle n'empêche pas le joueur :

- De prendre lui-même des mesures pour se protéger contre les éléments alors qu'il effectue un *coup*, comme en portant des vêtements protecteurs ou en tenant un parapluie au-dessus de sa tête, ou
- De demander à toute autre personne qui n'avait pas été positionnée délibérément par le joueur de demeurer en place ou de se déplacer (comme lorsqu'un spectateur fait de l'ombre sur la balle du joueur).

**Pénalité pour infraction à la règle 10.2b : Pénalité générale.**

### 10.3 Cadets

#### Objet de la règle :

Le joueur peut avoir un cadet pour porter ses bâtons, lui donner des conseils et pour d'autre aide durant la ronde, mais il y a des limites à ce que le cadet peut faire. Le joueur est responsable des actions de son cadet durant la ronde et il sera pénalisé si le cadet est en infraction à une règle.

#### 10.3a Le cadet peut aider le joueur durant une ronde

(1) **Le joueur n'a droit qu'à un seul cadet à la fois.** Un joueur peut avoir un *cadet* pour porter, transporter et s'occuper de ses bâtons, lui donner des *conseils* et l'aider d'une autre façon permise durant une *ronde*, **mais** avec les restrictions suivantes :

- Le joueur ne doit pas avoir plus d'un *cadet* à la fois.
- Le joueur peut changer de *cadet* durant une *ronde*, **mais** pas de façon temporaire dans le seul but de recevoir un *conseil* du nouveau *cadet*.

Que le joueur ait un *cadet* ou non, toute autre personne qui marche ou qui utilise la voiturette avec le joueur ou qui transporte autre chose pour le joueur (comme un habit de pluie, un parapluie, de la nourriture ou des breuvages) n'est pas le *cadet* du joueur à moins qu'il soit identifié comme tel par le joueur ou qu'il porte, transporte ou s'occupe également des bâtons du joueur.

(2) **Deux joueurs ou plus peuvent partager les services d'un cadet.** Lorsqu'un problème de règles implique l'action spécifique d'un *cadet* dont on partage les services et qu'il faut décider pour quel joueur cette action a été faite :

- Si le *cadet* a agi selon une directive spécifique de l'un des joueurs partageant ses services, l'action a été faite pour ce joueur.
- Si aucun de ces joueurs n'a donné de directive spécifique pour l'action du *cadet*, celle-ci est considérée comme ayant été faite pour le joueur dont la balle est impliquée.
- Si aucun des joueurs partageant les services du *cadet* n'a donné de directive spécifique pour l'action du *cadet* et que la balle de l'un et l'autre joueur n'est pas impliquée, tous les joueurs partageant les services du *cadet* sont pénalisés.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type H-1** (le *comité* peut adopter une règle locale prohibant ou exigeant l'utilisation d'un *cadet* ou limitant le choix d'un *cadet* par un joueur).

**Voir les règles 25.2, 25.4 et 25.5** (les joueurs ayant certains handicaps peuvent aussi recevoir l'aide d'un assistant).

### Pénalité pour infraction à la règle 10.3a :

- Le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il est aidé par plus d'un *cadet* à la fois.
- Si l'infraction survient ou continue entre le jeu de deux trous, le joueur encourt la **pénalité générale** pour le trou suivant.

### 10.3b Ce qu'un cadet peut faire

Voici des exemples d'actions permises et non permises de la part d'un *cadet* :

(1) **Actions toujours permises.** Un *cadet* peut toujours faire ce qui suit lorsque c'est autorisé par les règles :

- Porter, transporter et s'occuper des bâtons et autre *équipement* du joueur (y compris conduire une voiturette ou tirer un chariot).
- Chercher la balle du joueur (règle 7.1).
- Donner de l'information, des *conseils* ou autre aide avant que le *coup* soit effectué (règles 10.2a et 10.2b).
- Aplanir le sable dans les *fosses de sable* ou poser d'autres gestes pour l'entretien du *terrain* (exception à la règle 8.2, exception à la règle 8.3 et règles 12.2b(2) et 12.2b(3)).
- Enlever du sable ou de la terre meuble et réparer des dommages sur le *vert* (règle 13.1c).
- Enlever ou prendre charge du *drapeau* (règle 13.2b).
- Lever la balle du joueur lorsqu'il est raisonnable de conclure (que ce soit par un geste ou une déclaration) que le joueur prendra un dégagement en vertu d'une règle (règle 14.1b).
- *Marquer* l'emplacement de la balle du joueur et lever et *replacer* la balle sur le *vert* (exception à la règle 14.1b et règle 14.2b).
- Nettoyer la balle du joueur (règle 14.1c).
- Enlever des *détritus* et des *obstructions amovibles* (règles 15.1 et 15.2).

- (2) **Actions permises seulement avec l'autorisation du joueur.** Un *cadet* peut entreprendre les actions suivantes seulement lorsque les règles le permettent au joueur et seulement avec l'autorisation du joueur (laquelle doit être donnée spécifiquement à chaque fois plutôt que de façon générale pour une *ronde*) :
- Restaurer les conditions qui ont été détériorées après que la balle du joueur s'est arrêtée (règle 8.1d).
  - Lorsque la balle du joueur est à tout endroit autre que sur le *vert*, lever la balle du joueur selon une règle qui exige qu'elle soit *replacée* (règle 14.1b).
- (3) **Actions non permises.** Un *cadet* n'a pas le droit d'entreprendre les actions suivantes pour le joueur :
- Concéder le prochain *coup*, un trou ou le match à l'*adversaire* ou s'entendre avec l'*adversaire* quant à l'état du match (règle 3.2).
  - *Replacer* une balle, à moins que le *cadet* ait levé ou *déplacé* la balle (règle 14.2b).
  - *Laisser tomber* ou placer une balle pour prendre un dégagement (règle 14.3).
  - Décider de prendre un dégagement en vertu d'une règle (p. ex. traiter une balle comme étant injouable selon la règle 19 ou prendre un dégagement d'une *condition anormale de terrain* ou d'une *zone de pénalité* selon la règle 16.1 ou 17); le *cadet* peut conseiller au joueur d'agir ainsi, mais c'est au joueur de décider.

### 10.3c Le joueur est responsable des actions du cadet et des infractions aux règles

Un joueur est responsable des actions de son *cadet* tant durant une *ronde* que lorsque le jeu est arrêté en vertu de la règle 5.7a, mais non avant ni après une *ronde*.

Si l'action du *cadet* est une infraction à une règle ou serait une infraction si cette action était faite par le joueur, le joueur encourt la pénalité selon cette règle.

Lorsque l'application d'une règle dépend si le joueur était au courant ou non de certains faits, on considère que la connaissance du joueur comprend tout ce qui est connu par son *cadet*.

## RÈGLE 11

### Balle en mouvement frappe accidentellement une personne, un animal ou un objet; actions délibérées pour influencer sur une balle en mouvement

#### Objet de la règle :

La règle 11 couvre ce qu'il faut faire si la balle en mouvement d'un joueur frappe une personne, un animal, un équipement ou toute autre chose sur le terrain. Lorsque cela survient de façon accidentelle, il n'y a pas de pénalité et le joueur doit normalement accepter le résultat, favorable ou non, et jouer la balle où elle s'arrête. La règle 11 restreint aussi le joueur dans sa capacité d'agir de façon délibérée dans le but d'influencer l'endroit où une balle en mouvement pourrait s'arrêter.

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 *laissée tomber* dans une *zone de dégagement* et qu'elle ne s'est pas encore arrêtée. Cette situation particulière est couverte par la règle 14.3.

#### 11.1 Balle en mouvement frappe accidentellement une personne ou une influence extérieure

##### 11.1a Pas de pénalité à aucun joueur

Si la balle en mouvement d'un joueur frappe accidentellement une personne (incluant le joueur) ou une *influence extérieure* :

- Il n'y a pas de pénalité à aucun joueur.
- Ceci est vrai même si la balle frappe le joueur, l'*adversaire* ou tout autre joueur ou le *cadet* ou l'*équipement* de l'un d'eux.

**Exception – Balle jouée sur le vert en partie par coups :** Si la balle en mouvement du joueur frappe une autre balle au repos sur le *vert* et que les deux balles étaient sur le *vert* avant le *coup*, le joueur encourt la **pénalité générale (deux coups de pénalité)**.

##### 11.1b Endroit d'où la balle doit être jouée

- (1) **Lorsque la balle est jouée de tout endroit autre que le vert.** Lorsque la balle en mouvement d'un joueur qui est jouée de tout endroit autre que le *vert* frappe accidentellement une personne (incluant le joueur) ou une *influence extérieure* (incluant l'*équipement*), la balle doit normalement être jouée où elle repose. **Cependant**, si la balle s'arrête sur toute personne, animal ou *influence extérieure* en mouvement, le joueur ne doit pas jouer la balle où elle repose. Il doit plutôt prendre un *dégagement* :

- Lorsque la balle s'arrête sur toute personne, animal ou influence extérieure en mouvement à tout endroit autre que le vert. Le joueur doit *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* suivante (voir la règle 14.3) :
  - » Point de référence : Le point estimé directement sous l'endroit où la balle s'est d'abord arrêtée sur la personne, l'*animal* ou l'*influence extérieure* en mouvement.
  - » Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une *longueur de bâton*, mais avec ces restrictions :
  - » Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
    - Doit être dans la même *zone de terrain* que le point de référence, et
    - Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.
- Lorsque la balle s'arrête sur toute personne, animal ou influence extérieure en mouvement sur le vert. Le joueur doit placer la balle originale ou une autre balle au point estimé directement sous l'endroit où la balle s'est d'abord arrêtée sur la personne, l'*animal* ou l'*influence extérieure* en mouvement, en utilisant la procédure pour *replacer* une balle selon les règles 14.2b(2) et 14.2e.

(2) **Lorsque la balle est jouée du vert.** Si la balle en mouvement d'un joueur qui est jouée du vert frappe accidentellement le joueur ou une *influence extérieure*, la balle doit normalement être jouée où elle repose. **Par contre**, s'il est *établi ou pratiquement certain* que la balle a frappé l'une des personnes ou choses suivantes sur le vert, le joueur doit rejouer le *coup* en jouant la balle originale ou une autre balle du point où ce *coup* a été joué (voir la règle 14.6) :

- Toute personne autre que :
  - » le joueur, ou
  - » la personne ayant pris charge du *drapeau* (ceci est couvert par la règle 13.2b(2) et non par cette règle).
- Une *obstruction amovible* autre que :
  - » le bâton utilisé pour effectuer le *coup*,
  - » un *marque-balle*,
  - » une balle au repos (voir la règle 11.1a pour savoir si une pénalité s'applique en *partie par coups*), ou
  - » un *drapeau* (ceci est couvert par la règle 13.2b(2) et non par cette règle).
- Un *animal* autre que ceux définis comme *détritus* (tel un insecte).

Si le joueur rejoue son *coup* mais le fait du *mauvais endroit*, il encourt la **pénalité générale** selon la règle 14.7.

Si le joueur ne rejoue pas son *coup*, il encourt la **pénalité générale** et le *coup* compte, mais le joueur n'a pas joué du *mauvais endroit*.

Voir la règle 25.4k (pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité, la règle 11.2b(2) est modifiée de sorte qu'une balle qui frappe l'appareil est jouée où elle repose).

## 11.2 Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne

### 11.2a Quand la règle 11.2 s'applique

Cette règle s'applique seulement lorsqu'il est *établi ou pratiquement 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 que
- La balle en mouvement frappe tout *équipement* ou autre objet (sauf un *marque-balle* ou une autre balle au repos avant que la balle soit jouée ou qu'elle passe en mouvement de quelque autre façon) ou toute personne (comme le *cadet* du joueur) qu'un joueur a placés délibérément ou laissés à un endroit spécifique pour que l'*équipement*, l'objet ou la personne puissent dévier ou arrêter la balle en mouvement.

**Exception – Balle délibérément déviée ou arrêtée en partie par trous lorsqu'il n'y a pas de chance raisonnable qu'elle entre dans le trou :** Le cas de la balle en mouvement d'un *adversaire*, déviée ou arrêtée délibérément alors qu'il n'y a pas de chance raisonnable qu'elle *entre dans le trou*, et lorsque c'est fait pour une concession ou qu'il fallait que la balle soit *entrée dans le trou* pour égaliser le trou, est couvert par la règle 3.2a(1) ou 3.2b(1) et non par la présente règle.

En ce qui concerne le droit d'un joueur de faire lever une balle ou un *marque-balle* avant un *coup* lorsqu'il a des motifs raisonnables de croire que la balle ou le *marque-balle* peut aider ou nuire au jeu, voir la règle 15.3.

### 11.2b Quand une pénalité s'applique à un joueur

- Un joueur encourt la **pénalité générale** s'il dévie ou arrête délibérément toute balle en mouvement.
- Ceci est vrai qu'il s'agisse de la balle du joueur lui-même ou d'une balle jouée par un *adversaire* ou par un autre joueur en *partie par coups*.

**Exception – Balle se déplaçant dans l'eau :** Il n'y a pas de pénalité si un joueur lève sa balle qui se déplace dans de l'*eau temporaire* ou dans une *zone de pénalité* en prenant un dégagement en vertu de la règle 16.1 ou 17 (voir l'exception 3 à la règle 10.1d).

Voir la règle 22.2 (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et la règle 23.5 (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

### 11.2c Endroit où la balle déviée ou arrêtée délibérément doit être jouée

S'il est *établi ou pratiquement certain* que la balle en mouvement d'un joueur a été déviée ou arrêtée délibérément par quelqu'un (que la balle ait été retrouvée ou non), elle ne doit pas être jouée où elle repose. Le joueur doit plutôt prendre un dégagement :

- (1) **Coup effectué de tout endroit autre que le vert.** Le joueur doit prendre un dégagement basé sur le point estimé où la balle se serait arrêtée si elle n'avait pas été déviée ou arrêtée :
- Lorsque la balle se serait arrêtée à n'importe quel endroit sur le terrain autre que le vert. Le joueur doit *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* suivante (voir la règle 14.3) :
    - » Point de référence : Le point estimé où la balle se serait arrêtée.
    - » Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une *longueur de bâton*, **mais** avec ces restrictions :
    - » Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
      - Doit être dans la même *zone de terrain* que le point de référence, et
      - Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

**Exception – Lorsqu'on estime que la balle se serait arrêtée dans une zone de pénalité** : Si le point estimé est dans une *zone de pénalité*, le joueur n'est pas obligé de prendre un dégagement en vertu de cette règle. Comme alternative, le joueur peut prendre directement un dégagement de la *zone de pénalité* en vertu de la règle 17.1d se basant sur le point estimé où la balle aurait traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité*.

- Lorsque la balle se serait arrêtée sur le vert. Le joueur doit placer la balle originale ou une autre balle au point estimé où la balle se serait arrêtée, en utilisant la procédure pour *replacer* une balle prévue aux règles 14.2b(2) et 14.2e.
- Lorsque la balle se serait arrêtée hors limites. Le joueur doit procéder selon l'option de *coup et distance* de la règle 18.2.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 11.2c(1) : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

(2) **Coup effectué sur le vert.** Le joueur doit rejouer le *coup* en jouant la balle originale ou une autre balle du point où ce *coup* a été effectué (voir la règle 14.6).

Si le joueur rejoue son *coup* mais le fait du *mauvais endroit*, il encourt la **pénalité générale** selon la règle 14.7.

Si le joueur ne rejoue pas son *coup*, il encourt la **pénalité générale** et le *coup* compte, mais le joueur n'a pas joué du *mauvais endroit*.

### 11.3 Enlever délibérément des objets ou modifier les conditions pour influencer sur une balle en mouvement

Lorsqu'une balle est en mouvement, un joueur ne doit entreprendre aucune des actions suivantes de façon délibérée pour influencer l'endroit où cette balle (que ce soit sa balle ou celle d'un autre joueur) pourrait s'arrêter :

- Modifier des conditions physiques par l'une ou l'autre des actions énumérées à la règle 8.1a (comme replacer une motte de gazon ou appuyer sur une plaque de gazon soulevée), ou
- Lever ou enlever :
  - » un *détritus* (voir l'exception 2 à la règle 15.1a), ou
  - » une *obstruction amovible* (voir l'exception 2 à la règle 15.2a).

Le joueur commet une infraction à la présente règle pour avoir posé ces gestes de façon délibérée même si cela n'affecte pas où la balle s'arrête.

**Exception – Déplacer le drapeau, une balle au repos sur le vert et l'équipement d'un joueur :** Cette règle n'interdit pas à un joueur de lever ou déplacer :

- un *drapeau* retiré du trou,
- une balle au repos sur le *vert* (voir les règles 9.4, 9.5 et 14.1 à savoir si une pénalité s'applique), ou
- une pièce d'*équipement* de tout joueur (sauf une balle au repos partout ailleurs que sur le *vert* ou un *marque-balle* n'importe où sur le *terrain*).

Enlever le *drapeau* du *trou* (y compris la prise en charge) alors qu'une balle est en mouvement est couvert par la règle 13.2, non par la présente règle.

**Pénalité pour avoir posé un geste non autorisé en infraction à la règle 11.3: Pénalité générale.**

**Voir la règle 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et la **règle 23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).



# IV

## Règles spécifiques pour les fosses de sable et les verts

### **RÈGLES 12-13**



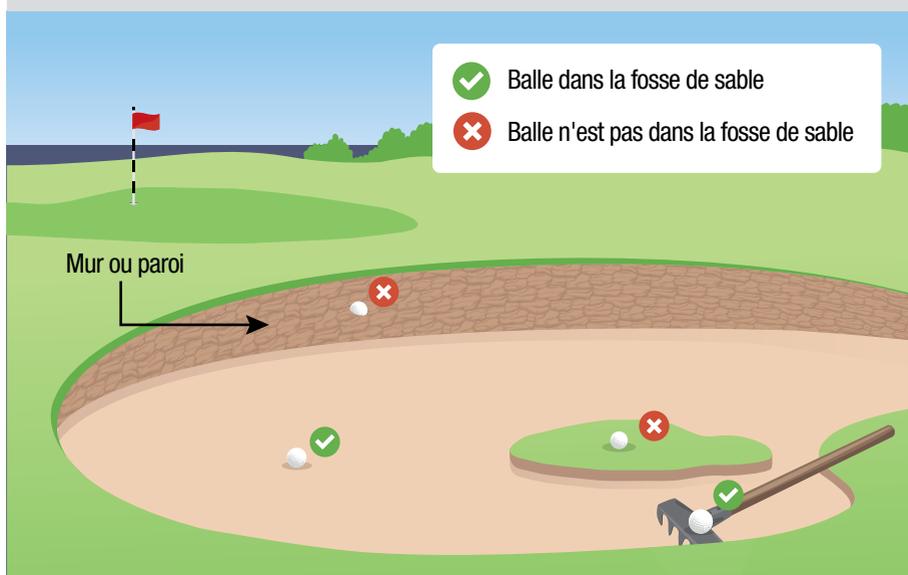
# RÈGLE 12

## Fosses de sable

### Objet de la règle :

La règle 12 concerne spécifiquement les fosses de sable, des espaces spécialement aménagés pour mettre à l'épreuve l'habileté du joueur à jouer une balle à partir du sable. Pour s'assurer que le joueur relève ce défi, il y a des restrictions quant à la possibilité de toucher le sable avant que le coup soit effectué et quant à l'endroit où on peut prendre un dégagement pour une balle dans une fosse de sable.

### SCHÉMA 12.1 : QUAND LA BALLE EST DANS UNE FOSSE DE SABLE



Conformément à la définition de fosse de sable et à la règle 12.1, le schéma donne des exemples d'une balle qui est dans ou qui n'est pas dans une fosse de sable.

### 12.1 Quand une balle est dans une fosse de sable

Une balle est dans une *fosse de sable* lorsqu'une partie de la balle :

- Touche le sable contenu à l'intérieur de la lisière de la *fosse de sable*, ou
- Repose à l'intérieur de la lisière de la *fosse de sable* :
  - » Sur une partie du sol où il y aurait normalement du sable (comme là où le sable a été soufflé ou emporté par le vent ou l'eau), ou
  - » Dans ou sur un *débris*, une *obstruction amovible*, une *condition anormale de terrain* ou une *partie intégrante* qui touche le sable dans la *fosse de sable* ou qui est sur le sol où il y aurait normalement du sable.

Si la balle repose sur de la terre, de l'herbe ou autre objet naturel qui pousse ou est attaché à l'intérieur de la lisière de la *fosse de sable* sans toucher de sable, la balle n'est pas dans la *fosse de sable*.

Si la balle est à la fois dans une *fosse de sable* et dans une autre *zone de terrain*, voir la règle 2.2c.

### 12.2 Jouer la balle dans une fosse de sable

Cette règle s'applique tant durant une *ronde* qu'alors que le jeu est arrêté en vertu de la règle 5.7a.

#### 12.2a Enlever des débris et des obstructions amovibles

Avant de jouer une balle dans une *fosse de sable*, un joueur peut enlever des *débris* en vertu de la règle 15.1 et des *obstructions amovibles* en vertu de la règle 15.2.

Ceci comprend tout contact ou déplacement raisonnable de sable pouvant survenir dans la *fosse de sable* durant le processus.

### 12.2b Restrictions quant à toucher le sable dans une fosse de sable

- (1) Quand toucher le sable entraîne une pénalité. Avant de jouer une balle dans une *fosse de sable*, un joueur ne doit pas :
- Toucher délibérément le sable dans la *fosse de sable* avec la main, un bâton, un râteau ou un autre objet pour éprouver l'état du sable et obtenir de l'information pour le prochain *coup*, ou
  - Toucher le sable dans la *fosse de sable* avec un bâton :
    - » Dans l'espace immédiatement devant ou immédiatement derrière la balle (**sauf** tel qu'autorisé par la règle 7.1a en cherchant correctement une balle ou par la règle 12.2a en enlevant un *détritus* ou une *obstruction amovible*),
    - » En effectuant un élan de pratique, ou
    - » En effectuant l'élan arrière pour un *coup*.

Voir la [règle 25.2f](#) (modification de la règle 12.2b(1) pour les joueurs aveugles) et la [règle 25.4l](#) (application de la règle 12.2b(1) pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité).

- (2) Quand toucher le sable n'entraîne pas de pénalité. **Sauf** tel que couvert par (1), cette règle n'interdit pas au joueur de toucher le sable dans une *fosse de sable* d'une autre façon, ce qui inclut :
- Creuser avec les pieds pour *prendre position* pour un élan de pratique ou pour effectuer le *coup*,
  - Aplanir le sable dans la *fosse de sable* pour l'entretien du *terrain*,
  - Placer des bâtons, de l'*équipement* ou d'autres objets dans la *fosse de sable* (que ce soit en les lançant ou les déposant),
  - Mesurer, *marquer*, lever, *replacer* ou poser d'autres gestes selon une règle,
  - S'appuyer contre un bâton pour se reposer, garder son équilibre ou éviter une chute, ou encore
  - Frapper le sable par frustration ou colère.

**Cependant**, le joueur encourt la **pénalité générale** si l'action de toucher le sable *améliore* les conditions affectant le *coup* en infraction à la règle 8.1a. (Voir aussi les règles 8.2 et 8.3 quant aux restrictions qui s'appliquent au fait d'*améliorer* ou de détériorer d'autres conditions physiques pour influencer sur le jeu).

- (3) Pas de restriction après que la balle est sortie de la fosse de sable. Après qu'une balle dans une *fosse de sable* a été jouée et qu'elle se retrouve à l'extérieur de la *fosse de sable*, ou qu'un joueur a pris ou prévoit prendre un dégagement à l'extérieur de la fosse de sable, le joueur peut :

- Toucher le sable dans la *fosse de sable* sans pénalité selon la règle 12.2b(1), et
- Aplanir le sable dans la *fosse de sable* pour l'entretien du *terrain* sans pénalité selon la règle 8.1a.

Ceci est vrai même si la balle s'arrête hors de la *fosse de sable* et que :

- Le joueur doit ou peut, selon les règles, procéder selon l'option *coup et distance* en *laissant tomber* une balle dans la *fosse de sable*, ou que
- Le sable dans la *fosse de sable* est sur la *ligne de jeu* du joueur pour son prochain *coup* de l'extérieur de la *fosse de sable*.

**Cependant**, dans le cas où la balle jouée de la *fosse de sable* y revient, que le joueur prend un dégagement en *laissant tomber* une balle dans la *fosse de sable*, ou que le joueur décide de ne pas prendre un dégagement à l'extérieur de la *fosse de sable*, les restrictions contenues aux règles 12.2b(1) et 8.1a s'appliquent de nouveau à cette balle *en jeu* dans la *fosse de sable*.

**Pénalité pour infraction à la règle 12.2 : Pénalité générale.**

### 12.3 Règles spécifiques de dégagement pour une balle dans une fosse de sable

Lorsqu'une balle est dans une *fosse de sable*, des règles spécifiques de dégagement peuvent s'appliquer aux situations suivantes :

- Embarras par une *condition anormale de terrain* (règle 16.1c),
- Danger impliquant un *animal* (règle 16.2), et
- Balle injouable (règle 19.3).

## RÈGLE

## 13

## Les verts

**Objet de la règle :**

La règle 13 concerne spécifiquement les verts. Les verts sont préparés tout spécialement pour permettre de faire rouler la balle sur le sol et il y a un drapeau dans le trou sur chaque vert. Certaines règles différentes s'appliquent ici par rapport aux autres zones de terrain.

**13.1 Actions permises ou exigées sur les verts****Objet de la règle :**

Cette règle permet au joueur de faire sur le vert certaines actions qui sont normalement non permises à l'extérieur du vert, comme le droit de marquer, lever, nettoyer et replacer une balle, de réparer des dommages et d'enlever du sable et de la terre meuble. Il n'y a pas de pénalité pour avoir accidentellement causé le déplacement d'une balle ou d'un marque-balle sur le vert.

**13.1a Quand la balle est sur le vert**

Une balle est sur le *vert* lorsqu'une partie de la balle :

- Touche le *vert*, ou
- Repose dans ou sur quelque chose (comme un *détritus* ou une *obstruction*) et qu'elle est à l'intérieur de la limite du *vert*.

Si une balle est à la fois sur le *vert* et dans une autre *zone de terrain*, voir la règle 2.2c.

**13.1b Marquer, lever et nettoyer la balle sur le vert**

Une balle sur le *vert* peut être levée et nettoyée (voir la règle 14.1).

L'emplacement de la balle doit être *marqué* avant qu'elle soit levée (voir la règle 14.1) et la balle doit être *replacée* à son emplacement original (voir la règle 14.2).

### 13.1c Améliorations autorisées sur le vert

Durant une *ronde* et alors que le jeu est arrêté selon la règle 5.7a, un joueur peut entreprendre les deux actions suivantes sur le *vert*, que la balle soit sur ou hors du *vert* :

- (1) **Enlever du sable et de la terre meuble.** On peut enlever sans pénalité du sable et de la terre meuble sur le *vert*.
- (2) **Réparer des dommages.** Un joueur peut réparer sans pénalité des dommages sur le *vert* par des gestes raisonnables visant à remettre le *vert* autant que possible dans son état original, **mais** seulement :
  - En utilisant ses mains, ses pieds ou une autre partie de son corps ou encore un outil pour réparer les marques de balle, un *tee*, un bâton ou autre pièce semblable d'*équipement* régulier, et
  - Sans retarder le jeu de façon déraisonnable (voir la règle 5.6a).

**Cependant**, si le joueur améliore le *vert* en posant des gestes qui excèdent ce qui est raisonnable pour remettre le *vert* dans son état original (comme en créant une allée vers le *trou* ou en utilisant un objet non autorisé), le joueur encourt la **pénalité générale** pour infraction à la règle 8.1a.

« Dommages sur le *vert* » désigne tout dommage causé par toute personne (incluant le joueur) ou par une *influence extérieure*, comme par exemple :

- Marques de balles, dommages causés par les souliers (p. ex. marques de crampons), éraflures ou empreintes laissées par de l'*équipement* ou un *drapeau*,
- Bouchons d'anciens *trous*, bouchons de gazon, joints de gazon en plaques et éraflures ou empreintes laissées par des outils ou des véhicules d'entretien,
- Pistes d'*animaux* ou marques de sabots, et
- Objets enfouis (comme une pierre, un gland, un grêlon ou un *tee*) et les marques qui en résultent.

**Par contre**, « dommages sur le *vert* » ne comprend pas tout dommage ou toute condition qui sont le résultat :

- De pratiques usuelles pour l'entretien général du *vert* (comme les trous d'aération sur le *vert* et les rainures d'une tonte verticale),
- D'irrigation ou de pluie ou d'autres *forces naturelles*,
- D'imperfections naturelles de la surface (comme des mauvaises herbes ou des endroits dénudés ou malades ou de pousse inégale), ou
- De l'usure normale du *trou*.

### 13.1d Lorsqu'une balle ou un marque-balle est déplacé ou se déplace sur le vert

Il y a deux règles spécifiques qui s'appliquent à une balle ou à un *marque-balle* qui est déplacé ou se *déplace* sur le *vert*.

- (1) **Pas de pénalité pour causer accidentellement le déplacement de la balle.** Il n'y a pas de pénalité si le joueur, l'*adversaire* ou un autre joueur en *partie par coups déplace* accidentellement la balle ou le *marque-balle* du joueur sur le *vert*.

Le joueur doit :

- *Replacer* la balle à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2), ou
- Placer un *marque-balle* pour marquer cet emplacement original.

**Exception – La balle doit être jouée où elle repose lorsque celle-ci commence à se déplacer durant l'élan arrière ou durant le coup et que le coup est effectué (voir la règle 9.1b).**

Si le joueur ou l'*adversaire* lève délibérément la balle du joueur ou son *marque-balle* sur le *vert*, voir la règle 9.4 ou la règle 9.5 pour déterminer s'il y a pénalité.

- (2) **Quand replacer la balle déplacée par des forces naturelles.** Si des *forces naturelles* causent le *déplacement* de la balle d'un joueur sur le *vert*, l'endroit d'où le joueur devra jouer son prochain *coup* dépend si la balle avait déjà été levée et *replacée* sur le *vert* (voir la règle 14.1) :

- Balle déjà levée et replacée. La balle doit être *replacée* à l'endroit précis d'où elle s'est *déplacée* (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2), même si elle a été déplacée par des *forces naturelles* et non par le joueur, l'*adversaire* ou une *influence extérieure* (voir l'exception à la règle 9.3).
- Balle pas encore levée et replacée. La balle doit être jouée de son nouvel emplacement (voir la règle 9.3).

**Pénalité pour avoir joué du mauvais endroit en infraction à la règle 13.1d : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

### 13.1e Défense d'éprouver l'état des verts de façon délibérée

Durant une *ronde* et alors que le jeu est arrêté selon la règle 5.7a, un joueur ne doit pas délibérément poser l'un ou l'autre des gestes suivants pour éprouver l'état du *vert* ou d'un *mauvais vert* :

- Frotter la surface, ou
- Rouler une balle.

**Exception – Éprouver l'état des verts entre le jeu de deux trous :** Entre le jeu de deux trous, un joueur peut frotter la surface ou rouler une balle sur le *vert* du dernier trou complété et de tout vert de pratique (voir la règle 5.5b).

**Pénalité pour avoir éprouvé l'état du vert ou d'un mauvais vert en infraction à la règle 13.1e : Pénalité générale.**

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type I-2** (le comité peut adopter une règle locale interdisant au joueur de rouler une balle sur le *vert* du dernier trou complété).

### 13.1f Dégagement obligatoire d'un mauvais vert

(1) **Signification de l'embarras causé par un mauvais vert.** Il y a embarras selon cette règle lorsque :

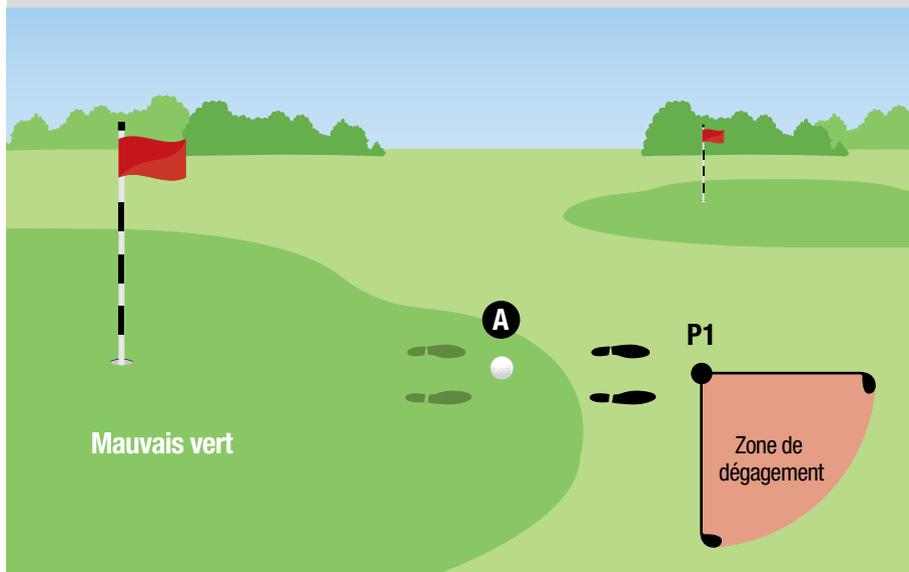
- La balle du joueur touche un *mauvais vert* ou repose sur ou dans quelque chose (comme un *détritus* ou une *obstruction*) et qu'une partie de la balle est à l'intérieur de la limite du *mauvais vert*, ou que
- Un *mauvais vert* cause un embarras physique à l'espace prévu pour *prendre position* ou pour effectuer l'élan.

(2) **Un dégagement doit être pris.** Lorsqu'il y a un embarras causé par un *mauvais vert*, un joueur ne doit pas jouer la balle où elle repose.

Le joueur doit plutôt prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* suivante (voir la règle 14.3) :

- Point de référence : Le *point de dégagement complet le plus proche* dans la même *zone de terrain* que l'endroit où la balle originale s'est arrêtée.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une *longueur de bâton, mais* avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - » Doit être dans la même *zone de terrain* que le point de référence,
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Il doit y avoir un dégagement complet de tout embarras causé par le *mauvais vert*.

## SCHÉMA 13.1f : DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ D'UN MAUVAIS VERT



- Lorsqu'il y a embarras par un mauvais vert, le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité et il doit prendre un dégagement complet.
- Ce schéma s'applique à un joueur droitier.
- La balle A repose sur un mauvais vert et le point de dégagement complet le plus proche pour la balle A est à P1, point qui doit être dans la même zone de terrain que l'endroit où la balle originale s'est arrêtée (dans ce cas, la zone générale).
- La zone de dégagement est d'une longueur de bâton à partir du point de référence, n'est pas plus près du trou que le point de référence et elle doit être dans la même zone de terrain que le point de référence P1

**(3) Pas de dégagement lorsque c'est clairement déraisonnable.** Il n'y a pas de dégagement en vertu de la règle 13.1f si l'embarras existe seulement parce que le joueur choisit un bâton, une *prise de position*, un élan ou une direction de jeu clairement déraisonnable dans les circonstances.

**Pénalité pour jouer du mauvais endroit en infraction à la règle 13.1f : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type D-3** (le comité peut adopter une règle locale interdisant au joueur de prendre un dégagement d'un mauvais vert quand il y a seulement embarras à l'espace prévu pour prendre position).

## 13.2 Le drapeau

### Objet de la règle :

Cette règle traite des choix qui s'offrent au joueur pour la gestion du drapeau. Le joueur peut laisser le drapeau dans le trou ou le faire enlever (ce qui comprend le fait de demander à quelqu'un de le prendre en charge et de le retirer du trou après que la balle est jouée), mais cette décision doit précéder le 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 tout endroit sur le *terrain*, que ce soit sur le *vert* ou à l'extérieur du *vert*.

### 13.2a Laisser le drapeau dans le trou

(1) Le joueur peut laisser le drapeau dans le trou. Le joueur peut effectuer un *coup* avec le *drapeau* dans le *trou*, de sorte qu'il est possible que la balle en mouvement frappe le *drapeau*.

Le joueur doit prendre la décision avant d'effectuer le *coup*, soit de :

- Laisser le *drapeau* en place dans le *trou* ou le bouger pour qu'il soit centré dans le *trou* et le laisser là, ou
- Voir à ce que le *drapeau* qu'on a retiré du *trou* soit replacé dans le *trou*.

Dans l'un et l'autre cas :

- Le joueur ne doit pas tenter d'obtenir un avantage en plaçant le *drapeau* délibérément dans une position autre qu'au centre du *trou*.
- Si le joueur agit ainsi et que la balle en mouvement frappe ensuite le *drapeau*, il encourt la **pénalité générale**.

(2) Pas de pénalité si la balle frappe le drapeau laissé dans le trou. Si le joueur effectue un *coup* avec le *drapeau* laissé dans le *trou* et que la balle en mouvement frappe ensuite le *drapeau* :

- Il n'y a pas de pénalité (**sauf** tel que prévu à (1)), et
- La balle doit être jouée où elle repose.

(3) Restrictions quant au joueur déplaçant ou retirant le drapeau du trou alors que la balle est en mouvement. Après avoir effectué un *coup* avec le *drapeau* laissé dans le trou :

- Le joueur ou son *cadet* ne doit pas délibérément déplacer ou retirer le *drapeau* dans le but d'influencer l'endroit où la balle en mouvement du joueur pourrait s'arrêter (pour éviter que la balle frappe le *drapeau* par exemple). Si cela survient, le joueur encourt la **pénalité générale**.

- **Cependant**, il n'y a pas de pénalité si le joueur fait déplacer ou retirer le *drapeau* du *trou* pour toute autre raison, comme lorsqu'il a des motifs raisonnables de croire que la balle en mouvement ne frappera pas le *drapeau* avant de s'arrêter.

**(4) Restriction quant aux autres joueurs déplaçant ou retirant le drapeau du trou lorsque le joueur a décidé de le laisser dans le trou.** Lorsque le joueur a laissé le *drapeau* dans le *trou* et qu'il n'a autorisé personne à en prendre charge (voir la règle 13.2b(1)), un autre joueur ne doit pas délibérément déplacer ou retirer le *drapeau* dans le but d'influencer l'endroit où la balle en mouvement du joueur pourrait s'arrêter.

- Si un autre joueur ou son *cadet* agit ainsi avant ou durant le *coup* et que le joueur effectue le *coup* sans s'en rendre compte, ou qu'il agit ainsi alors que la balle du joueur est en mouvement après le *coup*, cet autre joueur encourt la **pénalité générale**.
- **Cependant**, il n'y a pas de pénalité si cet autre joueur ou son *cadet* déplace ou retire le *drapeau* pour toute autre raison, comme lorsque :
  - » Il a des motifs raisonnables de croire que la balle en mouvement du joueur ne frappera pas le *drapeau* avant de s'arrêter, ou que
  - » Il ne sait pas que le joueur s'apprête à jouer ou que la balle du joueur est en mouvement.

**Voir la règle 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et la **règle 23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

### 13.2b Retirer le drapeau du trou

(1) **Le joueur peut faire retirer le drapeau du trou.** Le joueur peut effectuer un *coup* avec le *drapeau* retiré du *trou* pour éviter que sa balle en mouvement frappe le *drapeau* dans le *trou*.

Le joueur doit prendre la décision avant d'effectuer le *coup*, soit de :

- Faire retirer le *drapeau* du *trou* avant de jouer la balle, ou
- Autoriser quelqu'un à prendre charge du *drapeau*, ce qui signifie :
  - » Tenir le *drapeau* dans, au-dessus ou à côté du *trou* avant le *coup* pour indiquer au joueur où est le *trou*, et
  - » Retirer ensuite le *drapeau* durant le *coup* ou une fois le *coup* effectué.

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 à côté du *trou* ou se tient tout près du *trou* lorsque le *coup* est effectué, même si le joueur ne se rend pas compte des agissements de son *cadet*,
- Le joueur demande à toute autre personne de prendre charge du *drapeau* et que celle-ci le fait, ou que
- Le joueur voit quelqu'un d'autre qui tient le *drapeau* dans, au-dessus ou à côté du *trou* ou qui se tient tout près du *trou*, et qu'il effectue le *coup* sans demander à cette personne de se retirer ou de laisser le *drapeau* dans le *trou*.

(2) **Quoi faire si la balle frappe le drapeau ou la personne en ayant pris charge.**

Si la balle en mouvement du joueur frappe le *drapeau* que le joueur avait décidé de faire retirer selon (1), ou frappe la personne ayant pris charge du *drapeau* (ou toute chose tenue par celle-ci), la suite dépendra si c'était accidentel ou délibéré :

- La balle frappe accidentellement le drapeau ou la personne l'ayant retiré ou en ayant pris charge. Si la balle en mouvement du joueur frappe accidentellement le *drapeau* ou la personne l'ayant retiré ou en ayant pris charge (ou toute chose tenue par celle-ci), il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle repose.
- Balle délibérément déviée ou arrêtée par la personne ayant pris charge du drapeau. Si la personne ayant pris charge du *drapeau* dévie ou arrête délibérément la balle en mouvement du joueur, la règle 11.2c s'applique :
  - » Où la balle est jouée. Le joueur ne doit pas jouer la balle où elle repose mais doit plutôt prendre un dégagement en vertu de la règle 11.2c.
  - » Quand une pénalité s'applique. Si la personne qui a délibérément dévié ou arrêté la balle était un joueur ou le *cadet* de ce dernier, ce joueur encourt la **pénalité générale** pour infraction à la règle 11.2.

Pour les fins de la présente règle, « délibérément déviée ou arrêtée » signifie la même chose qu'à la règle 11.2a et inclut les cas où la balle en mouvement du joueur frappe :

- Un *drapeau* retiré du *trou* qui avait été délibérément placé ou laissé à un endroit en particulier sur le sol pour 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'enlever de la trajectoire de la balle, ou
- La personne qui avait pris charge du *drapeau* ou l'avait retiré (ou toute chose tenue par celle-ci) lorsqu'elle omet délibérément de se déplacer hors de la trajectoire de la balle.

**Exception – Restrictions quant au déplacement délibéré du drapeau pour influencer sur une balle en mouvement (voir la règle 11.3).**

Voir la règle 22.2 (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et la règle 23.5 (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

### 13.2c Balle appuyée contre le drapeau dans le trou

Lorsque la balle d'un joueur s'arrête contre le *drapeau* qu'on a laissé dans le *trou* :

- Si une partie de la balle est dans le *trou* sous la surface du *vert*, la balle est considérée comme *entrée dans le trou* même si la balle entière n'est pas sous la surface du *vert*.
- Si aucune partie de la balle n'est dans le *trou* sous la surface du *vert* :
  - » La balle n'est pas *entrée dans le trou* et elle doit être jouée où elle repose.
  - » Si le *drapeau* est retiré et que la balle se *déplace* (qu'elle tombe dans le *trou* ou qu'elle s'en éloigne), il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée sur le bord du *trou* (voir la règle 14.2).

**Pénalité pour jouer du *mauvais endroit* en infraction à la règle 13.2c :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

En *partie par coups*, le joueur est **disqualifié** s'il omet d'*entrer* la balle *dans le trou* tel qu'exigé à la règle 3.3c.

### 13.3 Balle surplombant le trou

#### 13.3a Temps d'attente pour voir si la balle qui surplombe le trou va tomber

Si une partie de la balle est au-dessus du rebord du *trou* :

- Le joueur se voit allouer un temps raisonnable pour se rendre au *trou* et dix secondes additionnelles pour déterminer si la balle va tomber dans le *trou*.
- Si la balle tombe dans le *trou* durant ce temps d'attente, le joueur a *entré la balle* avec son dernier *coup*.
- Si la balle ne tombe pas dans le *trou* durant ce temps d'attente :
  - » La balle est considérée comme étant au repos.
  - » Si la balle tombe ensuite dans le *trou* avant d'être jouée, le joueur a *entré la balle* avec son dernier *coup*, **mais un coup de pénalité** est ajouté à son score pour le *trou*.

#### 13.3b Quoi faire si la balle qui surplombe le trou est levée ou déplacée avant que le temps d'attente soit écoulé

Si une balle qui surplombe le *trou* est levée ou *déplacée*, autrement que par des *forces naturelles*, avant que le temps d'attente prévu à la règle 13.3a soit écoulé, la balle est considérée comme s'étant arrêtée :

- La balle doit être *replacée* sur le bord du *trou* (voir la règle 14.2), et
- Le temps d'attente de la règle 13.3a ne s'applique plus à la balle. (Voir la règle 9.3 si la balle *replacée* est alors *déplacée* par des *forces naturelles*).

Si l'*adversaire en partie par trous* ou un autre joueur en *partie par coups* lève ou *déplace* délibérément la balle du joueur qui surplombe le *trou* avant que le temps d'attente soit écoulé :

- En *partie par trous*, la balle du joueur est considérée comme étant *entrée dans le trou* avec son dernier *coup* et il n'y a pas de pénalité à l'*adversaire* selon la règle 11.2b.
- En *partie par coups*, le joueur qui a levé ou *déplacé* la balle encourt la **pénalité générale (deux coups de pénalité)**. La balle doit être *replacée* sur le bord du *trou* (voir la règle 14.2).





V

# Lever et remettre la balle en jeu

## RÈGLE 14



# RÈGLE 14

## Procédures concernant la balle : marquer, lever et nettoyer; replacer; laisser tomber dans une zone de dégagement; jouer du mauvais endroit

### Objet de la règle :

La règle 14 nous dit quand et comment un joueur peut marquer l'emplacement d'une balle au repos, lever et nettoyer la balle et comment remettre la balle en jeu pour que la balle soit jouée du bon endroit.

- Lorsqu'une balle levée ou déplacée doit être remplacée, la même balle doit être remise à son emplacement original.
- Lorsqu'un joueur prend un dégagement avec ou sans pénalité, une balle substituée ou la balle originale doit être laissée tomber dans une zone spécifique de dégagement.

Une erreur de procédure dans ces cas peut être corrigée sans pénalité avant que la balle soit jouée, mais le joueur encourt une pénalité s'il joue la balle du mauvais endroit.

### 14.1 Marquer, lever et nettoyer la balle

Cette règle s'applique à l'acte délibéré de « lever » la balle au repos d'un joueur. Ceci peut être fait de n'importe quelle façon, ce qui comprend lever la balle avec la main, la tourner sur elle-même ou autrement causer son *déplacement* de façon délibérée.

#### 14.1a L'emplacement de la balle devant être levée et remplacée doit être marqué

Avant de lever une balle selon une règle qui exige que la balle soit *replacée* à son emplacement original, le joueur doit *marquer* cet emplacement, ce qui veut dire :

- Placer un *marque-balle* immédiatement derrière ou juste à côté de la balle, ou
- Tenir un bâton sur le sol immédiatement derrière ou juste à côté de la balle.

Si l'emplacement est *marqué* avec un *marque-balle*, le joueur, après avoir *replacé* la balle, doit enlever le *marque-balle* avant d'effectuer un *coup*.

Si le joueur lève la balle sans en *marquer* l'emplacement, *marque* cet emplacement de la mauvaise façon ou effectue un *coup* avec le *marque-balle* encore en place, il encourt **un coup de pénalité**.

Lorsqu'un joueur lève une balle pour prendre un dégagement en vertu d'une règle, il n'est pas tenu de *marquer* l'emplacement de la balle avant de la lever.

### 14.1b Qui peut lever une balle

La balle du joueur peut être levée selon une règle uniquement par :

- Le joueur, ou par
- Quiconque est autorisé par le joueur, mais cette autorisation doit être donnée chaque fois que la balle est levée plutôt que donnée de façon générale pour la *ronde*.

**Exception – Quand le cadet peut lever la balle du joueur sans son autorisation :** Le *cadet* peut lever la balle du joueur sans son autorisation lorsque :

- La balle du joueur est sur le *vert*, ou que
- Il est raisonnable de conclure (comme par un geste ou une déclaration) que le joueur prendra un dégagement en vertu d'une règle.

Si le *cadet* lève la balle lorsqu'il n'est pas autorisé à le faire, le joueur encourt **un coup de pénalité** (voir la règle 9.4).

**Voir les règles 25.2g, 25.4a et 25.5d** (dans le cas des joueurs ayant certains handicaps, la règle 14.1b est modifiée pour permettre à un assistant de lever la balle d'un joueur sur le *vert* sans autorisation).

### 14.1c Nettoyer la balle

Une balle levée du *vert* peut toujours être nettoyée (voir la règle 13.1b).

Une balle levée de tout autre endroit peut toujours être nettoyée, **sauf** quand elle est levée :

- Pour voir si elle est fendue ou fissurée. Il n'est pas permis de la nettoyer (voir la règle 4.2c(1)).
- Pour l'identifier. Il est seulement permis de la nettoyer autant que nécessaire pour l'identifier (voir la règle 7.3).
- Parce qu'elle nuit au jeu. Il n'est pas permis de la nettoyer (voir la règle 15.3b(2)).
- Pour voir si elle repose dans une condition où un dégagement est permis. Il n'est pas permis de la nettoyer, à moins que le joueur prenne alors un dégagement en vertu d'une règle (voir la règle 16.4).

Si le joueur nettoie sa balle alors que ce n'est pas permis en vertu de la présente règle, il encourt **un coup de pénalité** et il doit *replacer* la balle si elle a été levée.

**Voir la règle 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et la **règle 23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

### 14.2 Replacer la balle à un point précis

Cette règle s'applique à chaque fois qu'une balle est levée ou *déplacée* et qu'une règle exige qu'elle soit *replacée* à un point précis.

#### 14.2a La balle originale doit être utilisée

On doit utiliser la balle originale lorsqu'on *replace* une balle.

**Exception – Une autre balle peut être utilisée lorsque :**

- La balle originale ne peut pas être récupérée avec un effort raisonnable et en quelques secondes, en autant que le joueur n'ait pas délibérément causé cette situation,
- La balle originale est fendue ou fissurée (voir la règle 4.2c),
- Le jeu reprend après une suspension du jeu (voir la règle 5.7d), ou
- La balle originale a été jouée par un autre joueur comme *mauvaise balle* (voir la règle 6.3c(2)).

#### 14.2b Qui doit replacer la balle et comment doit-elle être remplacée

(1) Qui doit replacer la balle : La balle du joueur doit être *replacée* selon les règles uniquement par :

- Le joueur, ou
- Quiconque a levé la balle ou causé son *déplacement*.

Si le joueur joue une balle qui a été *replacée* par une personne non autorisée, il encourt **un coup de pénalité**.

**Voir les règles 25.2h, 25.3c et 25.4a** (dans le cas des joueurs ayant certains handicaps, la règle 14.2b est modifiée pour donner une autorisation générale à toute autre personne de placer ou *replacer* la balle du joueur).

(2) Comment la balle doit-elle être remplacée. La balle doit être *replacée* en la déposant avec la main à l'endroit requis et en la lâchant pour qu'elle reste en place à cet endroit.

Si le joueur joue une balle qui a été *replacée* incorrectement mais au bon endroit, il encourt **un coup de pénalité**.

### 14.2c Endroit où la balle est remplacée

La balle doit être *remplacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) **sauf** lorsque la balle doit être *remplacée* à un endroit différent en vertu des règles 14.2d(2) et 14.2e ou lorsque le joueur prendra un dégagement en vertu d'une règle.

Si la balle était au repos sur, sous ou contre une *obstruction inamovible*, une *partie intégrante*, un *objet de limites* ou un objet naturel qui pousse ou est attaché :

- « L'emplacement » de la balle comprend sa position verticale par rapport au sol.
- Cela signifie que la balle doit être *remplacée* à son emplacement original sur, sous ou contre l'objet en question.

Si des *détritus* ont été enlevés lorsque la balle a été levée ou *déplacée* ou avant que la balle soit *remplacée*, ceux-ci n'ont pas à être remplacés.

Quant aux restrictions concernant l'enlèvement des *détritus* avant de *replacer* une balle qui a été levée ou *déplacée*, voir l'exception 1 à la règle 15.1a.

### 14.2d Où replacer la balle lorsque la position originale de la balle a été modifiée

Si la *position d'une balle* qui a été levée ou *déplacée* et qui doit être *remplacée* a été modifiée, le joueur doit *replacer* la balle comme suit :

(1) **Balle dans le sable.** Lorsque la balle était dans le sable, que ce soit dans une *fosse de sable* ou n'importe où ailleurs sur le *terrain* :

- En *replaçant* la balle à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2c), le joueur doit autant que possible recréer la *position* originale.
- Si la balle était couverte de sable, le joueur peut laisser une petite partie de la balle visible en recréant la *position de la balle*.

Si le joueur joue du bon endroit mais qu'il omet de recréer la *position de la balle* en infraction à cette règle, le joueur encourt la **pénalité générale**.

(2) **Balle ailleurs que dans le sable.** Lorsque la balle était ailleurs que dans du sable, le joueur doit *replacer* la balle en la plaçant à l'endroit le plus proche qui est le plus similaire à la *position* originale, et qui est :

- À pas plus d'une *longueur de bâton* de l'emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2c),
- Pas plus près du *trou*, et
- Dans la même *zone de terrain* que l'emplacement original.

Si le joueur sait que la *position* originale a été modifiée, mais qu'il ne sait pas quelle était cette position, il doit l'estimer et *replacer* la balle selon (1) ou (2).

**Exception – Pour toute position de balle modifiée alors que le jeu est arrêté et que la balle a été levée, voir la règle 5.7d.**

### 14.2e Quoi faire si la balle replacée ne reste pas à son emplacement original

Si le joueur tente de *replacer* une balle, mais qu'elle ne reste pas à son emplacement original, il doit essayer une deuxième fois.

Si encore une fois la balle ne reste pas en place à ce point, le joueur doit *replacer* la balle en la plaçant au point le plus proche où elle demeurera au repos, **mais** dans les limites qui suivent selon son emplacement original :

- Ce point ne doit pas être plus près du *trou*.
- Emplacement original dans la zone générale. Le point le plus proche doit être dans la *zone générale*.
- Emplacement original dans une fosse de sable ou une zone de pénalité. Le point le plus proche doit être dans la même *fosse de sable* ou dans la même *zone de pénalité*.
- Emplacement original sur le vert. Le point le plus proche doit être sur le *vert* ou dans la *zone générale*.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 14.2 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

**Voir la règle 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et la **règle 23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

### 14.3 Laisser tomber une balle dans une zone de dégagement

Cette règle s'applique à tous les cas où un joueur doit *laisser tomber* une balle en prenant un dégagement en vertu d'une règle, y compris les cas où le joueur doit compléter sa prise de dégagement en plaçant une balle selon la règle 14.3c(2).

Si le joueur *améliore* la *zone de dégagement* avant ou lorsqu'il *laisse tomber* une balle, voir la règle 8.1.

#### 14.3a La balle originale ou une autre balle peut être utilisée

Le joueur peut utiliser la balle originale ou une autre balle.

Le joueur peut utiliser n'importe quelle balle chaque fois qu'il *laisse tomber* ou qu'il place une balle selon cette règle.

#### 14.3b La balle doit être laissée tomber correctement

Le joueur doit *laisser tomber* une balle correctement, ce qui signifie respecter toutes les exigences à (1), (2) et (3) :

- (1) **Le joueur doit laisser tomber la balle.** Seul le joueur doit *laisser tomber* la balle. Ni le *cadet* du joueur ni personne d'autre ne peut le faire.

**Voir les règles 25.2h, 25.3c et 25.4a** (dans le cas des joueurs ayant certains handicaps, la règle 14.3b(1) est modifiée pour permettre au joueur de donner une autorisation générale à toute autre personne de *laisser tomber* sa balle).

- (2) **La balle doit être laissée tomber droit vers le sol de la hauteur du genou sans toucher le joueur ou son équipement.** Le joueur doit lâcher la balle de la hauteur du genou de sorte qu'elle :

- Tombe tout droit sans que le joueur la lance, la fasse tourner ou rouler ou fasse tout autre geste pouvant influencer l'endroit où la balle s'arrêtera, et
- Ne touche aucune partie du corps du joueur ou de son *équipement* avant de toucher le sol.

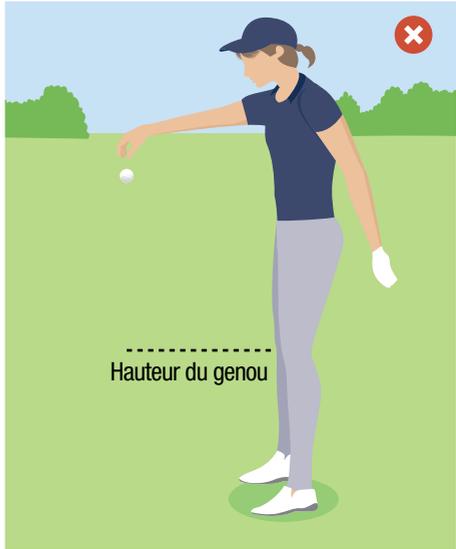
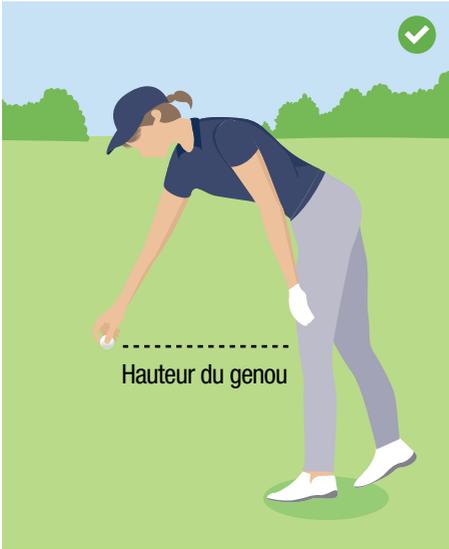
« Hauteur du genou » réfère à la hauteur du genou du joueur en position debout.

**Voir la règle 25.6b** (pour information sur l'application de la règle 14.3b(2) dans le cas de joueurs ayant certains handicaps).

SCHÉMA 14.3b : LAISSER TOMBER DE LA HAUTEUR DU GENOU

Permis

Non permis



Une balle doit être laissée tomber droit vers le sol de la hauteur du genou. «Hauteur du genou» signifie la hauteur du genou du joueur en position debout. Toutefois, le joueur n'a pas à être debout lorsqu'il laisse tomber la balle.

(3) **La balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement (ou sur la ligne).** La balle doit être *laissée tomber* dans la *zone de dégagement*. Le joueur peut se tenir à l'intérieur ou à l'extérieur de la *zone de dégagement* lorsqu'il *laisse tomber* la balle. **Cependant**, lorsque le joueur prend un dégagement par recul sur la ligne (voir les règles 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b et 19.3b), la balle doit être *laissée tomber* sur la ligne à un endroit autorisé par la règle concernée et le point sur lequel la balle est *laissée tomber* crée une *zone de dégagement*.

(4) **Comment procéder lorsque la balle est laissée tomber de façon incorrecte.**

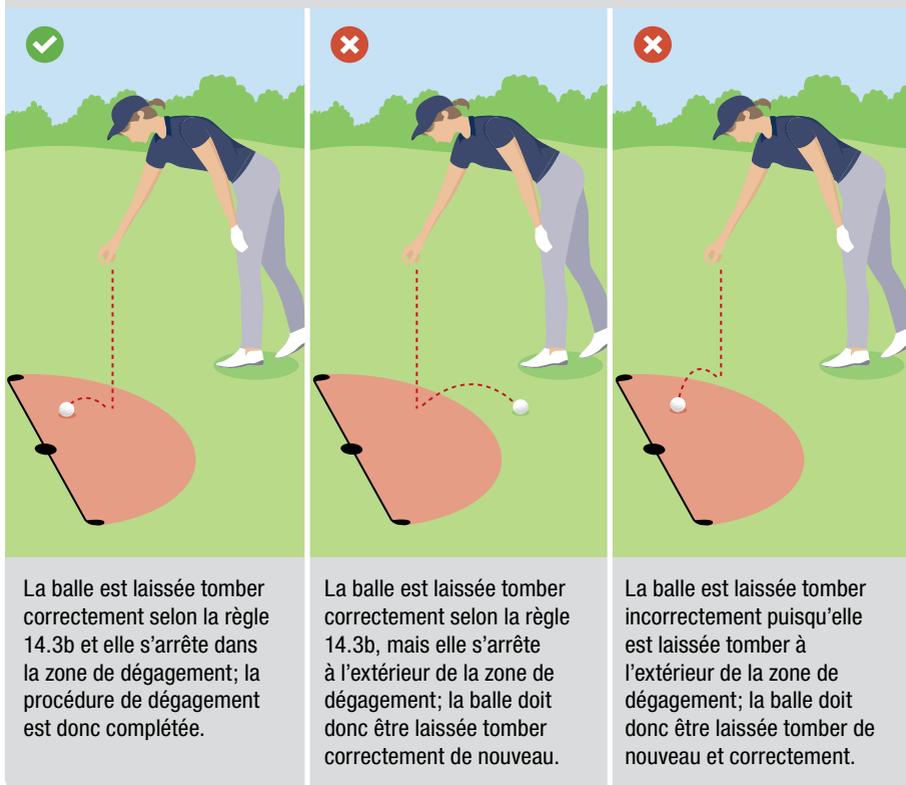
Si la balle est *laissée tomber* de façon incorrecte en infraction à une ou plus des exigences prévues à (1), (2) ou (3) :

- Le joueur doit *laisser tomber* la balle de nouveau de la bonne façon et il n'y a pas de limite quant au nombre de fois que le joueur devra le faire.
- Une balle *laissée tomber* de façon incorrecte ne compte pas comme un des deux actes de *laisser tomber* avant qu'une balle doive être placée selon la règle 14.3c(2).

Si le joueur ne *laisse pas tomber* de nouveau, mais qu'il effectue plutôt un *coup* sur la balle de l'endroit où elle s'est arrêtée après avoir été *laissée tomber* de façon incorrecte :

- Si la balle a été jouée de la *zone de dégagement*, le joueur encourt **un coup de pénalité** (mais il n'a pas joué du *mauvais endroit* selon la règle 14.7a).
- **Par contre**, si la balle a été jouée de l'extérieur de la *zone de dégagement*, ou après avoir été placée alors qu'elle aurait dû être *laissée tomber* (quel que soit l'endroit d'où elle a été jouée), le joueur encourt la **pénalité générale**.

## SCHÉMA #1 14.3c : LA BALLE DOIT ÊTRE LAISSÉE TOMBER DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT ET S'ARRÊTER DANS CELLE-CI



### 14.3c La balle laissée tomber correctement doit s'arrêter dans la zone de dégagement

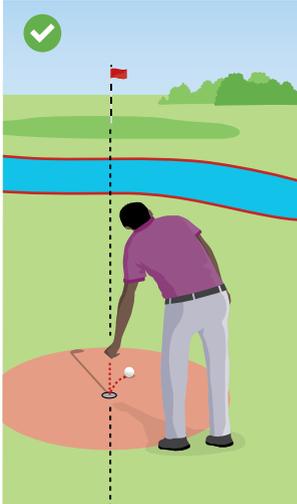
Cette règle s'applique seulement lorsqu'une balle est *laissée tomber* correctement selon la règle 14.3b.

- (1) Le joueur a complété son dégagement lorsque la balle laissée tomber correctement s'arrête dans la zone de dégagement. La balle doit s'arrêter dans la zone de dégagement.

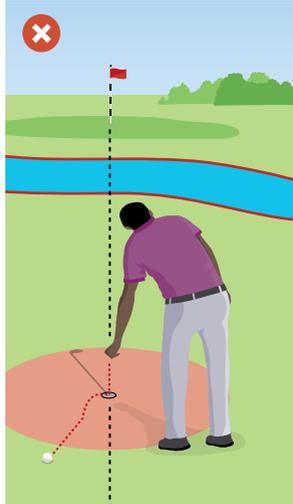
Peu importe que la balle, après avoir frappé le sol, touche quelqu'un (y compris le joueur), une pièce d'équipement ou une autre *influence extérieure* avant de s'arrêter :

- Si la balle s'arrête dans la zone de dégagement, le joueur a complété son dégagement et il doit jouer la balle où elle repose.

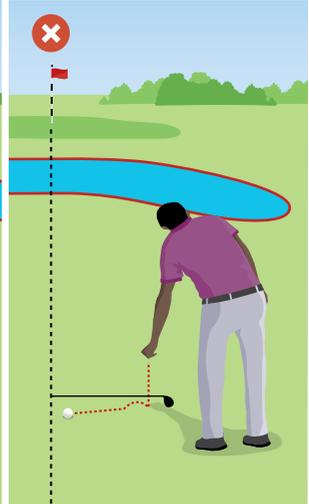
## SCHÉMA #2 14.3c : LAISSER TOMBER EN PRENANT UN DÉGAGEMENT PAR REcul SUR LA LIGNE



Le point sur la ligne où la balle touche d'abord le sol lorsque laissée tomber crée une zone de dégagement d'une longueur de bâton dans toute direction à partir de ce point. La balle est laissée tomber correctement selon la règle 14.3b et la balle s'arrête dans la zone de dégagement; la procédure de dégagement est donc complétée.



La balle est laissée tomber correctement selon la règle 14.3b mais elle s'arrête hors de la zone de dégagement; la balle doit donc être laissée tomber correctement de nouveau.



La balle est laissée tomber incorrectement puisqu'elle n'a pas été laissée tomber sur la ligne; la balle doit donc être laissée tomber de nouveau et correctement.

- Si la balle s'arrête hors de la *zone de dégagement*, le joueur doit utiliser la procédure prévue à la règle 14.3c(2).

Dans l'un et l'autre cas, il n'y a pas de pénalité à quiconque si une balle *laissée tomber* correctement frappe accidentellement une personne (y compris le joueur), une pièce d'*équipement* ou une autre *influence extérieure* avant de s'arrêter.

**Exception – Lorsque la balle laissée tomber correctement est déviée ou arrêtée délibérément par quelqu'un :** Pour savoir quoi faire lorsque la balle qui a été *laissée tomber* est déviée ou arrêtée délibérément par qui que ce soit avant de s'arrêter, voir la règle 14.3d.

**(2) Comment procéder si la balle qui a été laissée tomber correctement s'arrête hors de la zone de dégagement.** Si la balle s'arrête hors de la *zone de dégagement*, le joueur doit *laisser tomber* une balle de nouveau et de la bonne façon.

Si cette balle s'arrête également à l'extérieur de la *zone de dégagement*, le joueur doit alors compléter son dégagement en plaçant une balle suivant la procédure pour *replacer* une balle selon les règles 14.2b(2) et 14.2e :

- Le joueur doit placer une balle au point où la balle *laissée tomber* la deuxième fois a d'abord touché le sol.
- Si la balle ainsi placée ne demeure pas au repos à cet endroit, le joueur doit placer de nouveau une balle au même endroit.
- Si la balle placée une deuxième fois ne demeure toujours pas au repos à cet endroit, le joueur doit placer une balle au point le plus proche où la balle demeurera au repos, sujet aux restrictions de la règle 14.2e. Ceci peut faire en sorte que la balle soit placée à l'extérieur de la *zone de dégagement*.

### **14.3d Comment procéder si la balle laissée tomber correctement est délibérément déviée ou arrêtée par quelqu'un**

Pour les fins de cette règle, une balle *laissée tomber* est « délibérément déviée ou arrêtée » lorsque :

- Une personne touche délibérément la balle en mouvement après qu'elle a touché le sol, ou que
- La balle en mouvement frappe un *équipement*, un autre objet ou toute personne (y compris le joueur et son *cadet*) que le joueur a placés délibérément ou laissés à un endroit particulier dans l'intention que l'*équipement*, l'objet ou la personne dévie ou arrête la balle en mouvement.

Lorsqu'une balle *laissée tomber* correctement est délibérément déviée ou arrêtée par quiconque (que ce soit dans la *zone de dégagement* ou hors de la *zone de dégagement*) avant qu'elle s'arrête :

- Le joueur doit *laisser tomber* de nouveau, en utilisant la procédure prévue à la règle 14.3b (ce qui signifie que la balle qui a été déviée ou arrêtée délibérément ne compte pas comme l'un des deux actes de *laisser tomber* requis avant qu'une balle doive être placée selon la règle 14.3c(2)).
- Si la balle a été délibérément déviée ou arrêtée par tout joueur ou par son *cadet*, ce joueur encourt la **pénalité générale**.

**Exception – Lorsqu'il n'y a pas de chance raisonnable que la balle s'arrête dans la zone de dégagement :** Lorsqu'une balle qui a été *laissée tomber* correctement est déviée ou arrêtée délibérément (que ce soit dans la *zone de dégagement* ou hors de la *zone de dégagement*) alors qu'il n'y a pas de chance raisonnable qu'elle s'arrête dans la *zone de dégagement* :

- Il n'y a pas de pénalité à quiconque, et
- La balle *laissée tomber* est considérée comme s'étant arrêtée hors de la *zone de dégagement* et compte comme l'un des deux actes de *laisser tomber* requis avant qu'une balle doive être placée selon la règle 14.3c(2).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit ou pour jouer une balle placée plutôt que laissée tomber en infraction à la règle 14.3 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

**Voir la règle 22.2** (en formule *Quatre joueurs*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* est considérée comme étant l'action du joueur) et la **règle 23.5** (en formule *Quatre balles*, l'un ou l'autre *partenaire* peut agir pour l'*équipe* et l'action du *partenaire* concernant la balle du joueur ou son *équipement* est considérée comme étant l'action du joueur).

#### 14.4 Quand la balle d'un joueur est de nouveau en jeu

Lorsque la balle *en jeu* d'un joueur est levée du *terrain*, ou qu'elle est *perdue* ou *hors limites*, elle n'est plus *en jeu*.

Le joueur a de nouveau une balle *en jeu* seulement lorsque :

- Le joueur joue la balle originale ou une autre balle de l'*aire de départ*, ou que
- La balle originale ou une autre balle est *replacée*, *laissée tomber* ou placée sur le *terrain* avec l'intention de mettre cette balle *en jeu*.

Si une balle est remise sur le *terrain* de quelque façon que ce soit avec l'intention qu'elle soit *en jeu*, cette balle est *en jeu* même si :

- Elle a été *substituée* à la balle originale lorsque non permis par les règles, ou que
- Elle a été *replacée*, *laissée tomber* ou placée (1) au *mauvais endroit*, (2) de la mauvaise façon ou (3) en utilisant une procédure qui ne s'appliquait pas.

Une balle qui a été *replacée* est *en jeu* même si le *marque-balle* marquant son emplacement n'a pas été enlevé.

## 14.5 Corriger une erreur faite en substituant, replaçant, laissant tomber ou plaçant une balle

### 14.5a Le joueur peut corriger une erreur avant que la balle soit jouée

Lorsqu'un joueur a *substitué* une autre balle à la balle originale alors que ce n'était pas autorisé par les règles ou lorsque la balle *en jeu* du joueur a été *replacée*, *laissée tomber* ou placée (1) de la mauvaise façon, (2) au *mauvais endroit* ou (3) en utilisant une procédure qui ne s'appliquait pas :

- Le joueur peut corriger l'erreur sans pénalité.
- **Cependant**, cela n'est permis qu'avant que la balle soit jouée.

### 14.5b Quand le joueur peut opter pour une règle différente ou une option de dégagement différente pour corriger une erreur commise en prenant un dégagement

Lorsque le joueur corrige une erreur lors d'un dégagement, l'obligation d'utiliser encore la même règle et la même option de dégagement ou la possibilité d'opter pour une règle différente ou une option de dégagement différente dépend de la nature de l'erreur :

- (1) Lorsque la balle a été mise en jeu selon la règle applicable et qu'elle a été laissée tomber ou placée au bon endroit, mais que la règle exige que la balle soit laissée tomber ou placée de nouveau.
- Pour corriger cette erreur, le joueur doit prendre un dégagement selon la même règle et en utilisant la même option de dégagement en vertu de cette même règle.
  - Par exemple, si le joueur qui prend un dégagement pour une balle injouable utilise l'option de dégagement latéral (règle 19.2c) et que la balle est *laissée tomber* dans la bonne zone de dégagement mais (1) de la mauvaise façon (voir la règle 14.3b) ou (2) qu'elle s'arrête à l'extérieur de la zone de dégagement (voir la règle 14.3c), le joueur doit, pour corriger cette erreur, prendre un dégagement en vertu de la règle 19.2 et il doit utiliser la même option de dégagement (dégagement latéral selon la règle 19.2c).
- (2) Lorsque la balle a été mise en jeu selon la règle applicable mais qu'elle a été laissée tomber ou placée au mauvais endroit.
- Pour corriger cette erreur, le joueur doit prendre un dégagement selon la même règle, mais il peut utiliser toute option applicable à sa situation en vertu de cette règle.
  - Par exemple, si le joueur qui prend un dégagement pour une balle injouable utilise l'option de dégagement latéral (règle 19.2c) et que par mégarde il *laisse tomber* la balle à l'extérieur de la *zone de dégagement*, le joueur doit, pour corriger cette erreur, prendre un dégagement en vertu de la règle 19.2, mais il peut utiliser n'importe quelle option de dégagement en vertu

de cette règle.

**(3) Lorsque la balle a été mise en jeu selon une règle qui ne s'appliquait pas.**

- Pour corriger cette erreur, le joueur peut utiliser toute règle applicable à sa situation.
- Par exemple, si le joueur a choisi par mégarde l'option de balle injouable pour sa balle dans une *zone de pénalité* (ce que la règle 19.1 ne permet pas), le joueur doit corriger son erreur en *replaçant* la balle (si elle a été levée) en vertu de la règle 9.4, ou encore procéder avec pénalité selon la règle 17 et il peut alors utiliser toute option de dégagement applicable à sa situation en vertu de cette règle.

**14.5c Pas de pénalité pour les gestes posés après une erreur liée à la balle originale**

Lorsqu'un joueur corrige une erreur en vertu de la règle 14.5a, toute pénalité pour les gestes posés après l'erreur et ne concernant que la balle originale, comme avoir causé accidentellement le *déplacement* de la balle (voir la règle 9.4b) ou avoir *amélioré* les *conditions affectant le coup* pour la balle originale (voir la règle 8.1a), ne compte pas.

**Cependant**, si ces mêmes gestes avaient aussi entraîné une pénalité concernant la balle mise *en jeu* pour corriger l'erreur (p. ex. si ces gestes ont *amélioré les conditions affectant le coup* pour la balle maintenant *en jeu*), la pénalité s'applique à la balle maintenant *en jeu*.

**Exception – Pénalité pour dévier ou arrêter délibérément une balle laissée tomber :** En *partie par coups*, si un joueur encourt la *pénalité générale* selon la règle 14.3d pour avoir dévié ou arrêté délibérément la balle qu'il a *laissée tomber*, ce joueur encourt toujours la pénalité même s'il *laisse tomber* une balle de nouveau en utilisant la procédure prévue à la règle 14.3b.

**14.6 Effectuer le prochain coup d'où le coup précédent a été effectué**

Cette règle s'applique à chaque fois que le joueur doit ou peut, selon les règles, effectuer le prochain *coup* d'où le *coup* précédent a été effectué (comme lorsqu'il procède selon l'option *coup et distance* ou qu'il joue de nouveau après un *coup* qui est annulé ou autrement ne compte pas).

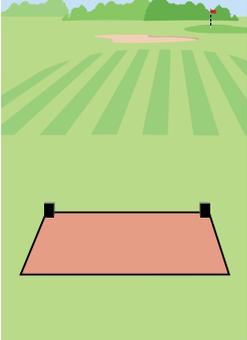
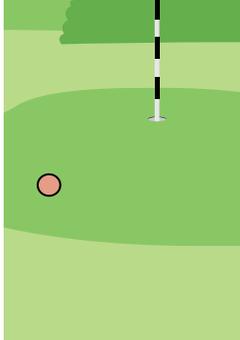
- La façon dont le joueur doit mettre une balle *en jeu* dépend de la *zone de terrain* où le *coup* précédent a été effectué.
- Dans toutes ces situations, le joueur peut utiliser la balle originale ou une autre balle.

**14.6a Coup précédent effectué de l'aire de départ**

La balle originale ou une autre balle doit être jouée de n'importe quel endroit à l'intérieur de l'*aire de départ* (et elle peut être surélevée) en vertu de la règle 6.2b.

## SCHÉMA 14.6 : EFFECTUER LE PROCHAIN COUP D'OÙ LE COUP PRÉCÉDENT A ÉTÉ EFFECTUÉ

Lorsqu'un joueur doit ou peut effectuer le prochain coup d'où le coup précédent a été effectué, comment le joueur doit mettre une balle en jeu dépend de la zone de terrain où ce coup précédent a été effectué.

Aire de départ	Zone générale, fosse de sable ou zone de pénalité	Vert
 <p>Le coup précédent a été effectué de l'aire de départ, la balle doit donc être jouée de n'importe quel endroit à l'intérieur de l'aire de départ.</p>	 <p>Le coup précédent a été effectué de la zone générale, d'une fosse de sable ou d'une zone de pénalité, le point de référence est donc l'endroit où le coup précédent a été effectué. Une balle est laissée tomber à pas plus d'une longueur de bâton de ce point de référence, mais dans la même zone de terrain que le point de référence et pas plus près du trou que le point de référence.</p>	 <p>Le coup précédent a été effectué du vert, une balle est donc placée à l'endroit où le coup précédent a été effectué.</p>

### 14.6b Coup précédent effectué de la zone générale, d'une zone de pénalité ou d'une fosse de sable

La balle originale ou une autre balle doit être *laissée tomber* dans la zone de dégagement suivante (voir la règle 14.3) :

- Point de référence : L'endroit où le *coup* précédent a été effectué (qui doit être estimé s'il n'est pas connu).
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une *longueur de bâton*, **mais** avec ces restrictions :

- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - » Doit être dans la même *zone de terrain* que le point de référence, et
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

### 14.6c Coup précédent effectué sur le vert

La balle originale ou une autre balle doit être placée à l'endroit où le *coup* précédent a été effectué (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la 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 du mauvais endroit en infraction à la règle 14.6 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 14.7 Jouer du mauvais endroit

### 14.7a Endroit d'où la balle doit être jouée

Après avoir commencé un trou :

- Un joueur doit effectuer chacun des *coups* de l'endroit où sa balle s'est arrêtée, **sauf** lorsque les règles exigent ou lui permettent de jouer une balle d'un autre endroit (voir la règle 9.1).
- Un joueur ne doit pas jouer sa balle *en jeu* du *mauvais endroit*.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 14.7: Pénalité générale.**

### 14.7b Comment compléter le jeu d'un trou après avoir joué du mauvais endroit en partie par coups

(1) Le joueur doit décider s'il complète le jeu du trou avec la balle jouée du mauvais endroit ou s'il corrige son erreur en jouant du bon endroit. Ce que le joueur fait ensuite dépend si c'était une *infraction grave* – c.-à-d. si le joueur aurait pu obtenir un avantage significatif en jouant du *mauvais endroit* :

- Pas d'infraction grave. Le joueur doit compléter le jeu du trou avec la balle jouée du *mauvais endroit*, sans corriger son erreur.
- Infraction grave.
  - » Le joueur doit corriger son erreur en complétant le jeu du trou avec une balle jouée du bon endroit selon les règles.
  - » Si un joueur ne corrige pas son erreur avant d'effectuer un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou de la *ronde*, avant de remettre sa *carte de scores*, ce joueur est **disqualifié**.
- Que faire en cas de doute sur la gravité de l'infraction. Le joueur devrait compléter le jeu du trou avec la balle jouée du *mauvais endroit* ainsi qu'avec une deuxième balle jouée du bon endroit selon les règles.

(2) **Le joueur qui joue deux balles doit en informer le comité.** Si le joueur est incertain si le fait d'avoir joué du *mauvais endroit* était une *infraction grave* et qu'il décide de jouer une deuxième balle pour tenter de corriger son erreur :

- Le joueur doit informer le *comité* des faits avant de remettre sa *carte de scores*.
- Ceci s'applique même si le joueur croit que son score est le même avec les deux balles tout comme lorsque le joueur, ayant choisi de jouer une deuxième balle, choisit de ne pas compléter le jeu du trou avec les deux balles.

Si le joueur n'informe pas le *comité* des faits, il est **disqualifié**.

(3) **Dans le cas où le joueur a joué deux balles, le comité décidera du score du joueur pour le trou.** Le score du joueur dépend si le *comité* décide qu'il y a eu *infraction grave* en jouant la balle originale du *mauvais endroit* :

- Pas d'infraction grave.
  - » Le score avec la balle jouée du *mauvais endroit* compte, et le joueur encourt la **pénalité générale selon la règle 14.7a** (ce qui signifie que **deux coups de pénalité** sont ajoutés au score avec cette balle).
  - » Tous les *coups* avec l'autre balle (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité encouru uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.
- Infraction grave.
  - » Le score réussi avec la balle jouée pour corriger l'erreur d'avoir joué du *mauvais endroit* compte, et le joueur encourt la **pénalité générale selon la règle 14.7a** (ce qui signifie que **deux coups de pénalité** sont ajoutés au score avec cette balle).
  - » Le *coup* effectué pour jouer la balle originale du *mauvais endroit* et tout autre *coup* avec cette balle (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité encouru uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.
  - » Si la balle jouée pour corriger l'erreur a également été jouée du *mauvais endroit* :
    - Lorsque le *comité* décide qu'il ne s'agissait pas (dans le cas de cette deuxième balle) d'une *infraction grave*, le joueur encourt la **pénalité générale (deux autres coups de pénalité) selon la règle 14.7a**, soit un **total de quatre coups de pénalité** qui sont ajoutés à son score avec cette balle (deux pour avoir joué la balle originale du *mauvais endroit* et deux pour avoir joué l'autre balle du *mauvais endroit*).
    - Lorsque le *comité* décide qu'il s'agissait d'une *infraction grave*, le joueur est **disqualifié**.



VI

Dégagement  
sans pénalité

**RÈGLES 15-16**

# RÈGLE 15

## Dégagement d'un détritit et d'une obstruction amovible (y compris une balle ou un marque-balle qui aide ou nuit au jeu)

### Objet de la règle :

La règle 15 couvre quand et comment le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité d'un détritit ou d'une obstruction amovible.

- Ces objets amovibles naturels et artificiels ne sont pas considérés comme faisant partie du défi de jouer le terrain et un joueur a normalement le droit de les enlever lorsqu'ils nuisent au jeu.
- Le joueur se doit toutefois d'être prudent lorsqu'il déplace un détritit près de sa balle ailleurs que sur le vert, parce qu'il y aura pénalité si cela cause le déplacement de la balle.

### 15.1 Détritit

#### 15.1a Enlèvement d'un détritit

Un joueur peut, sans pénalité, enlever un *détritit* à tout endroit sur ou à l'extérieur du *terrain* et il peut le faire de n'importe quelle façon (comme avec la main ou le pied, en utilisant un bâton ou une autre pièce d'*équipement*, en obtenant l'aide d'autres personnes ou en brisant une partie d'un *détritit*).

**Cependant**, il y a deux **exceptions** :

**Exception 1 – Enlever un détritit là où la balle doit être replacée** : Avant de *replacer* une balle qui a été levée ou *déplacée* de tout endroit autre que sur le *vert* :

- Un joueur ne doit pas délibérément enlever un *détritit* qui, s'il avait été enlevé avant que la balle soit levée ou *déplacée*, aurait vraisemblablement causé le *déplacement* de la balle.
- Si le joueur agit ainsi, il encourt **un coup de pénalité**, mais le *détritit* qui a été enlevé n'a pas à être replacé.

Cette exception s'applique tant durant la *ronde* qu'alors que le jeu est arrêté selon la règle 5.7a. Elle ne s'applique pas à un *détritit* qui n'était pas là avant que la balle soit levée ou *déplacée* ou qui est enlevé du fait de *marquer* l'emplacement de la balle, de lever, *déplacer* ou *replacer* une balle ou de causer le *déplacement* de la balle.

**Exception 2 – Restrictions applicables à l'enlèvement délibéré de détritit pour influencer sur la balle en mouvement (voir la règle 11.3)**

### 15.1b Balle déplacée lorsqu'on enlève un détrit

Si l'enlèvement d'un *détrit* par un joueur cause le *déplacement* de sa balle :

- La balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2).
- Si la balle *déplacée* était au repos n'importe où ailleurs que sur le *vert* (voir la règle 13.1d) ou dans l'*aire de départ* (voir la 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* durant la recherche) ou lorsqu'une autre exception à la règle 9.4b s'applique.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 15.1 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 15.2 Obstructions amovibles

Cette règle couvre le dégagement permis sans pénalité des objets artificiels qui répondent à la définition d'*obstruction amovible*.

Elle ne permet pas un dégagement des *obstructions inamovibles* (un autre type de dégagement sans pénalité est permis en vertu de la règle 16.1) ni des *objets de limites* ou des *parties intégrantes* (aucun dégagement sans pénalité n'est permis).

### 15.2a Dégagement d'une obstruction amovible

- (1) **Enlèvement d'une obstruction amovible.** Un joueur peut, sans pénalité, enlever une *obstruction amovible* n'importe où sur ou à l'extérieur du *terrain* et il peut le faire de n'importe quelle façon.

**Cependant**, il y a deux **exceptions** :

**Exception 1 – Les jalons de départ ne doivent pas être déplacés lorsque la balle sera jouée de l'aire de départ (voir les règles 6.2b(4) et 8.1a(1)).**

**Exception 2 – Restrictions quant à l'enlèvement délibéré d'une obstruction amovible pour influencer sur une balle en mouvement (voir la règle 11.3).**

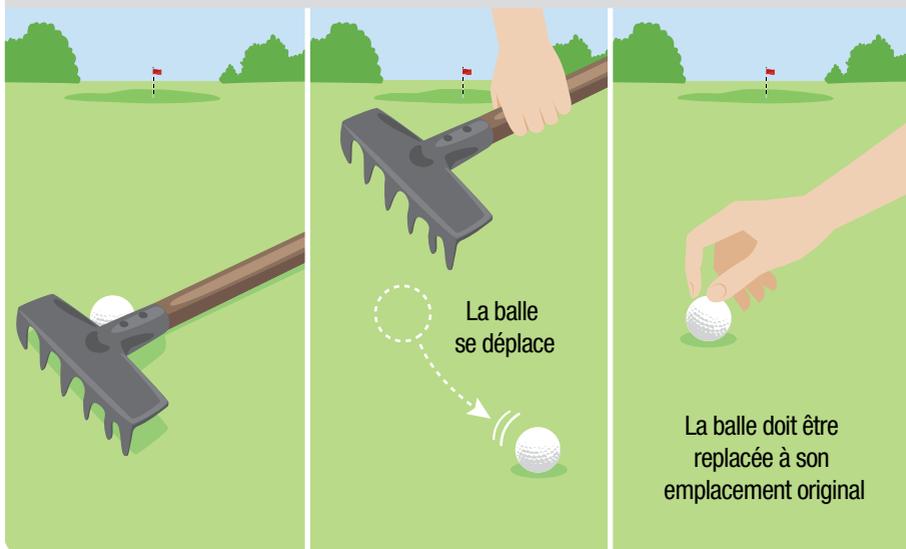
Si la balle d'un joueur se *déplace* alors qu'il enlève une *obstruction amovible* :

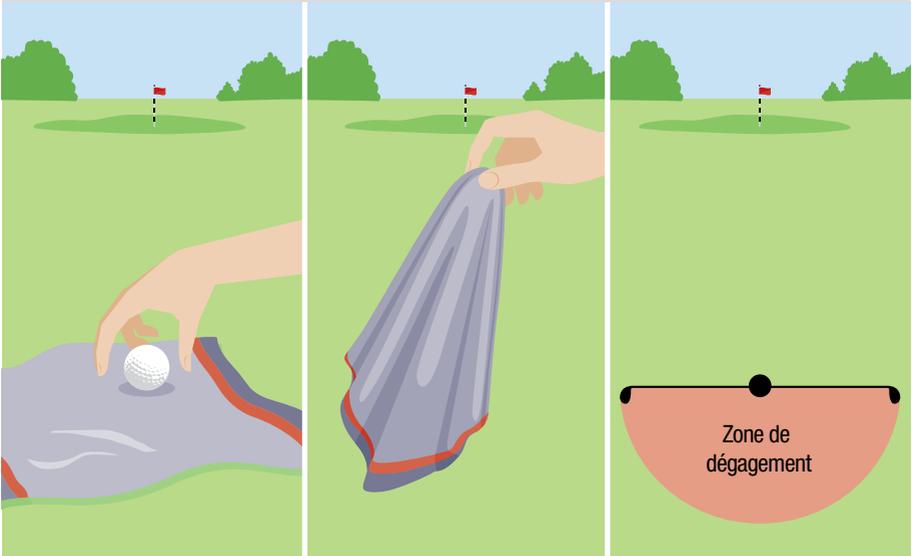
- Il n'y a pas de pénalité, et
- La balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) (voir la règle 14.2).

(2) **Dégagement pour une balle dans ou sur une obstruction amovible ailleurs que sur le vert.** Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité comme suit : lever la balle, enlever l'*obstruction amovible* et laisser tomber la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* suivante (voir la règle 14.3) :

- Point de référence : Le point estimé immédiatement sous le point où la balle reposait sur ou dans l'*obstruction amovible*.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une longueur de bâton, **mais** avec ces restrictions :
  - » Doit être dans la même *zone de terrain* que le point de référence, et
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

**SCHEMA #1 15.2a : LA BALLE SE DÉPLACE LORSQUE L'OBSTRUCTION AMOVIBLE EST ENLEVÉE (SAUF LORSQUE LA BALLE EST DANS OU SUR L'OBSTRUCTION)**



**SCHÉMA #2 15.2a : LA BALLE EST DANS OU SUR L'OBSTRUCTION AMOVIBLE**


- Lorsqu'une balle est dans ou sur une obstruction amovible (comme une serviette) n'importe où sur le terrain, un dégagement sans pénalité peut être pris en levant l'obstruction amovible et en laissant tomber une balle, sauf sur le vert où la balle doit être placée.
- Le point de référence pour prendre un dégagement est le point estimé immédiatement sous l'endroit où la balle reposait sur ou dans l'obstruction amovible.
- La zone de dégagement est d'une longueur de bâton à partir du point de référence, n'est pas plus près du trou que le point de référence et elle doit être dans la même zone de terrain que le point de référence.

**(3) Dégagement pour une balle dans ou sur une obstruction amovible sur le vert.**

Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité comme suit :

- Lever la balle et enlever l'*obstruction amovible*, et
- Placer la balle originale ou une autre balle au point estimé immédiatement sous le point où la balle reposait dans ou sur l'*obstruction amovible*, en utilisant la procédure pour *replacer* une balle en vertu des règles 14.2b(2) et 14.2e.

### 15.2b Dégagement pour une balle non retrouvée, mais qui est dans ou sur une obstruction amovible

Si la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée, mais qu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle s'est arrêtée dans ou sur une *obstruction amovible* sur le *terrain*, le joueur peut utiliser l'option de dégagement suivante plutôt que procéder selon l'option *coup et distance* :

- Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en vertu des règles 15.2a(2) ou 15.2a(3), en utilisant comme point de référence le point estimé immédiatement sous l'endroit où la balle a traversé en dernier lieu le bord de l'*obstruction amovible* sur le *terrain*.
- Une fois que le joueur met une autre balle *en jeu* pour prendre un dégagement de cette façon :
  - » La balle originale n'est plus *en jeu* et elle ne doit pas être jouée.
  - » Ceci est vrai même si la balle est ensuite retrouvée sur le *terrain* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir la règle 6.3b).

**Cependant**, s'il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle s'est arrêtée dans ou sur une *obstruction amovible* et que la balle est *perdue*, le joueur doit procéder avec *coup et distance* en vertu de la règle 18.2.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 15.2 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 15.3 Balle ou marque-balle qui aide ou nuit au jeu

### 15.3a Balle sur le vert qui aide au jeu

La règle 15.3a s'applique seulement à une balle au repos sur le *vert* et non à tout autre endroit sur le *terrain*.

Si un joueur a des motifs raisonnables de croire qu'une balle sur le *vert* pourrait aider le jeu de quelqu'un (pour arrêter la balle près du *trou* par exemple), le joueur peut :

- Si c'est sa balle, *marquer* son emplacement et la lever en vertu de la règle 13.1b, ou si c'est la balle d'un autre joueur, exiger que l'autre joueur *marque* l'emplacement et lève sa balle (voir la règle 14.1).
- La balle levée doit être *replacée* à son emplacement original (voir la règle 14.2).

En *partie par coups* seulement :

- Un joueur qui doit lever sa balle peut choisir de jouer en premier, et
- Si deux joueurs ou plus s'entendent pour laisser une balle en place dans le but d'aider tout joueur, et que celui-ci effectue un *coup* alors que la balle qui l'aide est en place, chacun des joueurs ayant participé à l'entente encourt la **pénalité générale (deux coups de pénalité)**.

Voir **Procédures du comité, Section 5J** (conseils et explication quant à la meilleure façon de prévenir l'utilisation d'une balle comme butoir)

### 15.3b Balle qui nuit au jeu n'importe où sur le terrain

(1) **Signification d'embarras causé par une autre balle.** Il y a embarras selon cette règle lorsque la balle au repos d'un autre joueur :

- Pourrait nuire à l'espace choisi par le joueur pour *prendre position* ou pour effectuer son élan.
- Est sur ou près de la *ligne de jeu* du joueur de sorte qu'en raison du *coup* prévu, il y a une chance raisonnable que la balle en mouvement du joueur puisse frapper cette balle, ou
- Est suffisamment proche pour distraire le joueur dans l'exécution de son *coup*.

(2) **Quand le dégagement est permis pour une balle qui nuit.** Si un joueur a des motifs raisonnables de croire que la balle d'un autre joueur, n'importe où sur le *terrain*, pourrait nuire à son jeu :

- Ce joueur peut exiger que l'autre joueur *marque* l'emplacement et lève sa balle (voir la règle 14.1); la balle ne doit pas être nettoyée (**sauf** si elle est levée du *vert* en vertu de la règle 13.1b) et elle doit être *replacée* à son emplacement original (voir la règle 14.2).
- Si l'autre joueur ne *marque* pas l'emplacement de la balle avant de la lever ou nettoie la balle qu'il a levée lorsque ce n'est pas autorisé, il encourt **un coup de pénalité**.
- En *partie par coups* seulement, un joueur devant lever sa balle selon cette règle peut choisir de jouer en premier.

Un joueur n'est pas autorisé à lever sa balle en vertu de cette règle simplement parce qu'il pense que sa balle pourrait nuire au jeu d'un autre joueur.

Si le joueur lève sa balle sans que l'autre joueur lui ait demandé (**sauf** lorsqu'il lève la balle sur le *vert* en vertu de la règle 13.1b), le joueur encourt **un coup de pénalité**.

### 15.3c Marque-balle qui aide ou nuit au jeu

Si un *marque-balle* pourrait aider ou nuire au jeu, un joueur peut :

- Déplacer le *marque-balle* si c'est le sien, ou
- Si le *marque-balle* est celui d'un autre joueur, exiger que cet autre joueur déplace son *marque-balle*, pour les mêmes raisons qui servent à faire lever une balle selon les règles 15.3a et 15.3b.

Le *marque-balle* doit être déplacé à un nouvel emplacement mesuré à partir de l'emplacement original, comme en utilisant une longueur de tête de bâton ou plus.

Lorsqu'il replace le *marque-balle*, le joueur devrait mesurer depuis le nouvel emplacement en inversant la procédure utilisée pour déplacer le *marque-balle*.

La même procédure devrait être appliquée lorsqu'un joueur *déplace* une balle qui nuit au jeu en mesurant depuis la balle.

#### **Pénalité pour infraction à la règle 15.3 : Pénalité générale.**

Cette pénalité s'applique également lorsque le joueur :

- Effectue un *coup* sans attendre qu'une balle ou un *marque-balle* qui aide soit levé ou déplacé après avoir réalisé qu'un autre joueur (1) avait l'intention de lever ou de déplacer l'objet selon la présente règle ou (2) avait demandé à quelqu'un d'autre de le faire, ou qu'il
- Refuse de lever sa balle ou de déplacer son *marque-balle* lorsqu'on lui demande et qu'un *coup* est alors effectué par l'autre joueur qui pouvait être aidé ou gêné dans son jeu.

#### **Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 15.3 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

# RÈGLE 16

## Dégagement de conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles), danger impliquant un animal, balle enfouie

### Objet de la règle :

La règle 16 couvre quand et comment un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en jouant une balle d'un autre endroit, comme pour un embarras par une condition anormale de terrain ou un danger impliquant un animal.

- Ces conditions ne sont pas considérées comme faisant partie du défi de jouer le terrain et un dégagement sans pénalité est généralement permis, sauf dans une zone de pénalité.
- Le joueur prend normalement un dégagement en laissant tomber une balle dans une zone de dégagement basée sur le point de dégagement complet le plus proche.

Cette règle couvre également le cas d'un dégagement sans pénalité pour le joueur dont la balle est enfouie dans sa propre marque d'impact dans la zone générale.

### 16.1 Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles)

Cette règle couvre les situations de dégagement sans pénalité de l'embarras causé par un *trou d'animal*, un *terrain en réparation*, une *obstruction inamovible* ou de l'*eau temporaire* :

- Collectivement, ces conditions sont dites *conditions anormales de terrain*, mais chacune a une définition distincte.
- Cette règle n'accorde pas de dégagement des *obstructions amovibles* (un autre type de dégagement sans pénalité est permis en vertu de la règle 15.2a) ni des *objets de limites* ou des *parties intégrantes* (aucun dégagement sans pénalité n'est permis).

#### 16.1a Quand un dégagement est permis

(1) **Signification d'embarras par une condition anormale de terrain.** Il y a embarras lorsque l'une ou l'autre des conditions suivantes existe :

- La balle du joueur touche à ou repose dans ou sur une *condition anormale de terrain*,
- Une *condition anormale de terrain* nuit physiquement à l'espace choisi par le joueur pour *prendre position* ou pour effectuer son élan, ou

- Dans le cas seulement où la balle est sur le *vert*, une *condition anormale de terrain* sur ou hors du *vert* s'interpose sur la *ligne de jeu*.

Si la *condition anormale de terrain* est suffisamment proche pour distraire le joueur, mais qu'elle ne satisfait pas à l'une ou l'autre des conditions précédentes, il n'y a pas d'embarras selon cette règle.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type F-6** (le *comité* peut adopter une règle locale refusant un dégagement d'une *condition anormale de terrain* qui ne cause embarras qu'à l'espace prévu pour la *prise de position*).

(2) **Dégagement permis partout sur le terrain sauf lorsque la balle est dans une zone de pénalité.** Un dégagement d'un embarras causé par une *condition anormale de terrain* est permis en vertu de la règle 16.1 seulement lorsque, à la fois :

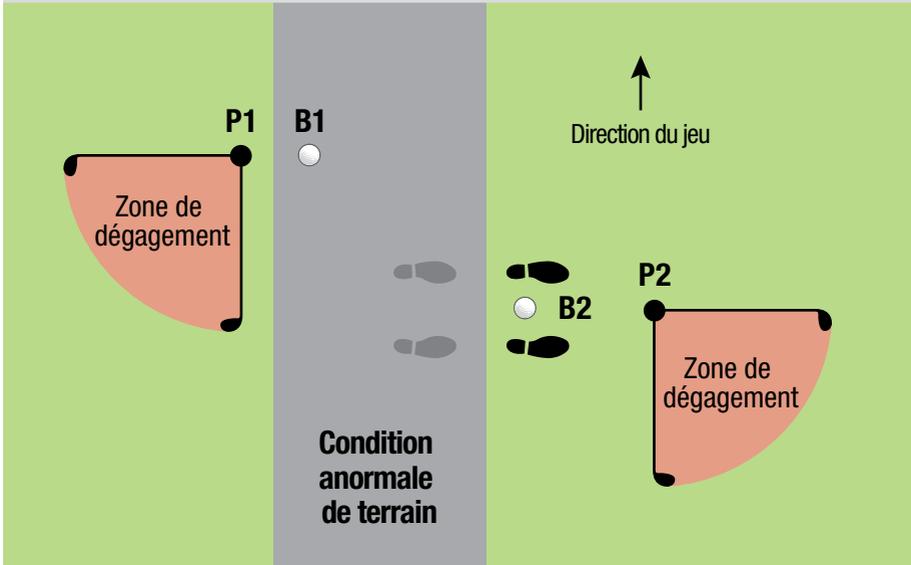
- La *condition anormale de terrain* est sur le *terrain* (non pas *hors limites*), et que
- La balle est n'importe où sur le *terrain*, **sauf** dans une *zone de pénalité* (où le seul dégagement pour le joueur est en vertu de la règle 17).

(3) **Pas de dégagement lorsque c'est clairement déraisonnable.** Il n'y a pas de dégagement en vertu de la règle 16.1 :

- Lorsqu'il est clairement déraisonnable de jouer la balle où elle repose à cause de quelque chose dont le joueur n'a pas droit de prendre un dégagement sans pénalité (comme lorsque le joueur est incapable d'effectuer un *coup* parce que sa balle repose dans un buisson), ou
- Lorsque l'embarras existe seulement parce qu'un joueur choisit un bâton, une *prise de position*, un élan ou une direction de jeu clairement déraisonnable dans les circonstances.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type F-23** (le *comité* peut adopter une règle locale permettant un dégagement sans pénalité de l'embarras causé par des obstructions inamovibles temporaires sur ou à l'extérieur du *terrain*).

### SCHÉMA 16.1a : QUAND UN DÉGAGEMENT EST PERMIS POUR UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN



- Ce schéma s'applique à un joueur droitier.
- Un dégagement sans pénalité est permis pour un embarras causé par une condition anormale de terrain (CAT), y compris une obstruction inamovible, lorsque la balle touche ou est dans ou sur la condition (B1), ou lorsque la condition cause un embarras à l'espace choisi pour prendre position (B2) ou pour effectuer l'élan.
- Le point de dégagement complet le plus proche pour B1 est P1 et celui-ci est très proche de la condition.
- Pour B2, le point de dégagement complet le plus proche est P2, et celui-ci est plus éloigné de la condition puisque la prise de position doit être hors de la CAT.

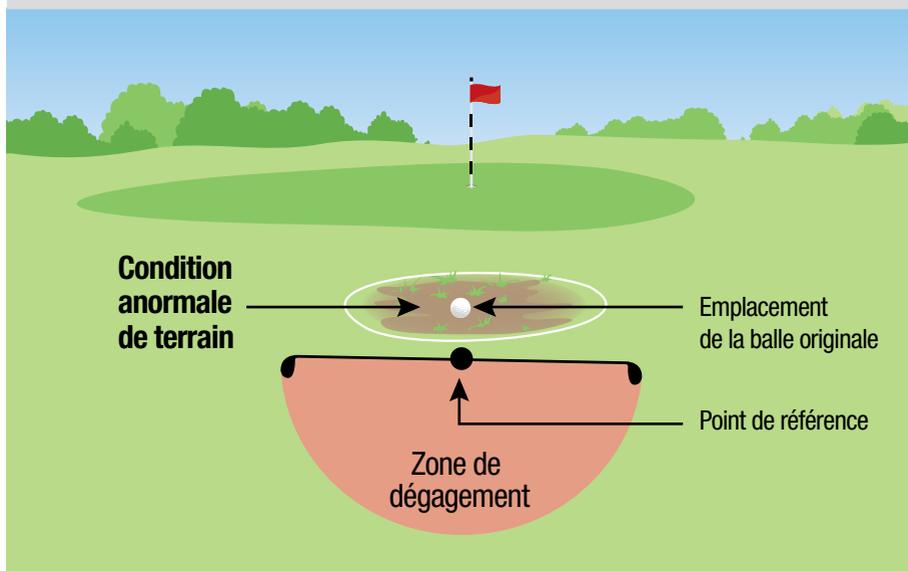
#### 16.1b Dégagement pour une balle dans la zone générale

Si la balle d'un joueur est dans la *zone générale* et qu'il y a embarras par une *condition anormale* sur le *terrain*, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* qui suit (voir la règle 14.3) :

- Point de référence : Le *point de dégagement complet le plus proche* dans la *zone générale*.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une *longueur de bâton, mais* avec ces restrictions :

- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - » Doit être dans la *zone générale*,
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Il doit y avoir un dégagement complet de tout embarras causé par la *condition anormale de terrain*.

### SCHÉMA 16.1b : DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ D'UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN DANS LA ZONE GÉNÉRALE



- Un dégagement sans pénalité est permis lorsque la balle est dans la zone générale et qu'il y a embarras par une condition anormale de terrain.
- Le point de dégagement complet le plus proche devrait être identifié et une balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement et s'arrêter dans celle-ci.
- La zone de dégagement est d'une longueur de bâton à partir du point de référence, n'est pas plus près du trou que le point de référence et elle doit être dans la zone générale.
- Lorsqu'il prend un dégagement, le joueur doit prendre un dégagement complet de tout embarras causé par la condition anormale de terrain.

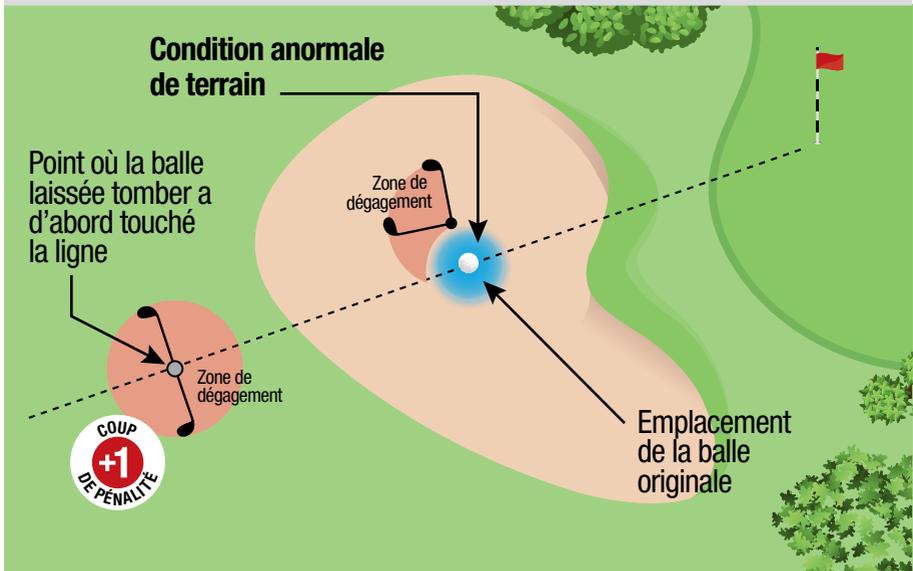
### 16.1c Dégagement pour une balle dans une fosse de sable

Si la balle d'un joueur est dans une *fosse de sable* et qu'il y a embarras par une *condition anormale* sur le *terrain*, le joueur peut prendre soit un dégagement sans pénalité selon (1) ou un dégagement avec pénalité selon (2) :

(1) **Dégagement sans pénalité : jouer de la fosse de sable.** Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b, **sauf** que :

- Le *point de dégagement complet le plus proche* et la *zone de dégagement* doivent être dans la *fosse de sable*.
- S'il n'y a pas de tel *point de dégagement complet le plus proche* dans la *fosse de sable*, le joueur peut quand même prendre ce dégagement en utilisant comme point de référence le *point de dégagement maximum disponible* dans la *fosse de sable*.

### SCHÉMA 16.1c : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN DANS UNE FOSSE DE SABLE

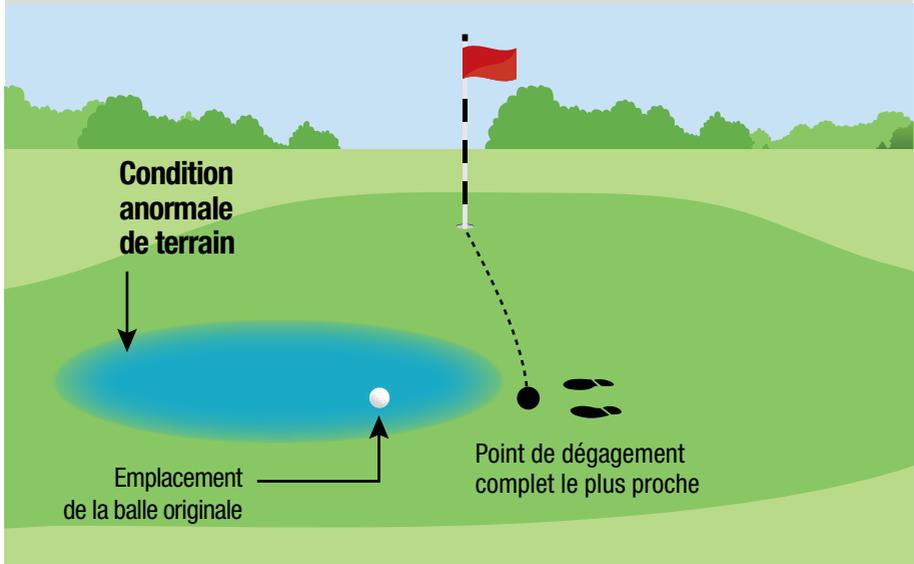


- Le schéma s'applique à un joueur droitier.
- Lorsqu'il y a embarras par une condition anormale de terrain dans une fosse de sable, un dégagement sans pénalité peut être pris dans la fosse de sable selon la règle 16.1b ou, avec un coup de pénalité, par recul sur la ligne à l'extérieur de la fosse de sable.
- Le dégagement à l'extérieur de la fosse de sable est pris en laissant tomber une balle à un endroit qui garde le point où était la balle originale entre le trou et cet endroit.
- La zone de dégagement est d'une longueur de bâton dans n'importe quelle direction depuis le point où la balle a d'abord touché le sol lorsqu'elle est laissée tomber.

(2) **Dégagement avec pénalité : Jouer de l'extérieur de la fosse de sable (recul sur la ligne).** Avec **un coup de pénalité**, le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle (voir la règle 14.3) à l'extérieur de cette *fosse de sable*, en gardant le point où était la balle originale entre le *trou* et le point où la balle est *laissée tomber* (sans limite quant à la distance du point de recul sur cette ligne). Le point sur la ligne où la balle touche d'abord le sol lorsque *laissée tomber* crée une zone de dégagement d'une *longueur de bâton* dans n'importe quelle direction de ce point, **mais** avec ces restrictions :

- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que l'emplacement de la balle originale, et
  - » Peut être situé dans toute *zone de terrain* à l'exception de la même *fosse de sable*, **mais**
  - » Doit être dans la même *zone de terrain* que la balle a d'abord touchée lorsque *laissée tomber*.

### SCHÉMA 16.1d : DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ D'UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN SUR LE VERT



- Le schéma s'applique à un joueur gaucher.
- Lorsqu'une balle est sur le vert et qu'il y a embarras par une condition anormale de terrain, un dégagement sans pénalité peut être pris en plaçant une balle au point de dégagement complet le plus proche.
- Le point de dégagement complet le plus proche doit être sur le vert ou dans la zone générale.

#### 16.1d Dégagement pour une balle sur le vert

Si la balle d'un joueur est sur le *vert* et qu'il y a embarras par une *condition anormale* sur le *terrain*, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en plaçant la balle originale ou une autre balle au *point de dégagement complet le plus proche*, en utilisant la procédure pour *replacer* une balle en vertu des règles 14.2b(2) et 14.2e.

- Le *point de dégagement complet le plus proche* doit être sur le *vert* ou dans la *zone générale*.
- S'il n'y a pas de tel *point de dégagement complet le plus proche*, le joueur peut quand même prendre ce dégagement sans pénalité en utilisant comme point de référence le *point de dégagement maximum disponible*, lequel doit être sur le *vert* ou dans la *zone générale*.

### 16.1e Dégagement pour une balle non retrouvée, mais qui est dans ou sur une condition anormale de terrain

Si la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée, mais qu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle s'est arrêtée dans ou sur une *condition anormale* sur le *terrain*, le joueur peut utiliser l'option de dégagement suivante plutôt que procéder selon l'option *coup et distance* :

- Le joueur peut prendre un dégagement en vertu de la règle 16.1b, c ou d, en utilisant le point estimé où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *condition anormale* sur le *terrain* comme emplacement de la balle pour établir le *point de dégagement complet le plus proche*.
- Une fois que le joueur met une autre balle *en jeu* pour prendre un dégagement de cette façon :
  - » La balle originale n'est plus *en jeu* et elle ne doit pas être jouée.
  - » Ceci est vrai même si elle est ensuite retrouvée sur le *terrain* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir la règle 6.3b)

**Cependant**, s'il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle s'est arrêtée dans ou sur une *condition anormale de terrain* et que la balle est *perdue*, le joueur doit procéder selon l'option *coup et distance* en vertu de la règle 18.2.

### 16.1f Dégagement obligatoire d'un embarras causé par une zone de jeu interdit dans une condition anormale de terrain

Dans chacune de ces situations, la balle ne doit pas être jouée où elle repose :

- (1) Dégagement lorsque la balle est dans une zone de jeu interdit n'importe où sur le terrain sauf une zone de pénalité. Si la balle du joueur est dans une *zone de jeu interdit*, laquelle est dans ou sur une *condition anormale* dans la *zone générale*, dans une *fosse de sable* ou sur le *vert* :
  - Zone de jeu interdit dans la zone générale. Le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b.
  - Zone de jeu interdit dans une fosse de sable. Le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité ou avec pénalité en vertu de la règle 16.1c(1) ou (2).
  - Zone de jeu interdit sur le vert. Le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1d.
- (2) Dégagement lorsqu'une zone de jeu interdit cause un embarras à la prise de position ou à l'élan pour une balle partout sur le terrain sauf une zone de pénalité. Si la balle d'un joueur est à l'extérieur d'une *zone de jeu interdit* et qu'elle est dans la *zone générale*, dans une *fosse de sable* ou sur un *vert*, et

qu'une *zone de jeu interdit* (que ce soit dans une *condition anormale de terrain* ou dans une *zone de pénalité*) cause un embarras à l'espace choisi par le joueur pour *prendre position* ou pour effectuer son élan, le joueur doit :

- Prendre un dégagement si autorisé par la règle 16.1b, c ou d, selon que la balle est dans la *zone générale*, dans une *fosse de sable* ou sur un *vert*, ou
- Prendre un dégagement pour une balle injouable en vertu de la règle 19.

Pour savoir comment procéder lorsqu'il y a embarras par une *zone de jeu interdit* pour une balle qui est dans une *zone de pénalité*, voir la règle 17.1e.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 16.1 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 16.2 Danger impliquant un animal

### 16.2a Quand un dégagement est permis

Il y a « danger impliquant un *animal* » lorsque la présence d'un *animal* dangereux (comme un serpent venimeux, des guêpes, un alligator, des fourmis de feu ou un ours) près d'une balle pourrait causer des blessures physiques sérieuses au joueur s'il devait jouer la balle où elle repose.

Un joueur peut prendre un dégagement en vertu de la règle 16.2b de l'embarras causé par un danger impliquant un *animal* peu importe où sa balle est sur le *terrain*.

Cette règle ne s'applique pas aux autres situations sur le *terrain* qui sont susceptibles de causer une lésion corporelle (comme un cactus).

### 16.2b Dégagement pour un danger impliquant un animal

Lorsqu'il y a embarras pour un danger impliquant un *animal* :

**(1) Lorsque la balle est n'importe où ailleurs que dans une zone de pénalité.**

Le joueur peut prendre un dégagement en vertu de la règle 16.1b, c ou d, selon que la balle est dans la *zone générale*, dans une *fosse de sable* ou sur un *vert*.

**(2) Lorsque la balle est dans une zone de pénalité.** Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité ou avec pénalité :

- Dégagement sans pénalité : jouer de l'intérieur de la zone de pénalité.

Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b, **sauf** que le *point de dégagement complet le plus proche* et la *zone de dégagement* doivent être dans la *zone de pénalité*.

- Dégagement avec pénalité : jouer de l'extérieur de la zone de pénalité.

» Le joueur peut prendre un dégagement avec pénalité en vertu de la règle 17.1d.

- » S'il y a embarras pour un danger impliquant un *animal* à l'endroit où la balle serait jouée après avoir pris un dégagement à l'extérieur de la *zone de pénalité*, le joueur peut prendre un autre dégagement en vertu de (1) sans pénalité additionnelle.

### (3) Pas de dégagement sans pénalité lorsque c'est clairement déraisonnable.

Il n'y a pas de dégagement sans pénalité selon la règle 16.2b :

- Lorsque jouer la balle où elle repose est clairement déraisonnable à cause de quelque chose dont le joueur n'a pas droit de prendre un dégagement sans pénalité (comme lorsque le joueur est incapable d'effectuer un *coup* parce que sa balle repose dans un buisson).
- Lorsque l'embarras existe seulement parce qu'un joueur choisit un bâton, une *prise de position*, un élan ou une direction de jeu clairement déraisonnable dans les circonstances.

Pour les fins de cette règle, le *point de dégagement complet le plus proche* signifie le point le plus proche (pas plus près du *trou*) où le danger impliquant un *animal* n'existe plus.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 16.2 :**  
**Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 16.3 Balle enfouie

### 16.3a Quand un dégagement est permis

(1) La balle doit être enfouie dans la zone générale. Un dégagement est permis en vertu de la règle 16.3b seulement lorsque la balle d'un joueur est *enfouie* dans la *zone générale*.

- Il n'y a pas de dégagement en vertu de cette règle si la balle est *enfouie* à tout endroit autre que la *zone générale*.
- **Cependant**, si la balle est *enfouie* sur le *vert*, le joueur peut *marquer* l'emplacement de la balle, lever et nettoyer la balle, réparer le dommage causé par l'impact de la balle et *replacer* la balle à son emplacement original (voir la règle 13.1c(2)).

**Exceptions – Quand un dégagement n'est pas permis pour une balle enfouie dans la zone générale :** Un dégagement en vertu de la règle 16.3b n'est pas permis lorsque :

- La balle est *enfouie* dans le sable dans une partie de la *zone générale* qui n'est pas coupée à la hauteur de l'allée ou moins, ou que
- Il est clairement déraisonnable de jouer la balle où elle repose à cause de quelque chose dont le joueur n'a pas droit de prendre un dégagement sans pénalité (comme lorsque le joueur est incapable d'effectuer un *coup* parce que sa balle repose dans un buisson).

(2) Déterminer si la balle est enfouie. La balle d'un joueur est *enfouie* seulement si :

- Elle est dans sa propre marque d'impact résultant du *coup* précédent du joueur, et
- Une partie de la balle est sous le niveau du sol.

Si le joueur ne peut déterminer avec certitude si la balle est dans sa propre marque d'impact ou dans la marque d'impact d'une autre balle, le joueur peut considérer la balle comme *enfouie* si l'information disponible lui permet de raisonnablement conclure que la balle est dans sa propre marque d'impact.

Une balle n'est pas *enfouie* si elle est sous le niveau du sol à la suite de toute chose autre que le *coup* précédent du joueur, comme lorsque :

- La balle est enfoncée dans le sol par quelqu'un qui marche dessus,
- La balle est frappée droit dans le sol sans jamais prendre son envol, ou que
- La balle a été *laissée tomber* en prenant un dégagement selon une règle.

### SCHÉMA 16.3a : QUAND UNE BALLE EST ENFOUIE



#### Balle enfouie

Une partie de la balle (enfouie dans sa propre marque d'impact) est sous le niveau du sol.

← Niveau du sol



#### Balle enfouie

Même si la balle ne touche pas le sol, une partie de la balle (enfouie dans sa propre marque d'impact) est sous le niveau du sol.



#### Balle NON enfouie

Même si la balle est enfoncée dans l'herbe, un dégagement n'est pas permis parce qu'aucune partie de la balle n'est sous le niveau du sol.

### 16.3b Dégagement pour une balle enfouie

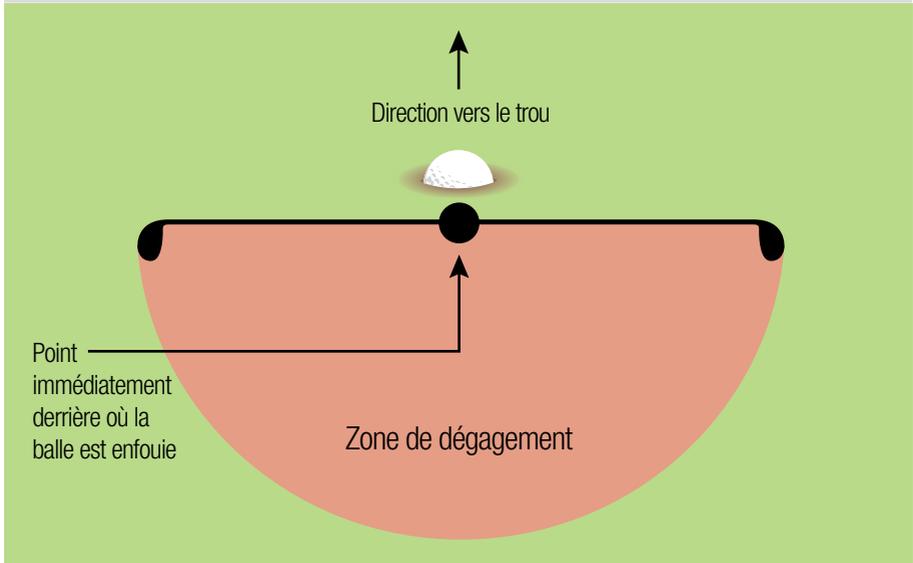
Lorsque la balle d'un joueur est *enfouie* dans la *zone générale* et qu'un dégagement est autorisé en vertu de la règle 16.3a, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans cette *zone de dégagement* (voir la règle 14.3) :

- Point de référence : Le point dans la *zone générale* immédiatement derrière où la balle est *enfouie*.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une *longueur de bâton, mais* avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - » Doit être dans la *zone générale*, et
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type F-2** (le *comité* peut adopter une règle locale pour permettre un dégagement pour une balle *enfouie* seulement dans une zone coupée à la hauteur de l'allée ou moins).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 16.3 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

### SCHÉMA 16.3b : DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ POUR UNE BALLE ENFOUIE



- Un dégagement sans pénalité peut être pris lorsqu'une balle est enfouie dans la zone générale.
- Le point de référence pour prendre un dégagement est le point immédiatement derrière où la balle est enfouie.
- La zone de dégagement est d'une longueur de bâton depuis le point de référence, n'est pas plus près du trou que le point de référence et doit être dans la zone générale.
- Une balle doit être laissée tomber et s'arrêter dans la zone de dégagement.

### 16.4 Lever la balle pour déterminer si elle repose dans une condition où un dégagement serait permis

Si un joueur a des motifs raisonnables de croire que sa balle repose dans une condition où un dégagement sans pénalité est permis en vertu de la règle 15.2, 16.1 ou 16.3, mais qu'il ne peut en être certain sans lever la balle :

- Le joueur peut lever la balle pour voir si un dégagement est permis, **mais**
- L'emplacement de la balle doit d'abord être *marqué*, et la balle qui est levée ne doit pas être nettoyée (**sauf** sur le *vert*) (voir la règle 14.1).

Si le joueur lève la balle sans un tel motif raisonnable (**sauf** sur le *vert* où le joueur peut lever la balle en vertu de la règle 13.1b), il encourt **un coup de pénalité**.

Si un dégagement est permis et que le joueur prend un dégagement, il n'y a pas de pénalité même si le joueur n'a pas *marqué* l'emplacement de la balle avant de la lever ou s'il a nettoyé la balle qu'il a levée.

Si un dégagement n'est pas permis, ou si le joueur choisit de ne pas prendre le dégagement autorisé :

- Le joueur encourt **un coup de pénalité** s'il n'a pas *marqué* l'emplacement de la balle avant de la lever ou s'il a nettoyé la balle qui a été levée alors que ce n'était pas permis, et
- La balle doit être *replacée* à son emplacement original (voir la règle 14.2).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 16.4 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

# VII

## Dégagement avec pénalité

### RÈGLES 17-19



## RÈGLE

## 17

## Zones de pénalité

**Objet de la règle :**

La règle 17 traite spécifiquement des zones de pénalité, soit des plans d'eau ou autres espaces identifiés par le comité où une balle est souvent perdue ou injouable. Avec pénalité d'un coup, les joueurs peuvent utiliser des options spécifiques de dégagement qui leur permettent de jouer une balle de l'extérieur de la zone de pénalité.

**17.1 Options pour une balle dans une zone de pénalité**

Les *zones de pénalité* sont définies rouges ou jaunes, ce qui a un impact sur les options de dégagement du joueur (voir la règle 17.1d).

Un joueur peut se tenir dans une *zone de pénalité* pour jouer une balle qui est hors de la *zone de pénalité*, y compris après avoir pris un dégagement de la *zone de pénalité*.

**17.1a Quand la balle est dans une zone de pénalité**

Une balle est dans une *zone de pénalité* lorsqu'une partie de la balle :

- Repose sur ou touche le sol ou quoi que ce soit d'autre (comme un objet naturel ou artificiel) à l'intérieur de la limite de la *zone de pénalité*, ou
- Est au-dessus de la limite ou de toute autre partie de la *zone de pénalité*.

Si une partie de la balle est à la fois dans une *zone de pénalité* et dans une autre *zone de terrain*, voir la règle 2.2c.

**17.1b Le joueur peut jouer la balle où elle repose dans la zone de pénalité ou prendre un dégagement avec pénalité**

Le joueur peut :

- Jouer la balle où elle repose sans pénalité, en vertu des mêmes règles que pour une balle dans la *zone générale* (ce qui signifie qu'il n'y a pas de règle spécifique limitant la façon de jouer une balle dans une *zone de pénalité*), ou
- Jouer une balle de l'extérieur de la *zone de pénalité* en prenant un dégagement avec pénalité en vertu de la règle 17.1d ou 17.2.

**Exception – Le joueur doit prendre un dégagement de l'embarras causé par une zone de jeu interdit dans une zone de pénalité (voir la règle 17.1e).**

### 17.1c Dégagement pour une balle non retrouvée, mais qui est dans une zone de pénalité

Si la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée et qu'il est *établi ou pratiquement certain* que la balle s'est arrêtée dans une *zone de pénalité* :

- Le joueur peut prendre un dégagement avec pénalité en vertu de la règle 17.1d ou 17.2.
- Une fois que le joueur a mis une autre balle *en jeu* pour prendre un dégagement de cette façon :
  - » La balle originale n'est plus *en jeu* et elle ne doit pas être jouée.
  - » Ceci est vrai même si elle est ensuite retrouvée sur le *terrain* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir la règle 6.3b).

**Cependant**, s'il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle s'est arrêtée dans la *zone de pénalité* et que la balle est *perdue*, le joueur doit procéder selon la règle 18.2 avec *coup et distance*.

### 17.1d Dégagement pour une balle dans une zone de pénalité

Si la balle d'un joueur est dans une *zone de pénalité*, y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle est dans une *zone de pénalité* même si elle n'a pas été retrouvée, le joueur a les options de dégagement qui suivent, chacune avec **un coup de pénalité** :

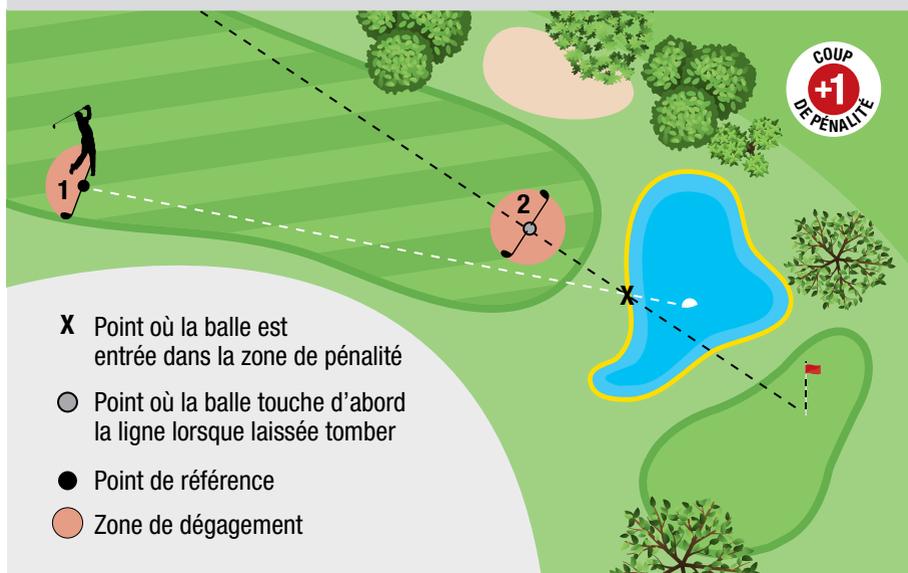
- (1) **Option coup et distance.** Le joueur peut jouer la balle originale ou une autre balle d'où le *coup* précédent a été effectué (voir la règle 14.6).
- (2) **Dégagement par recul sur la ligne.** Le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle (voir la règle 14.3) à l'extérieur de la *zone de pénalité*, en gardant le point où on estime que la balle originale a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité* entre le *trou* et le point où la balle est *laissée tomber* (sans limite quant à la distance du point de recul sur cette ligne). Le point sur la ligne où la balle touche d'abord le sol lorsque *laissée tomber* crée une *zone de dégagement* d'une *longueur de bâton* dans n'importe quelle direction depuis ce point, mais avec ces restrictions :
  - Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
    - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point où on estime que la balle originale a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité*, et
    - » Peut être situé dans toute *zone de terrain* sauf dans la même *zone de pénalité*, **mais**
    - » Doit être dans la même *zone de terrain* que la balle a d'abord touchée lorsque *laissée tomber*.

### (3) **Dégagement latéral (applicable seulement aux zones de pénalité rouges).**

Lorsque la balle a traversé en dernier lieu la limite d'une *zone de pénalité* rouge, le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* latérale suivante (voir la règle 14.3) :

- Point de référence : Le point estimé où la balle originale a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité* rouge.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Deux *longueurs de bâton*, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Peut être situé dans toute *zone de terrain* sauf la même *zone de pénalité*, **mais**

#### SCHÉMA #1 17.1d : DÉGAGEMENT D'UNE ZONE DE PÉNALITÉ JAUNE



Quand il est établi ou pratiquement certain qu'une balle est dans une zone de pénalité jaune et que le joueur veut prendre un dégagement, celui-ci a **deux options**, chacune avec un coup de pénalité. Le joueur peut :

- (1) Procéder selon l'option coup et distance en jouant d'une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été effectué.
- (2) Prendre un dégagement par recul sur la ligne en laissant tomber une balle à l'extérieur de la zone de pénalité, gardant le point X entre le trou et le point où la balle est laissée tomber.

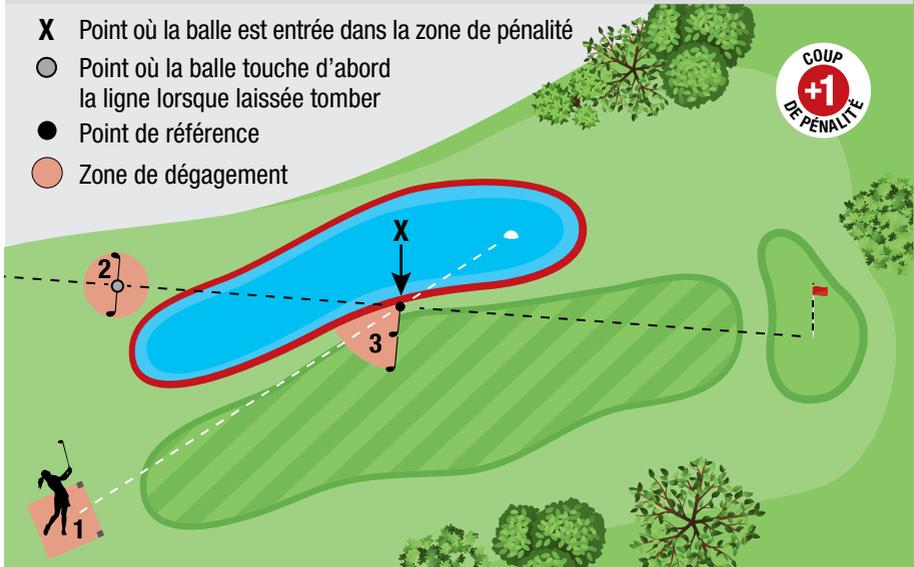
- » Si plus d'une *zone de terrain* est située à l'intérieur de deux *longueurs de bâton* du point de référence, la balle doit s'arrêter dans la *zone de dégagement* située dans la même *zone de terrain* que la balle a d'abord touchée lorsqu'elle a été *laissée tomber* dans la *zone de dégagement*.

**Voir la règle 25.4m** (pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité sur roues, la règle 17.1d(3) est modifiée pour étendre la *zone de dégagement* latéral à quatre *longueurs de bâton*).

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type B-2** (le *comité* peut adopter une règle locale permettant un dégagement latéral sur le côté opposé d'une *zone de pénalité* rouge, à un point équidistant du *trou*).

## SCHÉMA #2 17.1d : DÉGAGEMENT D'UNE ZONE DE PÉNALITÉ ROUGE

- X Point où la balle est entrée dans la zone de pénalité
- Point où la balle touche d'abord la ligne lorsque laissée tomber
- Point de référence
- Zone de dégagement



Quand il est établi ou pratiquement certain qu'une balle est dans une zone de pénalité rouge et que le joueur veut prendre un dégagement, celui-ci a **trois options**, chacune avec un coup de pénalité. Le joueur peut :

- (1) Procéder selon l'option coup et distance en jouant d'une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été effectué.
- (2) Prendre un dégagement par recul sur la ligne en laissant tomber une balle à l'extérieur de la zone de pénalité, gardant le point X entre le trou et le point où la balle est laissée tomber.
- (3) Prendre un dégagement latéral (seulement dans le cas de zones de pénalité rouges). Le point de référence pour prendre un dégagement est le point X. Une balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement de deux longueurs de bâton et être jouée de cette zone, laquelle n'est pas plus près du trou que le point X.

### 17.1e Dégagement obligatoire d'un embarras causé par une zone de jeu interdit dans une zone de pénalité

Dans chacune de ces situations, le joueur ne doit pas jouer la balle où elle repose :

(1) **Lorsque la balle est dans une zone de jeu interdit dans une zone de pénalité.**

Le joueur doit prendre un dégagement avec pénalité en vertu de la règle 17.1d ou 17.2.

Si une *zone de jeu interdit* cause un embarras au joueur après qu'il a pris un dégagement selon cette règle, la balle ne doit pas être jouée où elle repose. Le joueur doit plutôt prendre un dégagement additionnel selon la règle 16.1f(2).

(2) **Lorsqu'une zone de jeu interdit sur le terrain cause un embarras à la prise de position ou à l'élan pour une balle dans une zone de pénalité.** Si la balle d'un joueur est dans une *zone de pénalité* et qu'elle est à l'extérieur d'une *zone de jeu interdit*, mais qu'une *zone de jeu interdit* (que ce soit dans une *condition anormale de terrain* ou dans une *zone de pénalité*) cause un embarras à l'espace choisi par le joueur pour *prendre position* ou pour effectuer son élan, le joueur doit :

- Prendre un dégagement avec pénalité hors de la *zone de pénalité* selon la règle 17.1d ou 17.2, ou
- Prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* suivante (si elle existe) dans la *zone de pénalité* (voir la règle 14.3) :
  - » Point de référence : Le *point de dégagement complet le plus proche* de la *zone de jeu interdit*.
  - » Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une *longueur de bâton*, **mais** avec ces restrictions :
  - » Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
    - Doit être dans la même *zone de pénalité* que l'endroit où la balle repose, et
    - Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

(3) **Il n'y a pas de dégagement lorsque c'est clairement déraisonnable.** Il n'y a pas de dégagement sans pénalité de l'embarras par la *zone de jeu interdit* selon (2) :

- Lorsque jouer la balle où elle repose est clairement déraisonnable à cause de quelque chose dont le joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement sans pénalité (comme lorsqu'un joueur est incapable d'effectuer un *coup* à cause de la *position de la balle* dans un buisson), ou
- Lorsque l'embarras existe seulement parce que le joueur choisit un bâton, une *prise de position*, un élan ou une direction de jeu clairement déraisonnable dans les circonstances.

Pour savoir comment procéder lorsqu'il y a embarras par une *zone de jeu interdit* pour une balle à tout endroit autre que dans une *zone de pénalité*, voir la règle 16.1f.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 17.1 : Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

## 17.2 Options après avoir joué une balle d'une zone de pénalité

### 17.2a Lorsque la balle jouée d'une zone de pénalité s'arrête dans la même zone de pénalité ou dans une autre

Si la balle jouée d'une *zone de pénalité* s'arrête dans la même *zone de pénalité* ou dans une autre *zone de pénalité*, le joueur peut jouer la balle où elle repose (voir la règle 17.1b).

Ou encore, avec **un coup de pénalité**, le joueur peut prendre un dégagement suivant l'une ou l'autre de ces options :

- (1) **Options normales de dégagement.** Le joueur peut procéder selon l'option de *coup et distance* en vertu de la règle 17.1d(1), reculer sur la ligne selon la règle 17.1d(2) ou, dans le cas d'une *zone de pénalité* rouge, prendre un dégagement latéral selon la règle 17.1d(3).

Selon la règle 17.1d(2) ou (3), le point estimé pour déterminer la *zone de dégagement* est celui où la balle originale a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité* où elle repose maintenant.

Si le joueur procède selon l'option *coup et distance* en *laissant tomber* une balle dans la *zone de pénalité* (voir la règle 14.6) et décide ensuite de ne pas jouer la balle qu'il a *laissée tomber* à l'endroit où elle s'est arrêtée :

- Le joueur peut prendre un dégagement additionnel hors de la *zone de pénalité* en vertu de la règle 17.1d(2) ou (3) (pour une *zone de pénalité* rouge) ou de la règle 17.2a(2).
- Si le joueur procède ainsi, il encourt **un coup de pénalité additionnel**, pour un total de **deux coups de pénalité** : un coup pour procéder selon *coup et distance* et un coup pour prendre un dégagement hors de la *zone de pénalité*.

- (2) **Option additionnelle de dégagement : jouer où le dernier coup a été effectué de l'extérieur de la zone de pénalité.** Plutôt qu'utiliser une des options normales de dégagement détaillées au point (1), le joueur peut choisir de jouer la balle originale ou une autre balle d'où il a effectué le dernier *coup* à l'extérieur de la *zone de pénalité* (voir la règle 14.6).

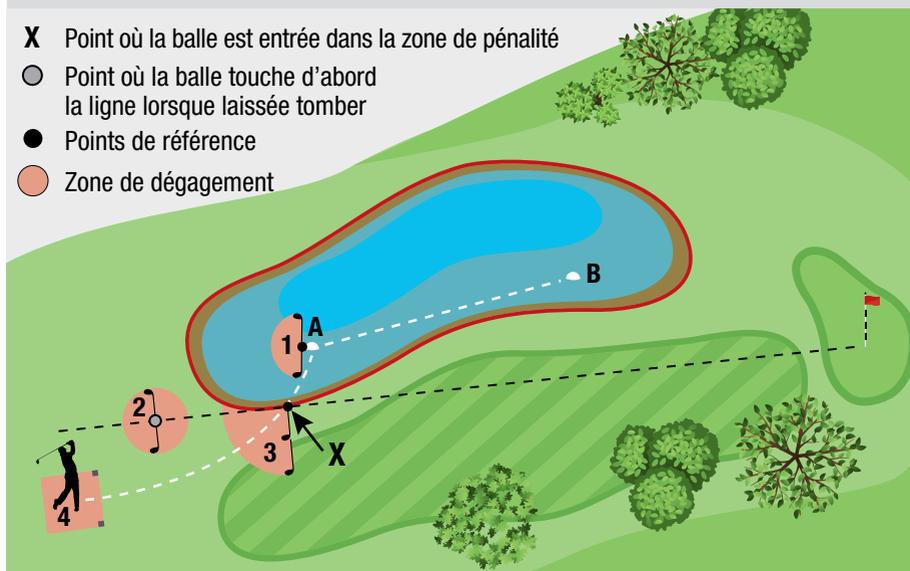
## SCHÉMA #1 17.2a : UNE BALLE JOUÉE D'UNE ZONE DE PÉNALITÉ S'ARRÊTE DANS LA MÊME ZONE DE PÉNALITÉ

**X** Point où la balle est entrée dans la zone de pénalité

○ Point où la balle touche d'abord la ligne lorsque laissée tomber

● Points de référence

○ Zone de dégagement



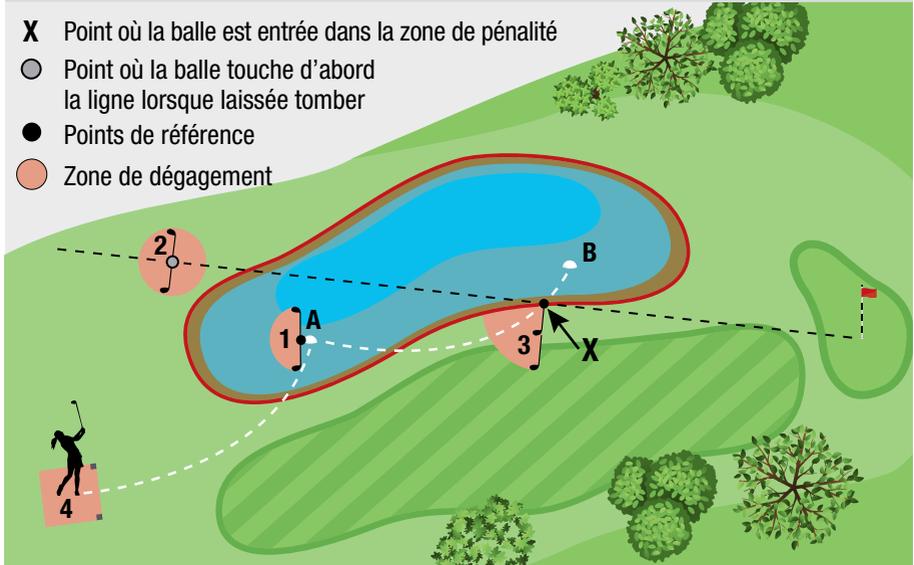
Un joueur joue de l'aire de départ au point A dans la zone de pénalité. Il joue la balle du point A au point B. S'il choisit de prendre un dégagement, le joueur a **quatre options** avec un coup de pénalité. Le joueur peut :

- (1) Procéder selon l'option coup et distance en jouant une balle d'une zone de dégagement basée sur l'endroit où le dernier coup a été effectué au point A et il joue alors son 4<sup>e</sup> coup.
- (2) Prendre un dégagement par recul sur la ligne en laissant tomber une balle à l'extérieur de la zone de pénalité, gardant le point X entre le trou et le point où la balle est laissée tomber, et il joue alors son 4<sup>e</sup> coup.
- (3) Prendre un dégagement latéral (seulement dans le cas d'une zone de pénalité rouge). Le point de référence pour prendre un dégagement est le point X. Une balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement de deux longueurs de bâton et être jouée de cette zone, laquelle n'est pas plus près du trou que le point X. Le joueur joue alors son 4<sup>e</sup> coup.
- (4) Jouer une balle de l'aire de départ puisque c'est là où il avait effectué son dernier coup à l'extérieur de la zone de pénalité, et il joue alors son 4<sup>e</sup> coup.

Si le joueur choisit l'option (1) et qu'il décide ensuite de ne pas jouer la balle qu'il a laissée tomber, il peut prendre un dégagement par recul sur la ligne ou un dégagement latéral en lien avec le point X, ou encore jouer de nouveau de l'aire de départ, en ajoutant une pénalité supplémentaire d'un coup pour un total de deux coups de pénalité. Le joueur jouerait alors son 5<sup>e</sup> coup.

## SCHÉMA #2 17.2a : UNE BALLE JOUÉE D'UNE ZONE DE PÉNALITÉ S'ARRÊTE DANS LA MÊME ZONE DE PÉNALITÉ APRÈS EN ÊTRE SORTIE ET Y ÊTRE REVENU

- X** Point où la balle est entrée dans la zone de pénalité
- Point où la balle touche d'abord la ligne lorsque laissée tomber
- Points de référence
- Zone de dégagement



Un joueur joue de l'aire de départ au point A dans la zone de pénalité. Il joue la balle du point A au point B, la balle sortant de la zone de pénalité mais y revenant en traversant la limite de la zone de pénalité au point X. S'il choisit de prendre un dégagement, le joueur a **quatre options** avec un coup de pénalité. Le joueur peut :

- (1) Procéder selon l'option coup et distance en jouant une balle d'une zone de dégagement basée sur l'endroit où le dernier coup a été effectué au point A et il joue alors son 4<sup>e</sup> coup.
- (2) Prendre un dégagement par recul sur la ligne en laissant tomber une balle à l'extérieur de la zone de pénalité, gardant le point X (le point où la balle a traversé pour la dernière fois la limite de la zone de pénalité) entre le trou et le point où la balle est laissée tomber. Le joueur joue alors son 4<sup>e</sup> coup.
- (3) Prendre un dégagement latéral (seulement dans le cas d'une zone de pénalité rouge). Le point de référence pour prendre un dégagement est le point X. Une balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement de deux longueurs de bâton et être jouée de cette zone, laquelle n'est pas plus près du trou que le point X. Le joueur joue alors son 4<sup>e</sup> coup.
- (4) Jouer une balle de l'aire de départ puisque c'est là où il avait effectué son dernier coup à l'extérieur de la zone de pénalité, et il joue alors son 4<sup>e</sup> coup.

Si le joueur a choisi l'option (1) et qu'il décide ensuite de ne pas jouer la balle qu'il a laissée tomber, il peut prendre un dégagement par recul sur la ligne ou un dégagement latéral en lien avec le point X, ou jouer de nouveau de l'aire de départ, en ajoutant une pénalité additionnelle d'un coup pour un total de deux coups de pénalité. Le joueur jouerait alors son 5<sup>e</sup> coup.

### 17.2b Quand la balle jouée d'une zone de pénalité est perdue, hors limites ou injouable hors de la zone de pénalité

Après avoir joué une balle d'une *zone de pénalité*, un joueur peut occasionnellement devoir procéder, ou choisir de procéder, selon l'option *coup et distance* parce que la balle originale est :

- *Hors limites* ou *perdue* hors de la *zone de pénalité* (voir la règle 18.2), ou
- Injouable hors de la *zone de pénalité* (voir la règle 19.2a).

Si le joueur procède selon l'option *coup et distance* en *laissant tomber* une balle dans la *zone de pénalité* (voir la règle 14.6) et qu'il décide ensuite de ne pas jouer la balle qu'il a *laissée tomber* d'où elle repose maintenant :

- Le joueur peut prendre un dégagement additionnel hors de la *zone de pénalité* en vertu de la règle 17.1d(2) ou (3) (pour une *zone de pénalité* rouge) ou de la règle 17.2a(2).
- Si le joueur procède ainsi, il encourt **un coup de pénalité additionnel**, pour un **total de deux coups de pénalité** : un coup pour procéder selon l'option *coup et distance* et un coup pour prendre un dégagement hors de la *zone de pénalité*.

Le joueur peut prendre directement ce dégagement hors de la *zone de pénalité* sans d'abord *laisser tomber* une balle dans la *zone de pénalité*, **mais** il encourt quand même un **total de deux coups de pénalité**.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à 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 de pénalité

Lorsque la balle d'un joueur est dans une *zone de pénalité*, il n'y a pas de dégagement pour :

- Un embarras par une *condition anormale de terrain* (règle 16.1),
- Une balle *enfouie* (règle 16.3), ou
- Une balle injouable (règle 19).

La seule option de dégagement du joueur est de prendre un dégagement avec pénalité selon la règle 17.

**Cependant**, lorsqu'une situation dangereuse impliquant un *animal* cause un embarras au jeu d'une balle dans une *zone de pénalité*, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité dans la *zone de pénalité* ou prendre un dégagement avec pénalité hors de la *zone de pénalité* (voir la règle 16.2b(2)).

# RÈGLE 18

## Dégagement selon coup et distance; balle perdue ou hors limites; balle provisoire

### Objet de la règle :

La règle 18 traite de l'option de dégagement avec pénalité de coup et distance. Lorsqu'une balle est perdue ailleurs que dans une zone de pénalité ou qu'elle s'arrête hors limites, le déroulement normal du jeu depuis l'aire de départ jusqu'au trou est interrompu; le joueur doit reprendre ce déroulement en jouant de nouveau d'où le coup précédent a été effectué.

Cette règle couvre également comment et quand une balle provisoire peut être jouée pour sauver du temps lorsque la balle en jeu peut être hors limites ou peut être perdue ailleurs que dans une zone de pénalité.

### 18.1 Dégagement avec pénalité de coup et distance permis en tout temps

En tout temps, un joueur peut procéder selon l'option de *coup et distance* en ajoutant **un coup de pénalité** et en jouant la balle originale ou une autre balle d'où le *coup* précédent a été effectué (voir la règle 14.6).

Le joueur a toujours cette option de dégagement avec *coup et distance* :

- Où que soit la balle du joueur sur le *terrain*, et
- Même lorsqu'une règle exige que le joueur prenne un dégagement d'une certaine façon ou qu'il joue d'un certain endroit.

Une fois que le joueur met une autre balle *en jeu* avec pénalité de *coup et distance* (voir la règle 14.4) :

- La balle originale n'est plus *en jeu* et elle ne doit pas être jouée.
- Ceci est vrai même si la balle originale est ensuite retrouvée sur le *terrain* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir la règle 6.3b).

**Cependant**, ceci ne s'applique pas à une balle qui doit être jouée d'où le *coup* précédent a été effectué lorsque le joueur :

- Annonce qu'il joue une *balle provisoire* (voir la règle 18.3b), ou
- Joue une deuxième balle en *partie par coups* en vertu de la règle 14.7b ou 20.1c(3).

## 18.2 Balle perdue ou hors limites; dégagement avec coup et distance obligatoire

### 18.2a Quand une balle est perdue ou hors limites

- (1) **Quand une balle est perdue.** Une balle est *perdue* si elle n'est pas retrouvée en trois minutes à compter du moment où le joueur ou son *cadet* commence à la chercher.

Si une balle est trouvée durant cette période, mais qu'on n'est pas certain s'il s'agit de la balle du joueur :

- Le joueur doit rapidement tenter d'identifier la balle (voir la règle 7.2) et il se voit accorder un temps raisonnable pour le faire, même si cela survient après que la période de recherche de trois minutes est terminée.
- Ceci inclut un temps raisonnable pour se rendre à la balle si le joueur n'est pas à l'endroit où la balle est trouvée.

Si le joueur n'identifie pas sa balle dans ce délai raisonnable, la balle est *perdue*.

- (2) **Quand une balle est hors limites.** Une balle au repos est *hors limites* seulement quand toute la balle est à l'extérieur de la limite du *terrain*.

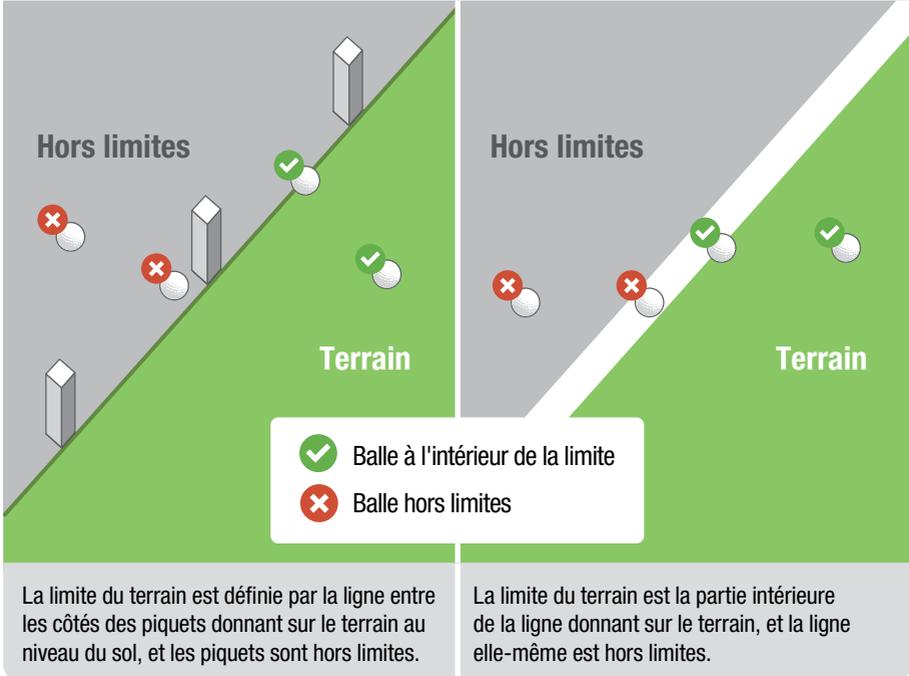
Une balle est à l'intérieur des limites quand une partie de la balle :

- Repose sur ou touche le sol ou quoi que ce soit d'autre (comme un objet naturel ou artificiel) à l'intérieur de la limite du *terrain*, ou
- Est au-dessus de la limite du *terrain* ou de toute autre partie du *terrain*.

Un joueur peut se tenir *hors limites* pour jouer une balle qui est sur le *terrain*.

### SCHÉMA 18.2a : QUAND UNE BALLE EST HORS LIMITES

Une balle est hors limites seulement quand toute la balle est à l'extérieur de la limite du terrain. Les schémas présentent des exemples de cas où une balle est à l'intérieur de la limite et où elle est hors limites.



#### 18.2b Comment procéder lorsque la balle est perdue ou hors limites

Si une balle est *perdue* ou *hors limites*, le joueur doit procéder avec *coup et distance* en ajoutant **un coup de pénalité** et jouer la balle originale ou une autre balle d'où le *coup* précédent a été effectué (voir la règle 14.6).

**Exception – Un joueur peut substituer une autre balle en vertu d'une autre règle lorsque ce qui est arrivé à la balle est établi ou pratiquement certain :** Plutôt que de prendre un dégagement selon l'option *coup et distance*, le joueur peut *substituer* une autre balle tel que permis en vertu d'une règle applicable lorsque sa balle n'a pas été retrouvée et qu'il est *établi ou pratiquement certain* que la balle :

- S'est arrêtée sur le *terrain* et a été *déplacée* par une *influence extérieure* (voir la règle 9.6) ou qu'elle a été jouée comme *mauvaise balle* par un autre joueur (voir la règle 6.3c (2)),

- S'est arrêtée sur le *terrain* dans ou sur une *obstruction amovible* (voir la règle 15.2b) ou une *condition anormale de terrain* (voir la règle 16.1e),
- Est dans une *zone de pénalité* (voir la règle 17.1c), ou qu'elle
- A été délibérément déviée ou arrêtée par toute personne (voir la règle 11.2c).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 18.2 :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

### 18.3 Balle provisoire

#### 18.3a Quand une balle provisoire est permise

Si une balle peut être *perdue* hors d'une *zone de pénalité* ou peut être *hors limites*, le joueur peut, pour sauver du temps, jouer provisoirement une autre balle avec pénalité de *coup et distance* (voir la règle 14.6). Ceci inclut lorsque :

- La balle originale n'a pas été retrouvée et identifiée et qu'elle n'est pas encore *perdue*,
- Une balle peut être *perdue* dans une *zone de pénalité*, mais peut également être *perdue* ailleurs sur le *terrain*, ou
- Une balle peut être *perdue* dans une *zone de pénalité*, mais peut également être *hors limites*.

Si un joueur effectue un *coup* d'où le *coup* précédent a été effectué avec l'intention de jouer une *balle provisoire* alors que le jeu d'une *balle provisoire* n'est pas autorisé, la balle jouée devient la balle *en jeu* du joueur avec pénalité de *coup et distance* (voir la règle 18.1).

Si une *balle provisoire* peut elle-même être *perdue* hors d'une *zone de pénalité* ou être *hors limites* :

- Le joueur peut jouer une autre *balle provisoire*.
- Cette *balle provisoire* a alors le même lien avec la première *balle provisoire* que celle-ci a avec la balle originale.

#### 18.3b Annoncer le jeu d'une balle provisoire

Avant d'effectuer le *coup*, le joueur doit annoncer à quelqu'un qu'il va jouer une *balle provisoire* :

- Il n'est pas suffisant que le joueur dise seulement qu'il joue une autre balle ou qu'il joue de nouveau.
- Le joueur doit utiliser le mot « provisoire » ou autrement indiquer clairement qu'il joue provisoirement la balle en vertu de la règle 18.3.

Si le joueur ne fait pas cette annonce à quelqu'un (même s'il avait l'intention de jouer une *balle provisoire*) et qu'il joue une balle d'où le *coup* précédent a été effectué, cette balle devient la balle *en jeu* du joueur avec pénalité de *coup et distance* (voir la règle 18.1).

**Cependant**, s'il n'y a personne autour pour entendre l'annonce faite par le joueur, celui-ci peut jouer la *balle provisoire* et ensuite en informer quelqu'un lorsque ce sera possible de le faire.

### 18.3c Jouer la balle provisoire jusqu'à ce qu'elle devienne la balle en jeu ou qu'elle soit abandonnée

(1) **Jouer la balle provisoire plus d'une fois.** Le joueur peut continuer à jouer la *balle provisoire* sans qu'elle perde son statut de *balle provisoire*, pourvu qu'elle soit jouée d'un point équidistant ou plus éloigné du *trou* que l'endroit où on estime que la balle originale se trouve.

Ceci est vrai même si la *balle provisoire* est jouée plusieurs fois.

**Cependant**, elle cesse d'être une *balle provisoire* lorsqu'elle devient la balle *en jeu* selon (2) ou lorsqu'elle est abandonnée selon (3) et qu'elle devient ainsi une *mauvaise balle*.

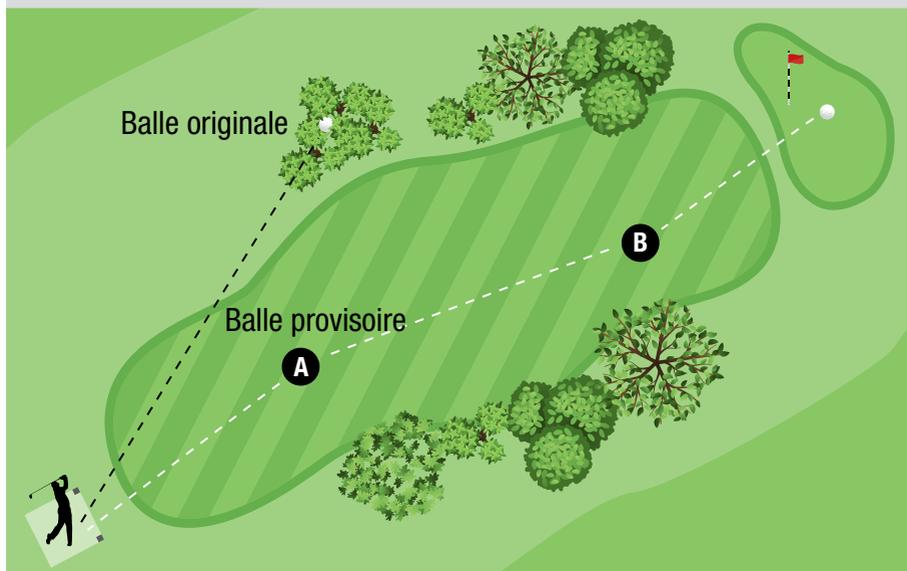
(2) **Quand la balle provisoire devient la balle en jeu.** La *balle provisoire* devient la balle *en jeu* du joueur avec pénalité de *coup et distance* dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- Lorsque la balle originale est perdue n'importe où sur le terrain sauf dans une zone de pénalité ou qu'elle est hors limites. La balle originale n'est plus la balle *en jeu* (même si elle est alors retrouvée sur le *terrain* après le temps de recherche de trois minutes); elle est maintenant une *mauvaise balle* qui ne doit pas être jouée (voir la règle 6.3c).
- Quand la balle provisoire est jouée d'un point plus près du trou que l'endroit où on estime que la balle originale se trouve. La balle originale n'est plus la balle *en jeu* (même si elle est retrouvée sur le *terrain* avant la fin du temps de recherche de trois minutes ou qu'elle est retrouvée plus près du *trou* que l'endroit estimé); elle est maintenant une *mauvaise balle* qui ne doit pas être jouée (voir la règle 6.3c).

Si le joueur frappe une *balle provisoire* vers le même endroit que la balle originale et qu'il est incapable d'identifier quelle balle est laquelle :

- Si une seule des balles est retrouvée sur le *terrain*, cette balle est considérée être la *balle provisoire* qui est maintenant *en jeu*.
- Si les deux balles sont retrouvées sur le *terrain*, le joueur doit choisir une des deux balles pour la considérer comme étant la *balle provisoire* qui est maintenant *en jeu*; l'autre balle est considérée être la balle originale qui n'est plus *en jeu* et elle ne doit pas être jouée.

**SCHÉMA 18.3c : BALLE PROVISOIRE JOUÉE D'UN POINT PLUS PRÈS DU TROU QUE L'ENDROIT OÙ ON ESTIME QUE LA BALLE ORIGINALE SE TROUVE**



- La balle originale d'un joueur jouée de l'aire de départ peut être perdue dans un buisson; le joueur annonce et joue une balle provisoire qui s'arrête au point A.
- Puisque le point A est plus éloigné du trou que l'endroit où on estime que la balle originale se trouve, le joueur peut jouer la balle provisoire du point A sans qu'elle perde son statut de balle provisoire.
- Le joueur joue la balle provisoire du point A au point B.
- Puisque le point B est plus près du trou que l'endroit où on estime que la balle originale se trouve, si le joueur effectue un coup sur la balle provisoire du point B, celle-ci devient la balle en jeu avec pénalité de coup et distance.

**Exception – Un joueur peut substituer une autre balle en vertu d'une autre règle lorsque ce qui est arrivé à la balle est établi ou pratiquement certain :** Le joueur a une option additionnelle lorsque sa balle n'a pas été retrouvée et qu'il est *établi ou pratiquement certain* que la balle :

- S'est arrêtée sur le *terrain* et a été *déplacée* par une *influence extérieure* (voir la règle 9.6),
- S'est arrêtée sur le *terrain* dans ou sur une *obstruction amovible* (voir la règle 15.2b) ou une *condition anormale de terrain* (voir la règle 16.1e), ou qu'elle
- A été délibérément déviée ou arrêtée par toute personne (voir la règle 11.2c).

Lorsqu'une de ces règles s'applique, le joueur a le choix de :

- *Substituer* une autre balle tel que permis par la règle, ou
- Considérer la *balle provisoire* comme étant la balle *en jeu* avec pénalité de *coup et distance*.

**(3) Quand la 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 originale est retrouvée sur le terrain hors d'une zone de pénalité avant la fin de la période de recherche de trois minutes. Le joueur doit jouer la balle originale où elle repose.
- Lorsque la balle originale est retrouvée dans une zone de pénalité ou qu'il est établi ou pratiquement certain qu'elle est dans une zone de pénalité. Le joueur doit soit jouer la balle originale où elle repose ou prendre un dégagement avec pénalité selon la règle 17.1d.

Dans l'un et l'autre cas :

- Le joueur ne doit pas effectuer d'autre *coup* sur la *balle provisoire* qui est désormais une *mauvaise balle* (voir la règle 6.3c), et
- Tous les *coups* avec cette *balle provisoire* avant qu'elle soit abandonnée (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité encouru uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.

Un joueur peut demander à d'autres personnes de ne pas chercher la balle originale lorsqu'il préférerait continuer le jeu du trou avec la *balle provisoire*, **mais** ces personnes ne sont pas tenues de respecter sa demande.

Si la *balle provisoire* n'est pas devenue la balle *en jeu* et qu'une balle est trouvée qui pourrait être la balle originale, le joueur doit faire tous les efforts raisonnables pour identifier cette balle. Si le joueur omet de le faire, le *comité* peut disqualifier le joueur selon la règle 1.2a s'il juge que c'était une faute grave à l'encontre de l'esprit du jeu.

RÈGLE  
19

## Balle injouable

## Objet de la règle :

La règle 19 traite des diverses options de dégagement qui s'offrent au joueur dans le cas d'une balle injouable. Ceci permet au joueur de décider quelle option utiliser – normalement avec un coup de pénalité – pour se sortir d'une situation difficile n'importe où sur le terrain (sauf dans une zone de pénalité).

### 19.1 Un joueur peut décider de prendre un dégagement pour une balle injouable n'importe où sur le terrain, sauf dans une zone de pénalité

Seul le joueur peut décider de considérer sa balle injouable en prenant un dégagement avec pénalité en vertu de la règle 19.2 ou 19.3.

Un dégagement pour une balle injouable est permis n'importe où sur le *terrain*, **sauf** dans une *zone de pénalité*.

Si une balle est injouable dans une *zone de pénalité*, la seule option de dégagement du joueur est de prendre un dégagement avec pénalité selon la règle 17.

### 19.2 Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le vert

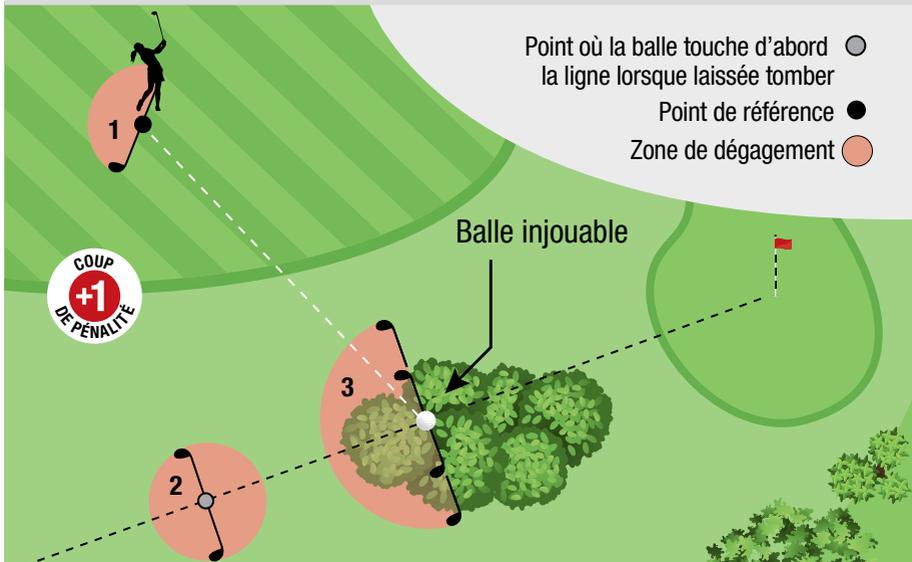
Un joueur peut prendre un dégagement pour une balle injouable en utilisant une des trois options de la règle 19.2a, b ou c, ajoutant dans chaque cas **un coup de pénalité**.

- Le joueur peut utiliser l'option *coup et distance* de la règle 19.2a, même si la balle originale n'a pas été retrouvée et identifiée.
- **Cependant**, le joueur doit connaître l'emplacement de la balle originale pour prendre un dégagement par recul sur la ligne en vertu de la règle 19.2b ou un dégagement latéral en vertu de la règle 19.2c.

#### 19.2a Dégagement avec coup et distance

Le joueur peut jouer la balle originale ou une autre balle d'où le *coup* précédent a été effectué (voir la règle 14.6).

## SCHÉMA 19.2 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS LA ZONE GÉNÉRALE



Un joueur décide que sa balle qui s'est arrêtée dans un buisson est injouable. Le joueur a **trois options**, en ajoutant un coup de pénalité dans chaque cas. Le joueur peut :

- (1) Procéder selon l'option coup et distance en jouant une balle d'une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été effectué.
- (2) Prendre un dégagement par recul sur la ligne en laissant tomber une balle derrière l'emplacement de la balle originale, gardant l'emplacement de la balle originale entre le trou et le point où la balle est laissée tomber.
- (3) Prendre un dégagement latéral. Le point de référence pour prendre un dégagement est l'emplacement de la balle originale. Une balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement de deux longueurs de bâton et être jouée de cette zone, laquelle n'est pas plus près du trou que le point de référence.

### 19.2b Dégagement par recul sur la ligne

Le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle (voir la règle 14.3) derrière le point où était la balle originale, en gardant l'emplacement de la balle originale entre le *trou* et le point où la balle est *laissée tomber* (sans limite quant à la distance du point de recul sur cette ligne). Le point sur la ligne où la balle touche d'abord le sol lorsque *laissée tomber* crée une *zone de dégagement* d'une *longueur de bâton* dans n'importe quelle direction depuis ce point, **mais** avec ces restrictions :

- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que l'emplacement de la balle originale, et
  - » Peut être situé dans toute *zone de terrain*, **mais**
  - » Doit être dans la même *zone de terrain* que l'endroit d'abord touché par la balle lorsqu'elle a été *laissée tomber*.

### 19.2c Dégagement latéral

Le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* latérale suivante (voir la règle 14.3) :

- Point de référence : L'emplacement de la balle originale. **Cependant**, lorsque la balle repose au-dessus du sol, comme dans un arbre, le point de référence est le point sur le sol immédiatement en dessous de la balle.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Deux *longueurs de bâton*, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Peut être situé dans toute *zone de terrain*, **mais**
  - » Si plus d'une *zone de terrain* est située à pas plus de deux *longueurs de bâton* du point de référence, la balle doit s'arrêter dans la *zone de dégagement* située dans la même *zone de terrain* que l'endroit d'abord touché par la balle lorsqu'elle a été *laissée tomber* dans la *zone de dégagement*.

**Voir la règle 25.4m** (pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité, la règle 19.2c est modifiée pour étendre la *zone de dégagement* latérale à quatre *longueurs de bâton*).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 19.2 :**  
**Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

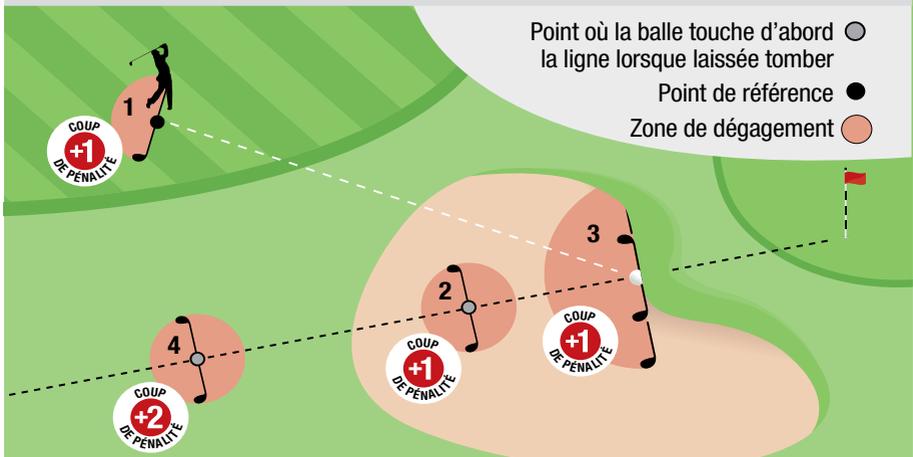
## 19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans une fosse de sable

### 19.3a Options normales de dégagement (un coup de pénalité)

Lorsque la balle d'un joueur est dans une *fosse de sable* :

- Le joueur peut prendre un dégagement pour une balle injouable avec **un coup de pénalité** selon toute option de la règle 19.2, **sauf** que :
- La balle doit être *laissée tomber* et s'arrêter dans la *fosse de sable* lorsque le joueur choisit le dégagement par recul sur la ligne (voir la règle 19.2b) ou le dégagement latéral (voir la règle 19.2c).

#### SCHÉMA 19.3 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UNE FOSSE DE SABLE



Un joueur décide que sa balle est injouable dans une fosse de sable. Le joueur a **quatre options** :

- (1) Avec un coup de pénalité, le joueur peut procéder selon l'option coup et distance.
- (2) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement par recul sur la ligne dans la fosse de sable.
- (3) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans la fosse de sable.
- (4) Avec un total de deux coups de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement par recul sur la ligne à l'extérieur de la fosse de sable.

### **19.3b Option additionnelle de dégagement (deux coups de pénalité)**

Comme option additionnelle de dégagement lorsque la balle d'un joueur est dans une *fosse de sable*, le joueur peut, avec un **total de deux coups de pénalité**, prendre un dégagement par recul sur la ligne à l'extérieur de la *fosse de sable* en vertu de la règle 19.2b.

Voir la règle 25.4n (pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité sur roues, l'option additionnelle de dégagement par recul sur la ligne à la règle 19.3b est réduite à un coup de pénalité).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle 19.3 :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a.**

# VIII

Procédures pour les joueurs  
et le comité lorsque  
des problèmes surgissent  
dans l'application des règles

## RÈGLE 20



# RÈGLE 20

## Résoudre les problèmes de règles durant une ronde; 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 concernant les règles durant une ronde, ce qui inclut la procédure (qui diffère selon qu'il s'agit d'une partie par trous ou d'une partie par coups) permettant à un joueur de protéger son droit d'obtenir une décision plus tard.

La règle traite aussi du rôle des arbitres qui sont autorisés à décider des questions de faits et à appliquer les règles. Les décisions d'un arbitre ou du comité lient tous les joueurs.

### 20.1 Résoudre les problèmes de règles durant une ronde

#### 20.1a Les joueurs doivent éviter les délais déraisonnables

Les joueurs ne doivent pas retarder le jeu de façon déraisonnable lorsqu'ils cherchent de l'aide sur les règles durant une *ronde* :

- Si un *arbitre* ou le *comité* ne sont pas disponibles dans un temps raisonnable pour aider à résoudre un problème de règle, le joueur doit décider quoi faire et continuer de jouer.
- Le joueur peut protéger ses droits en demandant une décision en *partie par trous* (voir la règle 20.1b(2)) ou en jouant deux balles en *partie par coups* (voir la règle 20.1c(3)).

#### 20.1b Problèmes de règles en partie par trous

(1) **Résoudre les problèmes par entente.** Durant une *ronde*, les joueurs dans un match peuvent s'entendre pour résoudre un problème de règles :

- Le résultat convenu s'applique même si, par après, ce résultat s'avère inexact selon les règles, en autant que les joueurs ne se sont pas entendus pour ignorer une règle ou une pénalité qu'ils savaient devoir appliquer (voir la règle 1.3b(1)).
- **Cependant**, si un *arbitre* est assigné à un match, il doit régler tout problème qui vient à son attention en temps utile (voir la règle 20.1b(2)) et les joueurs doivent respecter cette décision.

En l'absence d'un *arbitre*, si les joueurs ne s'entendent pas ou ont un doute quant à l'application d'une règle, l'un ou l'autre joueur peut demander une décision en vertu de la règle 20.1b(2).

**(2) Demande de décision faite avant que le résultat du match soit final.** Lorsqu'un joueur veut qu'un *arbitre* ou le *comité* décide comment appliquer les règles à son jeu ou au jeu de l'*adversaire*, le joueur peut demander une décision.

Si un *arbitre* ou le *comité* ne sont pas disponibles dans un temps raisonnable, le joueur peut faire la demande de décision en avisant son *adversaire* qu'il cherchera à obtenir cette décision plus tard lorsqu'un *arbitre* ou le *comité* seront disponibles.

Si un joueur demande une décision avant que le résultat du match soit final :

- Une décision sera rendue seulement si la demande a été faite à temps, ce qui dépend du moment où le joueur prend connaissance des faits ayant soulevé le problème de règles :
  - » Lorsque le joueur prend connaissance des faits avant que l'un ou l'autre des joueurs 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 effectue un *coup* pour commencer un autre trou.
  - » Lorsque le joueur prend connaissance des faits durant le dernier trou du match ou après que ce trou est complété. La demande de décision doit être faite avant que le résultat du match soit final (voir la règle 3.2a(5)).
- Si la demande du joueur n'est pas faite dans ce temps, une décision ne sera pas rendue par un *arbitre* ou par le *comité* et le résultat du ou des trous en question sera maintenu même si les règles ont été mal appliquées.

Si un joueur demande une décision au sujet d'un trou antérieur, on donnera une décision seulement si les trois points suivants sont respectés :

- L'*adversaire* a enfreint la règle 3.2d(1) (donner un nombre inexact de coups joués) ou la règle 3.2d(2) (avoir omis d'aviser le joueur d'une pénalité encourue),
- La demande est basée sur des faits dont le joueur n'avait pas connaissance avant que l'un ou l'autre joueur effectue un *coup* pour commencer le trou qu'on est en train de jouer ou, si on est entre le jeu de deux trous, durant le trou tout juste complété, et
- Après avoir pris connaissance de ces faits, le joueur fait une demande de décision à temps (tel que détaillé ci-haut).

- (3) **Demande de décision faite après que le résultat du match est final.** Lorsqu'un joueur fait une demande de décision après que le résultat du match est final :
- Le *comité* rendra une décision au joueur seulement si les deux points suivants sont respectés :
    - » La demande est basée sur des faits dont le joueur n'avait pas connaissance avant que le résultat du match soit final, et
    - » L'*adversaire* a enfreint la règle 3.2d(1) (donner un nombre inexact de coups joués) ou la règle 3.2d(2) (avoir omis d'aviser le joueur d'une pénalité encourue) et il savait être en infraction avant que le résultat du match soit final.
  - Il n'y a pas de limite quant au temps où une telle décision peut être rendue.
- (4) **Il n'est pas permis de jouer deux balles.** Un joueur incertain de la bonne procédure dans un match n'a pas le droit de compléter le jeu du trou avec deux balles. Cette procédure de pouvoir jouer deux balles ne s'applique qu'en *partie par coups* (voir la règle 20.1c).

### 20.1c Problèmes de règles en partie par coups

- (1) **Il n'est pas permis de résoudre des problèmes de règles par entente.** Si un *arbitre* ou le *comité* ne sont pas disponibles dans un temps raisonnable pour aider à résoudre un problème de règles :
- On encourage les joueurs à s'entraider dans l'application des règles, **mais** ceux-ci n'ont pas le droit de résoudre un problème de règles par entente et toute entente du genre ne lie aucun joueur, un *arbitre* ou le *comité*.
  - Un joueur devrait soulever tout problème de règles avec le *comité* avant de remettre sa *carte de scores*.
- (2) **Les joueurs devraient protéger les autres joueurs dans la compétition.** Pour protéger les intérêts de tous les autres joueurs :
- Si un joueur sait ou croit qu'un autre joueur a enfreint ou peut avoir enfreint les règles et que celui-ci ne le réalise pas ou choisit de l'ignorer, il devrait en informer le joueur, le *marqueur* du joueur, un *arbitre* ou le *comité*.
  - Ceci devrait être fait rapidement après que le joueur prend connaissance de la situation, et au plus tard avant que l'autre joueur remette sa *carte de scores*, à moins que ce soit impossible de le faire.
- Si le joueur fait défaut d'agir ainsi, le *comité* peut le disqualifier en vertu de la règle 1.2a si le *comité* décide qu'il s'agit d'une faute grave contraire à l'esprit du jeu.
- (3) **Jouer deux balles en cas d'incertitude.** Un joueur qui est incertain de la bonne procédure en jouant un trou peut compléter le jeu du trou avec deux balles, sans pénalité :

- Le joueur doit décider de jouer deux balles après que la situation d'incertitude s'est présentée et avant d'effectuer un *coup*.
- Le joueur devrait choisir quelle balle comptera si les règles permettent la procédure utilisée pour cette balle en annonçant son choix à son *marqueur* ou à un autre joueur avant d'effectuer un *coup*.
- Si le joueur ne fait pas ce choix à temps, la première balle jouée est considérée comme la balle choisie par défaut.
- Le joueur doit informer le *comité* des faits avant de remettre sa *carte de scores*, même si le joueur a le même score avec les deux balles. À défaut, le joueur est **disqualifié**.
- Si le joueur effectue un *coup* avant de décider de jouer une deuxième balle :
  - » La présente règle ne s'applique pas du tout et le score qui compte sera le score avec la balle jouée avant que le joueur ait décidé de jouer la deuxième balle.
  - » **Cependant**, le joueur n'est pas pénalisé pour avoir joué une deuxième balle.

Une deuxième balle jouée en vertu de la présente règle n'est pas la même chose qu'une *balle provisoire* en vertu de la règle 18.3.

**(4) Décision du comité quant au score pour le trou.** Lorsqu'un joueur joue deux balles selon (3) ci-haut, le *comité* décidera du score du joueur comme suit :

- Le score avec la balle choisie (que ce soit par le joueur ou par défaut) compte si les règles permettent la procédure adoptée pour cette balle.
- Si les règles ne permettent pas la procédure adoptée pour cette balle, le score avec l'autre balle jouée compte si les règles permettent la procédure adoptée pour cette autre balle.
- Si les règles ne permettent pas la procédure pour l'une et l'autre balle, le score avec la balle choisie (que ce soit par le joueur ou par défaut) compte à moins qu'il y ait eu une *infraction grave* en jouant cette balle du *mauvais endroit*, auquel cas le score avec l'autre balle compte.
- S'il y a eu *infraction grave* en jouant chacune des balles du *mauvais endroit*, le joueur est **disqualifié**.
- Tous les coups avec la balle qui ne compte pas (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité reçu uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas dans le score du joueur pour ce trou.

« Les règles permettent la procédure adoptée » signifie que : (a) la balle originale a été jouée où elle repose et que le jeu était permis à cet endroit, ou que (b) la balle qui a été jouée a été mise *en jeu* suivant la bonne procédure, de la bonne façon et au bon endroit selon les règles.

### 20.2 Décisions relatives aux problèmes de règles

#### 20.2a Décisions de l'arbitre

Un *arbitre* est un officiel nommé par le *comité* pour décider des questions de faits et appliquer les règles. L'*arbitre* peut recevoir l'aide du *comité* avant de rendre une décision.

La décision d'un *arbitre* sur les faits ou sur l'application des règles doit être respectée par le joueur.

Un joueur n'a pas le droit d'en appeler au *comité* de la décision d'un *arbitre*, mais après qu'une décision a été rendue, l'*arbitre* peut :

- Obtenir une deuxième opinion d'un autre *arbitre*, ou
- Référer une décision au *comité* pour révision,

**mais** il n'est pas tenu de le faire.

La décision d'un *arbitre* est finale, de sorte que si un *arbitre* autorise un joueur par erreur à enfreindre une règle, ce joueur ne sera pas pénalisé. **Cependant**, pour savoir quand la mauvaise décision d'un *arbitre* ou du *comité* sera corrigée, voir la règle 20.2d.

#### 20.2b Décisions du comité

Lorsqu'il n'y a pas d'*arbitre* pour rendre une décision ou lorsque l'*arbitre* renvoie une décision au *comité* :

- La décision sera rendue par le *comité*, et
- La décision du *comité* est finale.

Si le *comité* ne peut en arriver à une décision, il peut soumettre la question au Comité des règles du golf de Golf Canada dont la décision sera finale.

#### 20.2c Application du critère « à l'œil nu » lors d'une preuve vidéo

Lorsque le *comité* décide une question de faits pour rendre sa décision, l'utilisation d'une preuve vidéo est limitée au critère « à l'œil nu » :

- Si les faits révélés par la vidéo ne peuvent pas raisonnablement avoir été vus à l'œil nu, cette preuve vidéo ne sera pas retenue même si elle révèle une infraction aux règles.
- **Cependant**, même si la preuve vidéo est rejetée en raison du critère « à l'œil nu », il y a quand même infraction aux règles si le joueur était autrement au courant de faits constituant une infraction aux règles (comme lorsque le joueur a senti son bâton toucher le sable dans une *fosse de sable*, même si cela n'était pas visible à l'œil nu).

## 20.2d Mauvaises décisions et erreurs administratives

(1) **Mauvaises décisions.** Une mauvaise décision a été rendue lorsqu'un *arbitre* ou le *comité* a tenté d'appliquer les règles mais l'a fait de façon incorrecte. Voici des exemples de mauvaises décisions :

- Appliquer une mauvaise pénalité ou omettre d'appliquer une pénalité,
- Appliquer une règle inapplicable ou qui n'existe pas, et
- Mal interpréter une règle et l'appliquer incorrectement.

Si on détermine plus tard qu'un *arbitre* ou le *comité* a rendu une mauvaise décision, la décision sera corrigée selon les règles si c'est possible. S'il est trop tard pour le faire, la mauvaise décision est maintenue.

Si un joueur pose un geste en infraction à une règle sur la base d'une mauvaise compréhension raisonnable de la directive d'un *arbitre* ou du *comité* durant une *ronde* ou alors que le jeu est arrêté selon la règle 5.7a (comme lever une balle *en jeu* lorsque non permis par les règles), il n'y a pas de pénalité et on traite la directive comme si c'était une mauvaise décision.

**Voir Procédures du comité, Section 6C** (ce que le *comité* devrait faire dans le cas d'une mauvaise décision).

(2) **Erreurs administratives :** Une erreur administrative est une erreur de procédure relative à l'administration de la compétition et il n'y a pas de limite de temps pour corriger une telle erreur, même après que le résultat du match est final ou après qu'une compétition en *partie par coups* est terminée. Une erreur administrative est différente d'une mauvaise décision. Voici des exemples d'erreurs administratives :

- Mal calculer le résultat d'une égalité en *partie par coups*,
- Mal calculer un handicap faisant en sorte que le mauvais joueur gagne la compétition,
- Accorder un prix au mauvais joueur après avoir omis d'inscrire le score du gagnant.

Dans de tels cas, l'erreur devrait être corrigée et le résultat de la compétition devrait être amendé en conséquence.

### 20.2e Disqualification de joueurs après que le résultat du match ou de la compétition est final

- (1) **Partie par trous.** Il n'y a pas de limite de temps pour disqualifier un joueur en vertu de la règle 1.2 (manquement grave aux normes de conduite) ou de la règle 1.3b(1) (omettre délibérément d'appliquer une pénalité ou s'entendre avec un autre joueur pour ignorer une règle ou une pénalité que les joueurs savent devoir appliquer).

Ceci peut être fait même après que le résultat du match est final (voir la règle 3.2a(5)).

Pour savoir quand le *comité* rendra une décision lorsqu'une demande est faite après que le résultat du match est final, voir la règle 20.1b(3).

- (2) **Partie par coups.** Normalement, une pénalité ne doit pas être ajoutée ou corrigée après qu'une compétition en *partie par coups* est terminée, c'est-à-dire :

- Lorsque le résultat devient final selon la méthode déterminée par le *comité*, ou
- Dans une qualification en *partie par coups* suivie de *partie par trous*, lorsque le joueur a commencé son premier match.

**Cependant**, un joueur doit être **disqualifié** même après que la compétition est terminée si :

- Il a remis pour un trou quelconque un score plus bas que son score réel. **Cependant**, le joueur n'est pas disqualifié si le score plus bas résulte de l'omission d'un ou de plus d'un coup de pénalité que ce joueur ne savait pas avoir encouru avant que la compétition se termine (voir la règle 3.3b(3)),
- Il savait, avant que la compétition se termine, qu'il avait enfreint toute autre règle pour laquelle la pénalité est la disqualification, ou que
- Il s'est entendu avec un autre joueur pour ignorer toute règle ou pénalité qu'ils savaient devoir appliquer (voir la règle 1.3b(1)).

Le *comité* peut aussi disqualifier un joueur en vertu de la règle 1.2 (manquement grave aux normes de conduite) après que la compétition est terminée.

### 20.2f Joueur inadmissible

Il n'y a pas de limite de temps pour corriger les résultats d'une compétition lorsqu'on réalise que l'un des compétiteurs était inadmissible selon les conditions de la compétition. Ceci s'applique même après que le résultat d'un match est final ou après qu'une compétition en *partie par coups* est terminée.

Dans de telles circonstances, le joueur est traité comme s'il ne s'était pas inscrit à la compétition, plutôt qu'être disqualifié, et les résultats sont amendés en conséquence.

### 20.3 Situations non couvertes par les règles

Toute situation non couverte par les règles devrait être réglée par le *comité* :

- En tenant compte de toutes les circonstances, et
- En traitant la situation de façon raisonnable, équitable et cohérente avec le traitement de situations similaires selon les règles.





IX

Autres formules de jeu

**RÈGLES 21-24**

## RÈGLE 21

# Autres formules de jeu individuel en partie par coups et en partie par trous

### Objet de la règle :

La règle 21 couvre quatre autres formules de jeu individuel, y compris trois formules en partie par coups où la tenue des scores est différente de la partie par coups normale : le Stableford (score en fonction de points accordés sur chaque trou), le Score maximum (score maximum établi pour chaque trou) et le Normale/Bogey (score total de trous gagnés ou perdus sur un modèle semblable à la partie par trous).

## 21.1 Stableford

### 21.1a Aperçu du Stableford

La formule *Stableford* est une *partie par coups* où :

- Le score pour un trou d'un joueur ou de *partenaires* faisant *équipe* est basé sur des points accordés en comparant le nombre de *coups* du joueur ou de l'*équipe* (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité) au score cible déterminé au préalable par le *comité* pour ce trou, et
- La compétition est remportée par le joueur ou l'*équipe* qui complète toutes les rondes avec le plus grand nombre de points.

Les règles sur la *partie par coups* détaillées aux règles 1 à 20 s'appliquent, telles que modifiées par les présentes règles spécifiques. La règle 21.1 est écrite pour :

- Les compétitions sans handicap, mais elle peut être adaptée aux compétitions avec handicap, et
- Le jeu individuel, mais elle peut être adaptée pour les compétitions impliquant des *partenaires*, telle que modifiée par les règles 22 (*Quatre joueurs*) et 23 (*Quatre balles*) ainsi que pour les compétitions de groupe telle que modifiée par la règle 24.

### 21.1b Scores en formule Stableford

- (1) Comment les points sont attribués. Des points sont attribués à un joueur pour chaque trou en comparant le score du joueur à un score cible établi pour le trou, soit la normale à moins que le *comité* ait déterminé un score cible différent :

Trou joué en	Points
Plus d'un coup au-dessus du score cible établi ou aucun score inscrit	0
Un coup de plus que le score cible établi	1
Score cible établi	2
Un coup de moins que le score cible établi	3
Deux coups de moins que le score cible établi	4
Trois coups de moins que le score cible établi	5
Quatre coups de moins que le score cible établi	6

Un joueur qui, pour une raison quelconque, n'*entre* pas la balle *dans le trou* selon les règles n'obtient aucun point pour ce trou.

Pour accélérer le rythme du jeu, on encourage les joueurs à arrêter de jouer un trou lorsque leur score ne méritera pas de point.

Le trou est complété lorsque le joueur *entre* la balle *dans le trou*, choisit de ne pas le faire ou lorsque son score ne méritera pas de point.

(2) **Score inscrit pour chaque trou.** Pour satisfaire aux exigences de la règle 3.3b concernant l'inscription des scores des trous sur la *carte de scores* :

- Si le trou est complété par la balle entrée dans le trou :
  - » Lorsque le score mérite des points. Le nombre réel de *coups* doit être inscrit sur la *carte de scores*.
  - » Lorsque le score ne mérite pas de point. La *carte de scores* ne doit pas indiquer de score ou indiquer un score pour lequel aucun point ne sera accordé.
- Si le trou est complété sans que la balle soit entrée dans le trou. Si le joueur n'*entre* pas la balle *dans le trou* selon les règles, la *carte de scores* ne doit pas indiquer de score ou indiquer un score pour lequel aucun point ne sera accordé.

Il incombe au *comité* de calculer les points mérités par le joueur sur chaque trou et, dans une compétition avec handicap, d'appliquer les coups de handicap au score inscrit à chaque trou avant de calculer le nombre total de points.

**Voir Procédures du comité, Section 5A(5)** (les conditions de la compétition peuvent encourager les joueurs à inscrire le nombre de points mérités à chaque trou sur la *carte de scores*, mais ne peuvent pas l'exiger).

## SCHÉMA 21.1b : TENUE DES SCORES DANS UN STABLEFORD SANS HANDICAP

Nom : Jean Tremblay

Date : 07/08/23

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Distance	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Normale	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J. Tremblay	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	Retour	Total
Distance	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Normale	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J. Tremblay	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

### Responsabilités

 Comité

 Joueur

 Joueur et marqueur

Signature du marqueur : 

Signature du joueur : 

### 21.1c Pénalités en formule Stableford

Toutes les pénalités qui s'appliquent en *partie par coups* s'appliquent en formule *Stableford*, **sauf** qu'un joueur en infraction à l'une ou l'autre des cinq règles suivantes n'est pas disqualifié, **mais** il obtient **zéro point** pour le trou où l'infraction est survenue :

- Défaut d'*entrer* la balle *dans le trou* selon la règle 3.3c,
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué de l'extérieur de l'*aire de départ* en commençant un trou (voir la règle 6.1b(2)),
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué une *mauvaise balle* (voir la règle 6.3c),
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué du *mauvais endroit* dans le cas d'une *infraction grave* (voir la règle 14.7b), ou
- Défaut de corriger son erreur d'avoir effectué un *coup* dans le mauvais ordre (voir la règle 22.3).

Lorsque le joueur enfreint toute autre règle méritant une pénalité de disqualification, il est **disqualifié**.

Une fois les coups de pénalité appliqués, le score Stableford du joueur pour un trou ne peut pas être inférieur à zéro.

### 21.1d Exception à la règle 11.2 en Stableford

La règle 11.2 ne s'applique pas dans le cas suivant :

Si la balle en mouvement d'un joueur doit être *entrée dans le trou* pour mériter un point sur ce trou et que quelqu'un dévie ou arrête délibérément la balle alors qu'il n'y a pas de chance raisonnable que celle-ci *entre dans le trou*, il n'y a pas de pénalité à cette personne et le joueur n'obtient aucun point pour le trou.

### 21.1e Quand la ronde se termine en Stableford

La ronde d'un joueur se termine quand celui-ci :

- *Entre* la balle *dans le trou* à son dernier trou (incluant pour corriger une erreur comme dans la règle 6.1 ou 14.7b), ou qu'il
- Choisit de ne pas *entrer la balle* à son dernier trou ou ne peut pas faire mieux que zéro point pour le trou.

## 21.2 Score maximum

### 21.2a Aperçu du Score maximum

La formule *Score maximum* est une *partie par coups* où le score pour un trou d'un joueur ou de *partenaires* faisant *équipe* est limité à un nombre maximum de coups établi par le *comité*, comme le double de la normale, un nombre fixe ou un double boguëy net.

Les règles sur la *partie par coups* détaillées aux règles 1 à 20 s'appliquent, telles que modifiées par les présentes règles spécifiques. La règle 21.2 est écrite pour :

- Les compétitions sans handicap, mais elle peut être adaptée aux compétitions avec handicap, et
- Le jeu individuel, mais elle peut être adaptée pour les compétitions impliquant des *partenaires*, telle que modifiée par les règles 22 (*Quatre joueurs*) et 23 (*Quatre balles*) ainsi que pour les compétitions de groupe telle que modifiée par la règle 24.

## 21.2b Scores en formule Score maximum

- (1) **Score du joueur pour le trou.** Le score d'un joueur pour un trou est basé sur le nombre de coups du joueur (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité), **sauf** que le joueur n'obtiendra que le score maximum même si son score réel excède le maximum établi.

Un joueur qui, pour une raison quelconque, n'*entre* pas la balle *dans le trou* selon les règles obtient le score maximum pour ce trou.

Pour accélérer le rythme du jeu, on encourage les joueurs à arrêter de jouer un trou lorsque leur score maximum est atteint.

Le trou est complété lorsque le joueur *entre* la balle *dans le trou*, choisit de ne pas le faire ou lorsque son score a atteint le maximum.

- (2) **Score inscrit pour chaque trou.** Pour satisfaire aux exigences de la règle 3.3b concernant l'inscription des scores des trous sur la *carte de scores* :

- Si le trou est complété par la balle entrée dans le trou :
  - » Lorsque le score est inférieur au maximum. Le score réel doit être inscrit sur la *carte de scores*.
  - » Lorsque le score est égal ou supérieur au maximum. La *carte de scores* ne doit pas indiquer de score ou indiquer un score égal ou supérieur au maximum.
- Si le trou est complété sans que la balle soit entrée dans le trou. Si le joueur n'*entre* pas la balle *dans le trou* selon les règles, la *carte de scores* ne doit pas indiquer de score ou indiquer un score égal ou supérieur au maximum.

Le *comité* est responsable d'ajuster le score du joueur au maximum établi pour chaque trou où la *carte de scores* n'indique pas de score ou indique un score supérieur au maximum et, dans une compétition avec handicap, d'appliquer les coups de handicap.

### 21.2c Pénalités en Score maximum

Toutes les pénalités applicables en *partie par coups* s'appliquent en formule Score maximum, **sauf** qu'un joueur en infraction à l'une ou l'autre des cinq règles suivantes n'est pas disqualifié, mais il obtient le **score maximum** pour le trou où l'infraction est survenue :

- Défaut d'*entrer la balle* selon la règle 3.3c,
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué de l'extérieur de l'*aire de départ* en commençant un trou (voir la règle 6.1b(2)),
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué une *mauvaise balle* (voir la règle 6.3c),
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué du *mauvais endroit* dans le cas d'une *infraction grave* (voir la règle 14.7b), ou
- Défaut de corriger son erreur d'avoir effectué un *coup* dans le mauvais ordre (voir la règle 22.3).

Lorsque le joueur enfreint toute autre règle méritant une pénalité de disqualification, il est **disqualifié**.

Une fois les coups de pénalité appliqués, le score du joueur pour un trou ne peut pas excéder le score maximum établi par le *comité*.

### 21.2d Exception à la règle 11.2 en Score maximum

La règle 11.2 ne s'applique pas dans le cas suivant :

Si la balle en mouvement d'un joueur doit être *entrée dans le trou* pour réussir un score inférieur au maximum et que quelqu'un dévie ou arrête délibérément la balle alors qu'il n'y a pas de chance raisonnable que celle-ci *entre dans le trou*, il n'y a pas de pénalité à cette personne et le joueur obtient le score maximum pour le trou.

### 21.2e Quand la ronde se termine en Score maximum

La *ronde* d'un joueur se termine quand celui-ci :

- *Entre la balle dans le trou* à son dernier trou (incluant pour la correction d'une erreur comme dans les règles 6.1 ou 14.7b), ou qu'il
- Choisit de ne pas *entrer la balle* à son dernier trou ou ne peut pas faire mieux que le score maximum pour le trou.

## 21.3 Normale/Bogey

### 21.3a Aperçu du Normale/Bogey

La formule *Normale/Bogey* est une *partie par coups* suivant la méthode des scores d'une *partie par trous* où :

- Un joueur ou des *partenaires* faisant *équipe* gagnent ou perdent un trou en complétant ce trou avec un nombre de coups inférieur ou supérieur au score cible établi par le *comité* pour le trou, et que
- La compétition est remportée par le joueur ou les *partenaires* faisant *équipe* qui ont le plus haut total de trous gagnés contre leur total de trous perdus (c.-à-d. en additionnant les trous gagnés et en soustrayant les trous perdus).

Les règles sur la *partie par coups* détaillées aux règles 1 à 20 s'appliquent, telles que modifiées par les présentes règles spécifiques. La règle 21.3 est écrite pour :

- Les compétitions sans handicap, mais elle peut être adaptée aux compétitions avec handicap, et
- Le jeu individuel, mais elle peut être adaptée pour les compétitions impliquant des *partenaires*, telle que modifiée par les règles 22 (*Quatre joueurs*) et 23 (*Quatre balles*) ainsi que pour les compétitions de groupe telle que modifiée par la règle 24.

### 21.3b Scores en Normale/Bogey

(1) **Comment les trous sont gagnés ou perdus.** Les scores suivent le modèle d'une *partie par trous* et les trous sont gagnés ou perdus en comparant le nombre de coups du joueur (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité) à un score cible (habituellement la normale ou un bogey) établi par le *comité* :

- Lorsque le score du joueur est inférieur au score établi, le joueur gagne le trou.
- Lorsque le score du joueur est égal au score établi, le trou est égalé (on dit aussi partagé).
- Lorsque le score du joueur est supérieur au score établi, ou qu'aucun score n'est inscrit, le joueur perd le trou.

Un joueur qui, pour une raison quelconque, n'*entre* pas la balle *dans le trou* selon les règles perd le trou.

Pour accélérer le rythme du jeu, on encourage les joueurs à arrêter de jouer un trou lorsque leur score excède le score établi (puisqu'ils ont alors perdu le trou).

Le trou est complété lorsque le joueur *entre* la balle *dans le trou*, choisit de ne pas le faire ou lorsque son score excède le score établi.

(2) **Score inscrit pour chaque trou.** Pour satisfaire aux exigences de la règle 3.3b concernant l'inscription des scores des trous sur la *carte de scores* :

- Si le trou est complété par la balle entrée dans le trou :
  - » Lorsque le score fait que le trou est gagné ou égalé. Le score réel doit être inscrit sur la *carte de scores*.
  - » Lorsque le score fait que le trou est perdu. La *carte de scores* ne doit pas indiquer de score ou indiquer un score qui fait que le trou est perdu.
- Lorsque le trou est complété sans que la balle soit entrée dans le trou. Si le joueur n'entre pas la balle *dans le trou* selon les règles, la *carte de scores* ne doit pas indiquer de score ou indiquer un score qui fait que le trou est perdu.

Le *comité* est responsable de déterminer si le joueur a gagné, égalé ou perdu chaque trou et, dans une compétition avec handicap, d'appliquer les coups de handicap au score inscrit à chaque trou avant de décider du résultat du trou.

**Exception – Aucune pénalité si le résultat du trou n'est pas affecté :** Lorsqu'un joueur remet une *carte de scores* montrant un score inférieur au score réel pour un trou, mais que l'erreur n'a pas d'incidence sur le fait que ce trou soit gagné, égalé ou perdu, il n'y a pas de pénalité selon la règle 3.3b.

**Voir Procédures du comité, Section 5A(5)** (les conditions de la compétition peuvent encourager les joueurs à inscrire le résultat du trou sur la *carte de scores*, mais ne peuvent pas l'exiger).

### 21.3c Pénalités en Normale/Bogey

Toutes les pénalités applicables en *partie par coups* s'appliquent en formule Normale/Bogey, **sauf** qu'un joueur en infraction à l'une ou l'autre des cinq règles suivantes n'est pas disqualifié, **mais il perd le trou** où l'infraction est survenue :

- Défaut d'*entrer la balle* selon la règle 3.3c,
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué de l'extérieur de l'*aire de départ* en commençant un trou (voir la règle 6.1b(2)),
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué une *mauvaise balle* (voir la règle 6.3c),
- Défaut de corriger son erreur d'avoir joué du *mauvais endroit* dans le cas d'une *infraction grave* (voir la règle 14.7b), ou
- Défaut de corriger son erreur d'avoir effectué un *coup* dans le mauvais ordre (voir la règle 22.3).

Lorsque le joueur enfreint toute autre règle méritant une pénalité de disqualification, il est **disqualifié**.

Une fois les coups de pénalité appliqués, le joueur ne peut pas faire pire que perdre le trou.

### 21.3d Exception à la règle 11.2 en Normale/Bogues

La règle 11.2 ne s'applique pas dans le cas suivant :

Si la balle en mouvement d'un joueur doit être *entrée dans le trou* pour égaliser le trou et que quelqu'un dévie ou arrête délibérément la balle alors qu'il n'y a pas de chance raisonnable que celle-ci *entre dans le trou*, il n'y a pas de pénalité à cette personne et le joueur perd le trou.

### 21.3e Quand la ronde se termine en Normale/Bogues

La *ronde* d'un joueur se termine quand celui-ci :

- *Entre* la balle *dans le trou* à son dernier trou (incluant pour la correction d'une erreur comme dans la règle 6.1 ou 14.7b), ou qu'il
- Choisit de ne pas *entrer la balle* à son dernier trou ou qu'il a déjà perdu le trou.

## 21.4 Partie par trous à trois balles

### 21.4a Aperçu de la partie par trous à trois balles

La formule à *trois balles* est une *partie par trous* où :

- Chacun de trois joueurs joue un match individuel contre les deux autres joueurs en même temps, et
- Chaque joueur joue une balle qui compte à la fois pour ses deux matchs.

Les règles sur la *partie par trous* détaillées aux règles 1 à 20 s'appliquent aux trois matchs individuels, **sauf** que les règles spécifiques suivantes sont faites pour deux situations où l'application des règles dans un match pourrait créer un conflit avec un autre match.

### 21.4b Jouer hors tour

Si un joueur joue hors tour dans un des matchs, l'*adversaire* qui aurait dû jouer le premier peut annuler le *coup* en vertu de la règle 6.4a(2).

Si le joueur a joué hors tour dans les deux matchs, chaque *adversaire* peut choisir d'annuler le *coup* dans son match avec le joueur.

Lorsque le *coup* d'un joueur est annulé dans un seul des matchs :

- Le joueur doit continuer à jouer l'autre match avec la balle originale.
- Cela signifie que le joueur doit compléter le trou en jouant une balle différente pour chaque match.

### 21.4c Balle ou marque-balle levé ou déplacé par un adversaire

Si un *adversaire* encourt **un coup de pénalité** selon la règle 9.5b ou 9.7b pour avoir levé la balle ou le *marque-balle* d'un joueur ou pour avoir causé le *déplacement* de la balle ou du *marque-balle*, la pénalité s'applique seulement au match contre ce joueur.

L'*adversaire* n'a aucune pénalité dans son match contre l'autre joueur.

## 21.5 Autres formules de jeu utilisées au golf

Bien que seules certaines formules de jeu soient spécifiquement couvertes par les règles 3, 21, 22 et 23, le golf se joue aussi sous plusieurs autres formules, comme par exemple le « Scramble » et le « Chapman ».

Les règles peuvent être adaptées de façon à gouverner le jeu pour ces formules et pour d'autres également.

**Voir Procédures du comité, Section 9** (méthodes recommandées pour adapter les règles à d'autres formules de jeu populaires).

RÈGLE  
22

## Quatre joueurs (appelé aussi coups alternés)

## Objet de la règle :

La règle 22 couvre les parties à quatre joueurs (qui se jouent autant par trous que par coups), une formule où deux partenaires font équipe et jouent alternativement une seule balle. Les règles pour cette formule de jeu sont essentiellement les mêmes que pour le jeu individuel, sauf que les partenaires doivent alterner à partir des aires de départ et compléter chaque trou en jouant la balle en jeu chacun à leur tour.

## 22.1 Aperçu du Quatre joueurs

Le *Quatre joueurs* (appelé aussi coups alternés) est une formule de jeu (en *partie par coups* ou en *partie par trous*) impliquant deux *partenaires* qui font *équipe* dans une compétition où chacun joue alternativement une seule balle à chaque trou.

Les règles 1 à 20 s'appliquent à cette formule de jeu (les *partenaires* jouant une seule balle étant traités de la même façon qu'un joueur qui compétitionne sur une base individuelle), telles que modifiées par les présentes règles spécifiques suivantes.

Une variante de cette formule, appelée *Trois joueurs*, existe en *partie par trous*. Dans ce cas, un joueur individuel compétitionne contre deux *partenaires* faisant *équipe* et jouant alternativement une seule balle selon ces mêmes règles spécifiques.

## 22.2 L'un ou l'autre des partenaires peut agir pour l'équipe

Puisque les deux *partenaires* forment une seule *équipe* et jouent une seule balle :

- L'un ou l'autre des *partenaires* peut entreprendre toute action permise à l'*équipe* avant que le *coup* soit effectué, comme *marquer* l'emplacement de la balle et la lever, *replacer*, *laisser tomber* et placer la balle, peu importe lequel des *partenaires* doit jouer le *coup* suivant pour l'*équipe*.
- Un *partenaire* et son *cadet* peuvent aider l'autre *partenaire* comme le *cadet* de celui-ci pourrait l'aider (p. ex. donner et recevoir des *conseils* et autres actions permises selon la règle 10), **mais** il ne peut pas fournir une aide que le *cadet* du *partenaire* n'aurait pas le droit de fournir selon les règles.
- Toute action ou infraction aux règles par l'un ou l'autre des *partenaires* ou de leurs *cadets* s'applique à l'*équipe*.

En *partie par coups*, un seul des *partenaires* suffit pour certifier sur la *carte de scores* le score réalisé par l'*équipe* sur chaque trou (voir la règle 3.3b).

### 22.3 Les partenaires doivent alterner pour jouer les coups

Sur chaque trou, les *partenaires* doivent alterner pour jouer les *coups* de leur *équipe* :

- Les *partenaires* doivent alterner l'ordre dans lequel ils jouent en premier de l'*aire de départ* de chaque trou.
- Après le premier *coup* de l'*équipe* à partir de l'*aire de départ* d'un trou, les *partenaires* doivent jouer alternativement pour le reste du trou.
- Lorsqu'un *coup* est annulé, rejoué ou qu'il ne compte pas autrement selon une règle (sauf lorsqu'un *coup* est effectué dans le mauvais ordre en infraction à la présente règle), le même *partenaire* qui a joué le *coup* doit aussi effectuer le prochain *coup* pour son *équipe*.
- Si l'*équipe* décide de jouer une *balle provisoire*, celle-ci doit être jouée par le *partenaire* dont c'est le tour de jouer le prochain *coup* de l'*équipe*.

Tout coup de pénalité reçu par l'*équipe* n'affecte pas l'ordre de *coups* alternés des *partenaires*.

#### **Pénalité pour effectuer un *coup* dans le mauvais ordre en infraction à la règle 22.3 : Pénalité générale.**

En *partie par coups*, l'*équipe* doit corriger son erreur :

- Le *coup* doit être effectué par le bon *partenaire* de l'endroit où le premier *coup* de l'*équipe* a été effectué dans le mauvais ordre (voir la règle 14.6).
- Le *coup* joué dans le mauvais ordre ainsi que tout coup subséquent avant que l'erreur soit corrigée (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité lié uniquement au jeu de cette balle) ne comptent pas.
- Si l'*équipe* ne corrige pas son erreur avant d'effectuer un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou de la *ronde*, avant de remettre la *carte de scores*, cette *équipe* est **disqualifiée**.

### 22.4 Pour commencer la ronde

#### 22.4a Premier partenaire à jouer

L'*équipe* peut choisir lequel des *partenaires* va jouer à la première *aire de départ* pour commencer la *ronde*, à moins que les conditions de la compétition stipulent lequel des *partenaires* doit jouer en premier.

La *ronde* de l'*équipe* commence au moment où ce *partenaire* effectue un *coup* pour commencer le premier trou de l'*équipe*.

#### 22.4b Heure et aire de départ

La règle 5.3a s'applique différemment à chaque *partenaire* en fonction de qui va jouer en premier pour l'*équipe* :

- Le *partenaire* qui va jouer en premier doit être prêt à jouer à l'heure de départ et à l'*aire de départ* déterminées, et celui-ci doit commencer à jouer à cette heure et non avant.
- Le *partenaire* qui va jouer le deuxième doit être présent à l'heure de départ prévue, que ce soit à l'*aire de départ* ou à l'endroit sur le trou où la balle jouée de l'*aire de départ* devrait s'arrêter.

Si l'un ou l'autre des *partenaires* n'est pas présent ainsi, l'*équipe* est en infraction à la règle 5.3a.

### 22.5 Les partenaires peuvent partager des bâtons

La règle 4.1b(2) est modifiée pour permettre aux *partenaires* de partager des bâtons, en autant que le nombre total des bâtons de l'un et de l'autre ne dépasse pas 14.

### 22.6 Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué

En plus des restrictions imposées par la règle 10.2b(4), un joueur ne doit pas se tenir sur ou près du prolongement de la *ligne de jeu* derrière la balle alors que son *partenaire* effectue un *coup* pour recueillir de l'information pour le prochain *coup* de l'*équipe*.

**Pénalité pour infraction à la règle 22.6 : Pénalité générale.**

# RÈGLE 23

## Quatre balles

### Objet de la règle :

La règle 23 couvre les parties à Quatre balles (qui se jouent autant en partie par trous qu'en partie par coups), une formule où des partenaires font équipe et jouent chacun leur propre balle. Le score le plus bas réussi par un des partenaires sur un trou devient le score de l'équipe pour ce trou.

### 23.1 Aperçu du Quatre balles

Le *Quatre balles* est une formule de jeu (en *partie par trous* ou en *partie par coups*) impliquant des *partenaires* où :

- Deux *partenaires* font *équipe*, chacun jouant sa propre balle, et où
- Le score d'une *équipe* pour un trou est le score le plus bas des deux *partenaires* pour ce trou.

Les règles 1 à 20 s'appliquent à cette formule de jeu, telles que modifiées par les présentes règles spécifiques.

Il existe une variante en *partie par trous* appelée Meilleure balle, où un joueur compétitionne seul contre une *équipe* de deux ou trois *partenaires* et où chacun joue sa propre balle selon les règles, telles que modifiées par les présentes règles spécifiques. (Dans une formule Meilleure balle où trois *partenaires* forment une *équipe*, toute référence à l'autre *partenaire* inclut les deux autres *partenaires*).

### 23.2 Scores en Quatre balles

#### 23.2a Score de l'équipe pour un trou en partie par trous et en partie par coups

- Lorsque les deux partenaires entrent la balle dans le trou ou complètent le trou autrement selon les règles. Le score le plus bas est le score de l'*équipe* pour le trou.
- Lorsqu'un seul des partenaires entre la balle dans le trou ou complète le trou autrement selon les règles. Le score de ce *partenaire* est le score de l'*équipe* pour le trou. L'autre *partenaire* n'a pas besoin d'*entrer* la balle *dans le trou*.
- Lorsqu'aucun des partenaires n'entre la balle dans le trou ou complète le trou autrement selon les règles. L'*équipe* n'a pas de score pour ce trou, ce qui signifie :

- » En *partie par trous*, l'*équipe* **perd le trou**, à moins que l'*équipe* adverse ait déjà concédé le trou ou l'ait perdu autrement.
- » En *partie par coups*, l'*équipe* est **disqualifiée** à moins que l'erreur soit corrigée à temps selon la règle 3.3c.

### 23.2b Carte de scores d'une équipe en partie par coups

(1) **Responsabilité de l'équipe.** Les scores bruts de l'*équipe* pour chaque trou doivent être inscrits sur une seule *carte de scores*.

Pour chaque trou :

- Le score brut d'au moins un des *partenaires* doit être inscrit sur la *carte de scores*.
- Il n'y a pas de pénalité pour avoir entré le score de plus d'un *partenaire* sur la *carte de scores*.
- Chaque score sur la *carte de scores* doit être clairement identifié au nom du *partenaire* qui l'a réussi; si ce n'est pas fait, l'*équipe* est **disqualifiée**.
- Le fait d'identifier un score comme représentant le score de l'*équipe* en général ne suffit pas.

Un seul des *partenaires* suffit pour certifier les scores des trous sur la *carte de scores* de l'*équipe* selon la règle 3.3b(2).

(2) **Responsabilité du comité.** Le *comité* est responsable de déterminer quel score doit compter pour l'*équipe* sur chaque trou, y compris d'appliquer les handicaps dans une compétition avec handicap :

- Lorsqu'un seul score est inscrit pour un trou, ce score compte pour l'*équipe*.
- Lorsque les scores des deux *partenaires* sont inscrits pour un trou :
  - » Si les scores sont différents, le score le plus bas (brut ou net) sur ce trou est le score de l'*équipe*.
  - » Si les deux scores sont identiques, le *comité* peut compter l'un ou l'autre. Si le score utilisé s'avère un mauvais score pour une raison quelconque, le *comité* comptera l'autre score.

Si le score devant compter pour l'*équipe* n'est pas clairement identifié au *partenaire* qui l'a réussi, ou encore que ce *partenaire* est disqualifié en raison de son jeu sur le trou, l'*équipe* est **disqualifiée**.

## SCHÉMA 23.2b : TENUE DES SCORES DANS UN QUATRE BALLE SANS HANDICAP

Noms : Jean Tremblay et Danielle Tremblay Date : 10/05/23

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Danielle	4		5	4	6	4	3		6	
Jean	5	3	5		6	4		3	5	
Score de l'équipe	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Trou	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Danielle	5	4	4	4		4	5	3	4		
Jean	5	3		4	4	4		3	5		
Score de l'équipe	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

### Responsabilités

 Comité

 Joueur

 Joueur et marqueur

Signature du marqueur :

Signature du joueur :

### 23.2c Quand la règle 11.2 ne s'applique pas en Quatre balles

La règle 11.2 ne s'applique pas dans le cas suivant :

Lorsque le *partenaire* d'un joueur a déjà complété le trou et que la balle en mouvement de ce joueur doit être *entrée dans le trou* pour réduire d'un coup le score de l'*équipe* pour ce trou, et que quelqu'un dévie ou arrête délibérément la balle alors qu'il n'y a pas de chance raisonnable que celle-ci *entre dans le trou*, il n'y a pas de pénalité à cette personne et la balle du joueur ne compte pas pour l'*équipe*.

### 23.3 Quand une ronde commence et se termine; quand un trou est complété

#### 23.3a Quand une ronde commence

La *ronde* d'une *équipe* commence lorsqu'un des *partenaires* effectue un *coup* pour commencer son premier trou.

### 23.3b Quand une ronde se termine

La *ronde* d'une *équipe* se termine :

- En *partie par trous*, quand :
  - » L'une des *équipes* a remporté le match (voir la règle 3.2a(3)), ou que
  - » Le match est égal après le dernier trou lorsque les conditions de la compétition prévoient que le match peut se terminer à égalité (voir la règle 3.2a(4)).
- En *partie par coups*, quand l'*équipe* complète le trou final, soit que les deux *partenaires* ont *entré* la balle *dans le trou* (y compris pour corriger une erreur comme dans la règle 6.1 ou 14.7b) ou qu'un des *partenaires* *entre la balle* au trou final et que l'autre choisit de ne pas le faire.

### 23.3c Quand un trou est complété

(1) Partie par trous. Une *équipe* a complété un trou quand :

- Les deux *partenaires* ont *entré* la balle *dans le trou* ou que leur prochain *coup* a été concédé,
- Un des *partenaires* a *entré* sa balle *dans le trou* ou que son prochain *coup* a été concédé et que l'autre *partenaire* choisit de ne pas *entrer* sa balle *dans le trou* ou qu'il a un score qui ne peut pas compter pour son *équipe*, ou que
- Le résultat du trou est décidé (comme lorsque le score de l'autre *équipe* pour le trou est plus bas que le score que l'*équipe* pourrait réussir).

(2) Partie par coups. Une *équipe* a complété un trou quand un des deux *partenaires* a *entré* la balle *dans le trou* et que l'autre *partenaire* a aussi *entré* la balle, qu'il a choisi de ne pas le faire ou qu'il est disqualifié pour ce trou.

## 23.4 Un ou les deux partenaires peuvent représenter l'équipe

Une *équipe* peut être représentée par un des *partenaires* pour toute la *ronde* ou pour toute partie de celle-ci. Il n'est pas nécessaire que les deux *partenaires* soient présents ou, si les deux sont là, que les deux jouent chaque trou.

Si un *partenaire* est absent et qu'il arrive plus tard pour jouer, il ne peut commencer à jouer pour l'*équipe* qu'au début d'un trou, ce qui signifie :

- Partie par trous – Avant que tout joueur dans le match commence le trou. Si le *partenaire* arrive seulement après qu'un des joueurs d'une ou l'autre *équipe* a commencé le jeu d'un trou, ce *partenaire* n'a pas le droit de jouer pour son *équipe* avant le début du prochain trou.

- Partie par coups – Avant que l'autre partenaire commence le trou. Si le *partenaire* arrive seulement après que son *partenaire* a commencé le jeu d'un trou, celui qui arrive n'a pas le droit de jouer pour son *équipe* avant le prochain trou.

Un *partenaire* qui arrive et qui n'a pas le droit de jouer un trou peut quand même donner des *conseils* ou aider son *partenaire* et il peut poser d'autres gestes pour son *partenaire* durant le jeu de ce trou (voir les règles 23.5a et 23.5b).

**Pénalité pour avoir effectué un coup lorsque non autorisé à jouer le trou en infraction à la règle 23.4 : Pénalité générale.**

## 23.5 Actions d'un joueur influant sur le jeu du partenaire

### 23.5a Un joueur peut, concernant la balle du partenaire, faire tout ce que ce dernier pourrait faire

Même si chacun des joueurs faisant *équipe* doit jouer sa propre balle :

- Un joueur peut, concernant la balle de son *partenaire*, faire tout ce que ce dernier peut lui-même faire avant d'effectuer un *coup*, comme *marquer* l'emplacement de la balle et la lever, *replacer*, *laisser tomber* et placer la balle.
- Un joueur et son *cadet* peuvent aider le *partenaire* comme le *cadet* du *partenaire* a le droit de l'aider (comme donner et se voir demander des *conseils* et agir tel que permis par la règle 10), **mais** ils ne peuvent pas fournir une aide que le *cadet* du *partenaire* n'aurait pas le droit de fournir selon les règles.

En *partie par coups*, les *partenaires* ne doivent pas s'entendre entre eux pour laisser une balle en place sur le *vert* dans le but d'aider l'un ou l'autre ou tout autre joueur (voir la règle 15.3a).

### 23.5b Le partenaire est responsable des actions du joueur

Tout ce qui est fait par le joueur concernant la balle ou l'*équipement* de son *partenaire* est considéré comme ayant été fait par le *partenaire* lui-même.

Lorsque l'action du joueur serait contraire à une règle si entreprise par le *partenaire* :

- Le *partenaire* est en infraction à la règle et il encourt la pénalité applicable (voir la règle 23.9a).
- Voici des exemples d'infraction aux règles par le joueur :
  - » *Améliorer* les conditions affectant le *coup* que le *partenaire* a à effectuer,
  - » Causer accidentellement le *déplacement* de la balle du *partenaire*, ou
  - » Omettre de *marquer* l'emplacement de la balle du *partenaire* avant de la lever.

Ceci s'applique aussi aux actions du *cadet* du joueur concernant la balle du *partenaire* lorsque cette action serait contraire à une règle si c'était fait par le *partenaire* ou le *cadet* de celui-ci.

Lorsque les actions du joueur ou de son *cadet* influent à la fois sur le jeu de sa propre balle et de celle de son *partenaire*, voir la règle 23.9a(2) pour savoir si une pénalité s'applique aux deux *partenaires*.

### 23.6 Ordre de jeu de l'équipe

Les *partenaires* peuvent jouer dans l'ordre qui leur paraît le meilleur.

Cela veut dire que lorsque c'est le tour d'un joueur de jouer selon la règle 6.4a (*partie par trous*) ou 6.4b (*partie par coups*), le joueur ou son *partenaire* peut choisir de jouer.

**Exception – Continuer le jeu d'un trou après la concession d'un coup en partie par trous :**

- Un joueur ne doit pas continuer le jeu d'un trou après que son prochain *coup* lui a été concédé si cela pourrait aider son *partenaire*.
- Si le joueur agit ainsi, son score pour le trou compte sans pénalité, **mais** le score de son *partenaire* ne peut pas compter pour l'*équipe*.

### 23.7 Les partenaires peuvent partager des bâtons

La règle 4.1b(2) est modifiée pour permettre aux *partenaires* de partager des bâtons, en autant que le nombre total des bâtons de l'un et de l'autre ne dépasse pas 14.

### 23.8 Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué

En plus des restrictions imposées par la règle 10.2b(4), un joueur ne doit pas se tenir sur ou près du prolongement de la *ligne de jeu* derrière la balle alors que son *partenaire* effectue un *coup* pour recueillir de l'information pour son prochain *coup* (celui du joueur).

**Pénalité pour infraction à la règle 23.8 : Pénalité générale.**

## 23.9 Quand une pénalité s'applique à un seul partenaire ou s'applique aux deux partenaires

Lorsqu'un joueur est pénalisé pour infraction à une règle, la pénalité peut s'appliquer à ce joueur seulement ou aux deux *partenaires* (c.-à-d. à l'*équipe*). Tout dépend de la pénalité et de la formule de jeu :

### 23.9a Pénalités autres que la disqualification

(1) **Normalement, la pénalité s'applique seulement au joueur et non à son partenaire.** Lorsqu'un joueur encourt une pénalité autre que la disqualification, cette pénalité s'applique normalement au joueur seul et non aussi à son *partenaire*, **sauf** dans les situations couvertes en (2).

- Tout coup de pénalité ne s'ajoute qu'au score du joueur, non au score du *partenaire*.
- En *partie par trous*, un joueur qui encourt la **pénalité générale (perte du trou)** n'a pas de score pouvant compter pour l'*équipe* pour ce trou; cependant, la pénalité n'affecte en rien le *partenaire* qui peut continuer à jouer pour l'*équipe* sur ce trou.

(2) **Trois situations où la pénalité à un joueur s'applique aussi au partenaire.**

- Lorsque le joueur est en infraction à la règle 4.1b (Limite de 14 bâtons; bâtons partagés, ajoutés ou remplacés). En *partie par trous*, l'*équipe* encourt la pénalité (**ajustement du score du match**); en *partie par coups*, le *partenaire* encourt la **même pénalité** que le joueur.
- Lorsque l'infraction du joueur aide le jeu du partenaire. Que ce soit en *partie par trous* ou en *partie par coups*, le *partenaire* encourt aussi la **même pénalité** que le joueur.
- En *partie par trous*, lorsque l'infraction du joueur nuit au jeu de l'adversaire. Le *partenaire* encourt aussi la **même pénalité** que le joueur.

**Exception – Un joueur effectuant un coup sur une mauvaise balle n'est pas considéré comme ayant aidé au jeu de son partenaire ou ayant nui au jeu de l'adversaire :**

- Le joueur seul (non le *partenaire*) encourt la **pénalité générale** pour infraction à la règle 6.3c.
- Ceci est vrai que la balle jouée comme *mauvaise balle* soit celle du *partenaire*, d'un *adversaire* ou de quelqu'un d'autre.

### 23.9b Pénalités de disqualification

(1) **Quand une infraction par un partenaire entraîne la disqualification de l'équipe.** Une *équipe* est **disqualifiée** lorsque l'un ou l'autre des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification en vertu d'une des règles suivantes :

- Règle 1.2 Normes de conduite du joueur
- Règle 1.3 Jouer selon les règles
- Règle 4.1a Bâton permis pour effectuer un coup
- Règle 4.1c Procédure pour retirer un bâton du jeu
- Règle 4.2a Balles permises durant le jeu d'une ronde
- Règle 4.3 Utilisation de l'équipement
- Règle 5.6a Retard déraisonnable
- Règle 5.7b Ce que les joueurs doivent faire quand le comité suspend le jeu
- Règle 6.2b Règles concernant l'aire de départ

Partie par trous seulement :

- Règle 3.2c Application des handicaps dans un match avec handicap

Partie par coups seulement :

- Règle 3.3b(2) Responsabilité du joueur : Certifier et remettre la carte de scores
- Règle 3.3b(3) Mauvais score pour un trou
- Règle 5.2b Pratiquer sur le terrain avant ou entre les rondes
- Règle 23.2b Carte de scores d'une équipe en partie par coups

(2) **Quand une infraction par les deux partenaires entraîne la disqualification de l'équipe.** Une *équipe* est **disqualifiée** lorsque les deux *partenaires* encourtent une pénalité de disqualification selon l'une des règles suivantes :

- Règle 5.3 Commencer et terminer la ronde
- Règle 5.4 Jouer en groupes
- Règle 5.7a Quand les joueurs peuvent ou doivent arrêter le jeu
- Règle 5.7c Ce que les joueurs doivent faire lorsque le jeu reprend

Partie par coups seulement :

Une *équipe* est **disqualifiée** lorsque, au même trou, les deux *partenaires* encourent une pénalité de disqualification en vertu de toute combinaison des règles suivantes :

- Règle 3.3c Défaut d'entrer la balle dans le trou
- Règle 6.1b Jouer de l'extérieur de l'aire de départ en commençant un trou
- Règle 6.3c Mauvaise balle
- Règle 14.7 Jouer du mauvais endroit
- Règle 20.1c(3) Omettre d'informer le comité d'avoir joué deux balles

(3) Quand une infraction par un joueur signifie qu'il n'a pas de score valide pour le trou. Dans toutes les autres situations où un joueur enfreint une règle méritant une pénalité de disqualification, le joueur n'est pas disqualifié, **mais** le score de ce joueur pour le trou où l'infraction s'est produite ne peut pas compter pour l'*équipe*.

En *partie par trous*, si les deux *partenaires* enfreignent une telle règle sur le même trou, l'*équipe* **perd le trou**.

# RÈGLE 24

## Compétitions entre équipes (groupes)

### Objet de la règle :

La règle 24 couvre les compétitions de groupe (en partie par trous ou en partie par coups), une formule de jeu où plusieurs joueurs individuels ou faisant équipe avec un partenaire compétitionnent en tant que groupe (représentant une université ou un club par exemple) et où les résultats de leurs rondes sont combinés pour arriver à un résultat global pour leur groupe.

### 24.1 Aperçu des compétitions de groupe

- Un « groupe » comprend plusieurs joueurs jouant à la fois sur une base individuelle ou avec un *partenaire* en compétition contre d'autres groupes.
- Leur jeu dans la compétition de groupe peut aussi compter dans une autre compétition (comme une *partie par coups* individuelle) qui se joue en même temps.

Les règles 1 à 23 s'appliquent aux compétitions de groupe, telles que modifiées par les présentes règles spécifiques suivantes.

### 24.2 Conditions des compétitions de groupe

Le *comité* détermine le type de partie, la façon de calculer le score global des groupes et les autres conditions de la compétition, par exemple :

- En *partie par trous*, le nombre de points accordés pour avoir gagné ou égalé un match.
- En *partie par coups*, le nombre de scores comptant pour le score global du groupe.
- Décider si la compétition peut se terminer à égalité et, dans le cas contraire, comment les égalités seront départagées.

### 24.3 Capitaine d'un groupe

Chaque groupe peut nommer un capitaine pour diriger ses joueurs et prendre les décisions, comme par exemple quels joueurs du groupe vont jouer dans quelles *rondes* ou quels *matches*, dans quel ordre et avec quel *partenaire* selon le cas.

Le capitaine du groupe peut jouer dans la compétition.

## 24.4 Conseils permis dans une compétition de groupe

### 24.4a Personne autorisée à donner des conseils au groupe (donneur de conseils)

Le *comité* peut adopter une règle locale permettant à chaque groupe de désigner une personne (un « donneur de conseils ») qui pourra donner des *conseils* ou aider autrement les joueurs du groupe durant la *ronde* tel que permis par la règle 10.2 et auquel les joueurs du groupe pourront demander *conseil* :

- Le donneur de conseils peut être le capitaine du groupe, l'entraîneur du groupe ou une autre personne (y compris un membre du groupe qui joue dans la compétition).
- Le donneur de conseils doit être identifié au *comité* avant de donner des *conseils*.
- Le *comité* peut permettre à un groupe de remplacer son donneur de conseils durant une *ronde* ou durant la compétition.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type H-2** (le *comité* peut adopter une règle locale permettant à chaque groupe de nommer deux donneurs de conseils).

### 24.4b Restriction concernant un donneur de conseils alors qu'il joue

Lorsque le donneur de conseils est un joueur du groupe, il ne peut pas agir comme donneur de conseils pendant qu'il joue une *ronde* dans la compétition.

Pendant qu'il joue une *ronde*, le donneur de conseils est traité comme tout autre membre du groupe en ce qui a trait aux restrictions sur les *conseils* et toute autre aide selon la règle 10.2.

### 24.4c Aucun conseil entre les membres d'un groupe autres que partenaires

Sauf lorsqu'il joue en *équipe* avec un *partenaire* :

- Un joueur ne doit pas demander *conseil* ou donner un *conseil* à un autre membre de son groupe qui joue alors sur le *terrain*.
- Ceci s'applique que le membre du groupe joue avec le joueur ou avec d'autres joueurs sur le *terrain*.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type H-5** (dans une compétition de groupe en *partie par coups* où le score d'un joueur pour la *ronde* ne compte que pour une partie du score du groupe, le *comité* peut adopter une règle locale permettant à des coéquipiers qui jouent ensemble de se donner des *conseils* même lorsqu'ils ne jouent pas comme *partenaires*).

**Pénalité pour infraction à la règle 24.4 : Pénalité générale selon la règle 10.2.**





X

# Modifications pour les joueurs handicapés

## RÈGLE 25



## 25

## Modifications pour les joueurs handicapés

### Objet de la règle :

La règle 25 prévoit des modifications à certaines règles du golf pour permettre aux joueurs ayant un handicap spécifique de jouer de façon équitable avec des joueurs non handicapés, ou ayant le même type ou un type différent de handicap.

### 25.1 Aperçu

La règle 25 s'applique à toutes les compétitions, quelle que soit la formule de jeu. C'est le type de handicap et l'admissibilité du joueur qui déterminent s'il peut utiliser les règles modifiées spécifiques prévues à la règle 25.

La règle 25 modifie certaines règles pour les joueurs ayant un handicap dans l'une des catégories suivantes :

- Joueurs aveugles (y compris certains degrés de déficience visuelle)
- Joueurs amputés (ce qui signifie autant ceux ayant une déficience sur un membre que ceux qui ont perdu un membre),
- Joueurs utilisant des appareils d'aide à la mobilité, et
- Joueurs ayant un handicap intellectuel.

On reconnaît que plusieurs joueurs ont d'autres types de handicaps (comme les joueurs ayant un trouble neurologique, les joueurs ayant des problèmes orthopédiques, les joueurs de petite taille et les joueurs qui sont sourds). Ces autres types de handicap ne sont pas couverts par la règle 25 puisque jusqu'à présent, on n'a identifié aucun besoin de modifier les règles du golf pour ces joueurs.

Les *Règles concernant l'équipement* s'appliquent sans modification, sauf tel que prévu à la Section 7 des *Règles concernant l'équipement*. Pour l'information concernant l'utilisation d'*équipement* (autre qu'un bâton et une balle) pour des raisons médicales, voir la règle 4.3b.

**Voir Procédures du comité, Section 5D** (pour des détails sur l'admissibilité des joueurs et des directives additionnelles sur la règle 25 et les compétitions impliquant des joueurs handicapés).

## 25.2 Modifications pour les joueurs aveugles

### Objet de la règle :

La règle 25.2 permet à un joueur aveugle (ce qui comprend certains degrés de déficience visuelle) de recevoir à la fois l'aide d'un assistant et d'un cadet, permet l'aide pour viser, accorde au joueur une exception limitée quant à l'interdiction de toucher le sable dans une fosse de sable avec le bâton et permet de l'aide pour lever, laisser tomber, placer et replacer une balle.

### 25.2a Aide d'un assistant

Un joueur aveugle peut recevoir l'aide d'un assistant :

- Pour *prendre position*,
- Pour s'aligner avant le *coup*, et
- En demandant et en recevant un *conseil*.

Un assistant a le même statut selon les règles qu'un *cadet* (voir la règle 10.3), mais avec les exceptions détaillées à la règle 25.2e.

Pour l'application de la règle 10.2a (Conseils), un joueur peut, en même temps, demander et recevoir des *conseils* tant de l'assistant que du *cadet*.

### 25.2b Un joueur ne peut avoir qu'un seul assistant

Un joueur aveugle ne peut avoir qu'un seul assistant à la fois.

Si un joueur a plus d'un assistant à la fois, il encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où cette infraction est survenue, tout comme il est prévu à la règle 10.3a(1) (Le joueur n'a droit qu'à un seul cadet à la fois).

### 25.2c Modification de la règle 10.2b(3) (Ne pas déposer d'objet au sol pour aider à viser, prendre position ou pour l'élan)

La règle 10.2b(3) est modifiée de sorte à ce qu'il n'y a pas de pénalité si le joueur, le *cadet* ou l'assistant dépose un objet sur le sol pour aider la *prise de position* pour le *coup* à effectuer (comme mettre un bâton sur le sol pour montrer où le joueur devrait viser ou placer ses pieds). **Cependant**, cet objet doit être enlevé avant que le *coup* soit effectué; si ce n'est pas fait, le joueur encourt la **pénalité générale** pour infraction à la règle 10.2b(3).

### 25.2d Modification de la règle 10.2b(4) (Zone restreinte pour le cadet avant que le joueur effectue son coup)

La règle 10.2b(4) est modifiée pour qu'il n'y ait pas de pénalité si l'assistant ou le *cadet* est positionné sur ou près du prolongement de la *ligne de jeu* derrière la balle en tout temps avant ou pendant le *coup* du joueur, en autant que l'assistant ou le *cadet* n'aide pas le joueur à effectuer le *coup*.

### 25.2e Modification de la règle 10.3 (Cadet)

L'assistant d'un joueur aveugle peut aussi agir comme *cadet* du joueur, mais il n'est pas tenu de le faire.

Le joueur peut avoir à la fois un assistant et un *cadet*, auquel cas :

- Cet assistant ne doit pas transporter ou s'occuper des bâtons du joueur, sauf pour guider le joueur, l'aider à *prendre position* ou à s'aligner avant d'effectuer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie tel que prévu à la définition de *cadet*.
- Si cet assistant transporte ou s'occupe des bâtons du joueur en infraction à cette règle, le joueur a deux *cadets* à la fois et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où l'infraction est survenue (voir la règle 10.3a(1)).

### 25.2f Modification de la règle 12.2b(1) (Quand toucher le sable entraîne une pénalité)

Avant d'effectuer un *coup* sur sa balle dans une *fosse de sable*, un joueur aveugle peut, sans pénalité, toucher le sable dans la *fosse de sable* avec son bâton :

- Dans l'espace immédiatement devant ou immédiatement derrière la balle, et
- En effectuant l'élan arrière pour un *coup*.

**Mais** ce faisant, le joueur ne doit pas *améliorer* la *position* de la balle plus que le ferait l'action de poser légèrement le bâton sur le sable.

Le joueur demeure sujet aux restrictions prévues à la règle 12.2b(1) quant à toucher délibérément le sable dans la *fosse de sable* pour éprouver l'état du sable et toucher le sable avec un bâton en effectuant un élan de pratique.

### 25.2g Modification de la règle 14.1b (Qui peut lever une balle)

Lorsque la balle du joueur repose sur le *vert*, la règle 14.1b est modifiée de sorte que l'assistant du joueur, en plus de son *cadet*, peut lever la balle du joueur sans l'autorisation de celui-ci.

### 25.2h Aide pour laisser tomber, placer et replacer une balle

Dans le cas d'un joueur aveugle, toutes les règles qui exigent que le joueur *laisse tomber*, place ou *replace* une balle sont modifiées de sorte que le joueur peut, sans restriction, donner une autorisation générale à toute autre personne de *laisser tomber*, placer ou *replacer* sa balle.

## 25.3 Modifications pour les joueurs amputés

### Objet de la règle :

La règle 25.3 permet à un joueur amputé (ce qui signifie autant ceux ayant une déficience sur un membre que ceux qui ont perdu un membre) d'utiliser une prothèse et d'effectuer un coup en ancrant le bâton, et permet l'aide pour laisser tomber, placer et replacer une balle.

### 25.3a Statut des prothèses

L'utilisation d'un bras artificiel ou d'une jambe artificielle n'est pas une infraction à la règle 4.3 à la condition que le joueur ait une raison médicale de l'utiliser et que le *comité* décide que son usage ne donne pas au joueur un avantage injuste sur les autres joueurs (voir la règle 4.3b). Les joueurs ayant un doute sur l'utilisation d'une prothèse devraient soumettre la question au *comité* aussitôt que possible.

Un joueur faisant usage d'une prothèse demeure sujet aux restrictions prévues à la règle 4.3a quant à l'utilisation d'un *équipement* de façon anormale.

### 25.3b Modification de la règle 10.1b (Ancrer le bâton)

Si un joueur amputé est incapable de tenir et d'effectuer un élan avec la majorité de ses bâtons sans ancrer le bâton à cause de déficiences sur un membre ou de la perte d'un membre, ce joueur peut effectuer un *coup* en ancrant le bâton, sans être pénalisé selon la règle 10.1b.

### 25.3c Aide pour laisser tomber, placer et replacer la balle

Dans le cas d'un joueur amputé, toutes les règles qui exigent que le joueur *laisse tomber*, place ou *replace* une balle sont modifiées de sorte que le joueur peut, sans restriction, donner une autorisation générale à toute autre personne pour *laisser tomber*, placer ou *replacer* sa balle.

### 25.3d Modification de la définition de « replacer »

Dans le cas d'un joueur amputé, la définition de *replacer* (et la règle 14.2b(2)) est modifiée pour permettre au joueur de *replacer* la balle soit avec la main soit en utilisant une pièce d'*équipement* (comme en la roulant avec un bâton).

### 25.4 Modifications pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité

#### Objet de la règle :

La règle 25.4 permet à un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité de recevoir l'aide à la fois d'un assistant et d'un cadet, explique comment un joueur peut utiliser un appareil d'aide à la mobilité (comme un fauteuil roulant ou autre appareil sur roues, une canne ou une béquille) pour l'aider à prendre position et effectuer un coup, et modifie certaines procédures de dégagement.

Les règles 25.4a à 25.4k s'appliquent à tous les appareils d'aide à la mobilité, incluant les cannes, béquilles, fauteuils roulants et autres appareils sur roues.

Les règles 25.4l et 25.4m s'appliquent seulement aux fauteuils roulants et autres appareils sur roues.

#### 25.4a Aide d'un assistant ou de toute autre personne

Un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité peut recevoir l'aide d'un assistant ou de toute autre personne, y compris d'un autre joueur, comme suit :

- Lever la balle sur le vert : Lorsque la balle du joueur repose sur le *vert*, la règle 14.1b est modifiée pour que l'assistant du joueur, en plus de son *cadet*, puisse lever la balle du joueur sans son autorisation.
- Laisser tomber, placer et replacer la balle : Toutes les règles qui exigent que le joueur *laisse tomber*, place ou *replace* une balle sont modifiées de sorte que le joueur peut également, sans restriction, donner une autorisation générale à toute autre personne pour *laisser tomber*, placer ou *replacer* sa balle.
- Positionner le joueur ou un appareil : Tel qu'autorisé par la règle 10.2b(5), le joueur peut, avant d'effectuer un *coup*, recevoir l'aide physique de toute personne pour l'aider à se positionner ou pour positionner ou déplacer l'appareil d'aide à la mobilité.

#### 25.4b Conseils d'un assistant

Un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité peut demander et recevoir des *conseils* de son assistant comme un joueur demande et reçoit des *conseils* de son *cadet* selon la règle 10.2a (Conseils).

Un assistant a le même statut selon les règles qu'un *cadet* (voir la règle 10.3), mais avec les exceptions détaillées à la règle 25.4j.

Pour l'application de la règle 10.2a, un joueur peut, en même temps, demander et recevoir des *conseils* tant de l'assistant que du *cadet*.

### 25.4c Un joueur ne peut avoir qu'un seul assistant

Un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité ne peut avoir qu'un seul assistant à la fois.

Si un joueur a plus d'un assistant à la fois, il encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où cette infraction est survenue, comme il est prévu à la règle 10.3a(1) (Le joueur n'a droit qu'à un seul *cadet* à la fois).

### 25.4d Modification de la définition de « prendre position »

L'utilisation par un joueur d'un appareil d'aide à la mobilité peut affecter sa *prise de position* dans le cadre de diverses règles, comme déterminer l'espace prévu pour sa *prise de position* selon la règle 8.1a et décider s'il y a embarras par une *condition anormale de terrain* selon la règle 16.1.

Pour répondre à cette question, la définition de *prise de position* est modifiée pour signifier « la position des pieds et du corps du joueur et, si un appareil d'aide à la mobilité est utilisé, la position d'un tel appareil dans la préparation et l'exécution d'un *coup* ».

### 25.4e Modification de la définition de « replacer ».

Dans le cas des joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité, la définition de *replacer* (et la règle 14.2b(2)) est élargie pour permettre au joueur de *replacer* la balle soit avec la main soit en utilisant une pièce d'*équipement* (comme en la roulant avec un bâton).

### 25.4f Application de la règle 4.3 (Utilisation de l'équipement)

La règle 4.3 s'applique à l'utilisation des appareils d'aide à la mobilité :

- Le joueur peut utiliser un appareil d'aide à la mobilité pour l'aider dans son jeu si cela est autorisé en vertu des normes formulées à la règle 4.3b, et
- Le joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité demeure sujet aux restrictions de la règle concernant l'utilisation d'un *équipement* de façon anormale.

### 25.4g Modification de la règle 8.1b(5) pour permettre l'utilisation d'un appareil d'aide à la mobilité pour prendre position

Selon la règle 8.1b(5), il n'y a pas de pénalité si le joueur *améliore* les *conditions affectant le coup* en plaçant ses pieds fermement en *prenant position*, y compris « creuser de façon raisonnable avec les pieds dans le sable ».

Dans le cas d'un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité, la règle 8.1b(5) est modifiée de sorte que « creuser de façon raisonnable avec les pieds » comprend :

- Creuser de façon raisonnable avec l'appareil d'aide à la mobilité, ou
- Entreprendre certaines actions raisonnables pour positionner un appareil d'aide à la mobilité en *prenant position* et pour s'empêcher de glisser.

**Cependant**, cette modification ne permet pas au joueur d'aller au-delà de ces actions en aménageant une *prise de position* pour éviter que l'appareil d'aide à la mobilité glisse durant l'élan, comme en créant un monticule de terre ou de sable contre lequel bloquer l'appareil.

Si le joueur agit ainsi, il encourt la **pénalité générale** pour avoir modifié la surface du sol pour aménager une *prise de position* en infraction à la règle 8.1a(3).

### 25.4h Modification de la règle 10.1b (Ancrer le bâton)

Si un joueur est incapable de tenir et d'effectuer un élan avec la majorité de ses bâtons sans ancrer le bâton à cause de l'utilisation d'un appareil d'aide à la mobilité, ce joueur peut effectuer un *coup* en ancrant le bâton sans être pénalisé selon la règle 10.1b.

### 25.4i Modification de la règle 10.1c (Effectuer un coup en chevauchant ou en se plaçant sur la ligne de jeu)

Pour couvrir l'utilisation par un joueur d'un appareil d'aide à la mobilité, la règle 10.1c est modifiée de sorte que le joueur n'a pas aussi le droit d'effectuer un *coup* avec quelque partie d'un appareil d'aide à la mobilité placé délibérément d'un côté et l'autre ou touchant la *ligne de jeu* ou un prolongement de cette ligne derrière la balle.

### 25.4j Modification de la règle 10.3 (Cadets)

L'assistant d'un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité peut aussi agir comme *cadet* du joueur, mais il n'est pas tenu de le faire.

Le joueur peut avoir à la fois un assistant et un *cadet*, auquel cas :

- Cet assistant ne doit pas transporter ou s'occuper des bâtons du joueur, sauf pour aider le joueur à *prendre position* ou à s'aligner avant d'effectuer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie tel que prévu à la définition de *cadet*. Toutefois, ceci ne modifie pas la règle 10.2b(3) (Ne pas déposer d'objet au sol pour aider à viser, prendre position ou pour l'élan).
- Si cet assistant transporte ou s'occupe des bâtons du joueur en infraction à cette règle, le joueur a deux *cadets* à la fois et il encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où l'infraction est survenue (voir la règle 10.3a(1)).

### 25.4k Modification de la règle 11.1b(2)

Dans le cas d'un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité, la règle 11.1b(2) est modifiée de sorte que si la balle en mouvement d'un joueur, jouée du *vert*, frappe accidentellement l'appareil d'aide à la mobilité, cette balle doit être jouée là où elle repose.

### 25.4l Application de la règle 12.2b(1) quant à l'utilisation d'un appareil d'aide à la mobilité pour éprouver l'état du sable dans une fosse de sable

Selon la règle 12.2b(1), un joueur ne doit pas « toucher délibérément le sable dans la *fosse de sable* avec la main, un bâton, un râteau ou un autre objet pour éprouver l'état du sable et obtenir de l'information pour le prochain *coup* ».

Ceci s'applique à l'utilisation d'un appareil d'aide à la mobilité pour éprouver délibérément l'état du sable.

Cependant, le joueur peut toucher le sable avec son appareil d'aide à la mobilité dans tout autre but, sans pénalité.

### 25.4m Dans le cas d'un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues : Modification de l'option de dégagement latéral pour une balle dans une zone de pénalité rouge et pour une balle injouable

Lorsqu'un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité sur roues prend un dégagement latéral pour une balle dans une *zone de pénalité* rouge ou pour une balle injouable, les règles 17.1d(3) et 19.2c sont modifiées pour étendre la dimension de la *zone de dégagement* autorisée à quatre *longueurs de bâton* plutôt que deux.

### 25.4n Dans le cas d'un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues : Modification de la pénalité prévue à la règle 19.3b (Dégagement pour une balle injouable dans une fosse de sable)

Lorsqu'un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité sur roues prend un dégagement pour une balle injouable dans une *fosse de sable*, la règle 19.3b est modifiée de sorte que le joueur puisse prendre un dégagement par recul sur la ligne à l'extérieur de la *fosse de sable* avec un coup de pénalité.

## 25.5 Modifications pour les joueurs ayant un handicap intellectuel

### Objet de la règle :

La règle 25.5 permet à un joueur ayant un handicap intellectuel de recevoir à la fois l'aide d'un assistant et d'un cadet, et clarifie le rôle d'un superviseur qui n'est pas assigné à un joueur en particulier et qui n'a pas droit de donner des conseils.

### 25.5a Aide d'un assistant ou d'un superviseur

L'ampleur de l'aide dont peuvent avoir besoin les joueurs avec un handicap intellectuel sera spécifique à chaque individu.

Le *comité* peut fournir ou autoriser un assistant ou un superviseur pour aider les joueurs ayant un handicap intellectuel.

- Un assistant aide un joueur individuel dans son jeu et dans l'application des règles :
  - » Un assistant a le même statut selon les règles qu'un *cadet* (voir la règle 10.3), mais avec les restrictions détaillées à la règle 25.5c.
  - » Pour les fins de la règle 10.2a (Conseils), un joueur peut, en même temps, demander et recevoir des *conseils* tant de l'assistant que d'un *cadet*.
- Un superviseur est quelqu'un désigné par le *comité* pour aider les joueurs ayant un handicap intellectuel durant une compétition :
  - » Le superviseur n'est pas assigné à un joueur en particulier, mais son rôle est plutôt d'aider au besoin n'importe quel joueur ayant un handicap intellectuel.
  - » Un superviseur est une *influence extérieure* pour les fins des règles.
  - » Un joueur ne peut demander ni recevoir de *conseils* d'un superviseur.

### 25.5b Un joueur ne peut avoir qu'un seul assistant

Un joueur ayant un handicap intellectuel ne peut avoir qu'un seul assistant à la fois.

Si un joueur a plus d'un assistant à la fois, le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où l'infraction est survenue, tout comme il est prévu à la règle 10.3a(1) (Le joueur n'a droit qu'à un seul cadet à la fois).

### 25.5c Modification de la règle 10.3 (Cadets)

L'assistant d'un joueur ayant un handicap intellectuel peut aussi agir comme *cadet* du joueur, mais il n'est pas tenu de le faire.

Le joueur peut avoir à la fois un assistant et un *cadet*, auquel cas :

- Cet assistant ne doit pas transporter ou s'occuper des bâtons du joueur sauf pour aider le joueur à *prendre position* ou à s'aligner avant d'effectuer le *coup* (si autorisé par le *comité*), ou pour aider le joueur par courtoisie tel que prévu à la définition de *cadet*. Cependant, ceci ne modifie pas la règle 10.2b(3) (Ne pas déposer d'objet au sol pour aider à viser, prendre position ou pour l'élan).
- Si cet assistant transporte ou s'occupe des bâtons du joueur en infraction à cette règle, le joueur a deux *cadets* à la fois et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où l'infraction est survenue (voir la règle 10.3a(1)).

### 25.5d Modification de la règle 14.1b (Qui peut lever la balle)

Lorsque la balle du joueur repose sur le *vert*, la règle 14.1b est modifiée pour que l'assistant du joueur, en plus de son *cadet*, puisse lever la balle du joueur sans son autorisation.

### 25.5e Joueurs ayant à la fois un handicap intellectuel et un handicap physique

Pour les joueurs ayant à la fois un handicap intellectuel et un handicap physique, il est recommandé que le *comité* utilise une combinaison des dispositions de la règle 25 pour que les deux types de handicap soient pris en compte.

### 25.6 Dispositions générales applicables à tous les types de handicap

#### 25.6a Délai déraisonnable

En appliquant aux joueurs handicapés l'interdiction de retarder le jeu de façon déraisonnable selon la règle 5.6a :

- Chaque *comité* devrait faire preuve de discernement et définir ses propres normes raisonnables en tenant compte de la difficulté du *terrain*, des conditions météorologiques (en raison de l'impact qu'elles peuvent avoir sur l'utilisation des appareils d'aide à la mobilité), de la nature de la compétition et de l'importance des handicaps affectant les joueurs qui participent à la compétition.
- En tenant compte de ces facteurs, il peut être approprié que le *comité* utilise une interprétation plus souple de ce que constitue un délai déraisonnable.

#### 25.6b Laisser tomber

Pour l'application de la règle 14.3b (La balle doit être laissée tomber correctement), le fait que certaines limitations physiques peuvent faire qu'il est difficile sinon impossible pour les joueurs de savoir s'ils ont *laissé tomber* la balle de la hauteur du genou, le *comité* devrait accepter le jugement raisonnable du joueur comme quoi il a *laissé tomber* la balle correctement. De plus, le *comité* devrait accepter tous les efforts raisonnables pour *laisser tomber* la balle de la hauteur du genou, en tenant compte des limitations physiques du joueur.

**Voir Procédures du comité, Section 5D** (renseignements additionnels concernant la règle 25 et les compétitions impliquant des joueurs handicapés).

XI

# Définitions



### **Adversaire**

La personne contre qui un joueur compétitionne dans un match. Le terme *adversaire* ne s'applique qu'en *partie par trous*.

### **Aire de départ**

L'endroit d'où le joueur doit commencer le trou à jouer.

L'*aire de départ* est un espace rectangulaire d'une profondeur de deux *longueurs de bâton* dont :

- La limite avant est définie par la ligne tirée entre les extrémités avant de deux jalons placés par le *comité*, et
- Les limites de côté sont définies par les lignes tirées depuis les bords extérieurs des jalons.

L'*aire de départ* est l'une des cinq *zones de terrain* définies.

Tous les autres tertres de départ sur le *terrain* (qu'ils soient sur le même trou ou sur un autre trou) font partie de la *zone générale*.

### **Améliorer**

Modifier une ou plus d'une *condition affectant le coup* ou toute autre condition physique affectant le jeu de sorte qu'un joueur gagne un avantage potentiel pour un *coup*.

### **Animal**

Tout être vivant du règne animal (autre qu'un être humain), y compris les mammifères, oiseaux, reptiles, amphibiens et invertébrés (comme les vers, les insectes, les araignées et les crustacés).

### **Arbitre**

Un officiel nommé par le *comité* pour résoudre les questions de faits et appliquer les règles.

En *partie par trous*, les responsabilités de l'*arbitre* dépendent du rôle qu'on lui a attribué :

- Lorsqu'il est assigné à un match pour la *ronde* entière, l'*arbitre* a la responsabilité d'agir concernant toute infraction aux règles qu'il voit ou qui est portée à sa connaissance (voir la règle 20.1b(1))
- Lorsqu'il est assigné à plusieurs matchs ou à certains trous ou à certains secteurs du *terrain*, l'*arbitre* n'a pas l'autorité d'intervenir dans un match à moins que :

- » Un joueur dans un match demande de l'aide quant aux règles ou demande une décision (voir la règle 20.1b(2))
- » Un ou des joueurs dans un match peuvent être en infraction à la règle 1.2 (Normes de conduite du joueur), la règle 1.3b(1) (Deux joueurs ou plus s'entendent pour ignorer toute règle ou pénalité qu'ils savent être applicable), la règle 5.6a (Retard déraisonnable) ou la règle 5.6b (Rythme de jeu soutenu).
- » Un joueur arrive en retard à son point de départ (voir la règle 5.3), ou
- » Le temps de recherche de la balle d'un joueur atteint trois minutes (voir la règle 5.6a et la définition de *perdue*).

En *partie par coups*, un *arbitre* a la responsabilité d'agir concernant toute infraction aux règles qu'il voit ou qui est portée à sa connaissance. Ceci vaut que l'*arbitre* soit assigné à un groupe pour la *ronde* entière ou pour surveiller plusieurs groupes, certains trous ou certains secteurs du *terrain*.

Les responsabilités d'un *arbitre* peuvent être limitées par le *comité* en *partie par trous* et en *partie par coups*.

### **Balle provisoire**

Une autre balle jouée au cas où la balle que le joueur vient de jouer serait :

- *Hors limites*, ou
- *Perdue* à l'extérieur d'une *zone de pénalité*.

Une *balle provisoire* n'est pas la balle *en jeu* du joueur, à moins qu'elle devienne la balle *en jeu* selon la règle 18.3c.

### **Cadet**

Personne qui aide un joueur durant une *ronde*, notamment pour :

- Porter, transporter ou s'occuper des bâtons : Une personne qui porte, transporte (comme en utilisant une voiturette ou un chariot) ou qui s'occupe des bâtons d'un joueur durant le jeu est le *cadet* de ce joueur même si cette personne n'est pas désignée comme *cadet* par le joueur, **sauf** lorsque quelqu'un déplace les bâtons du joueur, son sac ou sa voiturette parce qu'ils nuisent au jeu ou par courtoisie (comme aller chercher un bâton que le joueur a laissé derrière).
- Donner un conseil : Le *cadet* d'un joueur est la seule personne (autre que le *partenaire* ou le *cadet* du *partenaire*) à qui un joueur peut demander *conseil*.

Un *cadet* peut aussi aider le joueur selon d'autres façons permises par les règles (voir la règle 10.3b).

### **Carte de scores**

Le document sur lequel le score d'un joueur est inscrit pour chaque trou en *partie par coups*.

La *carte de scores* peut être de tout format papier ou électronique approuvé par le *comité* et qui permet que :

- Le score du joueur soit inscrit pour chaque trou, et que
- Le *marqueur* et le joueur certifient les scores, soit par une signature physique ou une méthode de certification électronique approuvée par le *comité*.

Une carte de scores n'est pas requise en *partie par trous*, elle peut être utilisée par les joueurs pour suivre l'état du match.

### **Comité**

La personne ou le groupe responsable de la compétition ou du *terrain*.

### **Conditions affectant le coup**

La *position de la balle* du joueur au repos, l'espace prévu pour *prendre position*, l'espace prévu pour effectuer l'élan, la *ligne de jeu* et la *zone de dégagement* où le joueur va *laisser tomber* ou placer une balle.

- « L'espace prévu pour *prendre position* » comprend tant l'endroit où le joueur placera ses pieds que tout l'espace qui pourrait raisonnablement affecter comment et où le corps du joueur sera placé pour la préparation et l'exécution du *coup* prévu.
- « L'espace prévu pour effectuer l'élan » comprend tout l'espace qui pourrait raisonnablement affecter toute partie de la montée, de la descente ou de la sortie de l'élan pour le *coup* prévu.
- Les termes « *position de la balle* », « *ligne de jeu* » et « *zone de dégagement* » sont des termes définis dans ces pages.

### **Condition anormale de terrain**

L'une ou l'autre des quatre conditions définies suivantes :

- *Trou d'animal*
- *Terrain en réparation*
- *Obstruction inamovible, ou*
- *Eau temporaire*

## Conseil

Tout commentaire verbal ou geste (comme montrer le bâton qu'on vient d'utiliser pour effectuer un *coup*) ayant pour but d'influencer un joueur dans :

- Le choix de son bâton,
- L'exécution d'un *coup*, ou
- La façon de jouer un trou ou une *ronde*.

**Cependant**, un *conseil* n'inclut pas une information publique, telle que :

- L'emplacement d'éléments sur le *terrain* comme le *trou*, le *vert*, l'allée, les *zones de pénalité*, les *fosses de sable*, ou la balle d'un autre joueur,
- La distance d'un point à un autre,
- La direction du vent, ou
- Les règles.

## Coup

Le mouvement du bâton fait vers l'avant dans le but de frapper la balle.

**Cependant**, un *coup* n'a pas été effectué si le joueur :

- Décide durant la descente de ne pas frapper la balle et qu'il évite de le faire en arrêtant délibérément la tête du bâton avant que celle-ci arrive à la balle ou, s'il est incapable d'arrêter son mouvement, en manquant délibérément la balle.
- Frappe accidentellement la balle en effectuant un élan simulé ou en se préparant pour effectuer un *coup*.

Lorsque les règles font référence à « jouer une balle », cela signifie la même chose que l'expression « effectuer un *coup* ».

Le score d'un joueur pour un trou ou pour une *ronde* se décrit comme étant le nombre de « *coups* » ou de « *coups effectués* » et ces deux expressions comprennent tous les *coups effectués* et tout *coup de pénalité* (voir la règle 3.1c).

## Coup et distance

La procédure et pénalité lorsqu'un joueur prend un dégagement selon les règles 17, 18 ou 19 en jouant une balle d'où le *coup* précédent a été effectué (voir la règle 14.6).

L'expression *coup et distance* signifie que le joueur :

- Encourt un *coup de pénalité*, et de plus
- Perd le bénéfice de tout gain de distance vers le *trou* à partir de l'endroit où le *coup* précédent a été effectué.

### **Déplacée**

Lorsqu'une balle au repos a quitté son emplacement original et s'est arrêtée ailleurs, et que ceci peut être vu à l'œil nu (que quelqu'un l'ait réellement vu ou non).

Ceci s'applique que la balle ait bougé vers le haut, vers le bas ou à l'horizontale dans n'importe quelle direction depuis son emplacement original.

Si la balle ne fait que vaciller (on dit aussi qu'elle oscille) et qu'elle demeure ou revient à son emplacement original, la balle ne s'est pas *déplacée*.

### **Détritus**

Tout objet naturel non attaché tel que :

- Pierres, brins d'herbe, feuilles, branches et brindilles,
- *Animaux* morts et déchets d'*animaux*,
- Vers, insectes et autres *animaux* semblables qui peuvent être enlevés facilement, ainsi que les petits dômes ou les toiles qu'ils construisent (comme les dépôts laissés par les vers et les fourmilières), et
- Mottes de sol compacté (y compris les résidus de carottage du sol).

De tels objets naturels ne satisfont pas à la définition lorsqu'ils :

- Sont attachés ou croissant,
- Sont solidement incrustés dans le sol (c.-à-d. qu'ils ne peuvent pas être enlevés facilement), ou qu'ils
- Adhèrent à la balle.

Cas particuliers :

- **Le sable et la terre meuble** ne sont pas des *détritus* (ceci n'inclut pas un monticule construit par un ver, un insecte ou autre *animal* semblable).
- **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, des *détritus* ou, lorsqu'ils sont sur le sol, de l'*eau temporaire*.
- **Les toiles d'araignées** sont des *détritus* même si elles sont rattachées à un autre objet.
- **Un insecte vivant, sur une balle**, est un *détritus*.

## **Drapeau**

Une tige amovible fournie par le *comité* et insérée dans le *trou* pour en indiquer l'emplacement. Le *drapeau* inclut le fanion et tout autre matériel ou objets attachés à la tige.

Lorsqu'un objet artificiel ou naturel, comme un bâton ou une branche, est utilisé pour indiquer l'emplacement du *trou*, cet objet est traité comme étant le *drapeau* pour fins d'application des règles.

Les spécifications d'un drapeau sont prévues aux *Règles concernant l'équipement*.

## **Eau temporaire**

Toute accumulation temporaire d'eau à la surface du sol (comme des flaques d'eau causées par la pluie ou l'arrosage ou le débordement d'un plan d'eau) qui :

- N'est pas dans une *zone de pénalité*, et qui
- Peut être vue avant ou après que le joueur a *pris position* (sans exercer une pression excessive avec ses pieds).

Il ne suffit pas que le sol soit simplement humide, boueux ou mou ou que l'eau soit visible momentanément lorsque le joueur pose son pied sur le sol; une accumulation d'eau doit demeurer présente avant ou après que le joueur a *pris position*.

Cas particuliers :

- **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, des *détritus* ou, lorsqu'ils sont sur le sol, de l'*eau temporaire*.
- **La glace fabriquée** est une *obstruction*.

## **En jeu**

Statut de la balle d'un joueur lorsqu'elle repose sur le *terrain* et qu'elle est utilisée pour le jeu d'un trou :

- Une balle devient d'abord *en jeu* sur un trou :
  - » Lorsque le joueur effectue un *coup* sur la balle de l'intérieur de l'*aire de départ*, ou
  - » En *partie par trous*, lorsque le joueur effectue un *coup* sur la balle de l'extérieur de l'*aire de départ* et que l'*adversaire* n'exige pas que le *coup* soit annulé selon la règle 6.1b.

- Cette balle demeure *en jeu* jusqu'à ce qu'elle soit *entrée dans le trou*, **sauf** qu'elle n'est plus *en jeu* lorsque :
  - » Elle est levée du *terrain*,
  - » Elle est *perdue* (même si elle s'est arrêtée sur le *terrain*) ou qu'elle s'arrête *hors limites*, ou que
  - » Une autre balle lui a été *substituée*, même si cette substitution n'est pas autorisée par une règle.

Une balle qui n'est pas *en jeu* est une *mauvaise balle*.

Le joueur ne peut en aucun temps avoir plus d'une balle *en jeu*. (Voir la règle 6.3d pour les quelques cas où un joueur peut jouer plus d'une balle à la fois sur un trou).

Lorsque les règles font référence à une balle au repos ou en mouvement, cela veut dire que la balle est *en jeu*.

Lorsqu'un *marque-balle* est en place pour *marquer* l'emplacement d'une balle *en jeu* :

- La balle qui n'a pas été levée est encore *en jeu*, et
- La balle levée et *replacée* est *en jeu* même si le *marque-balle* n'a pas été enlevé.

### ***Enfouie***

Lorsque la balle d'un joueur est dans sa propre marque d'impact suite au *coup* précédent du joueur et qu'une partie de la balle est sous le niveau du sol.

Une balle ne doit pas nécessairement toucher le sol pour être *enfouie* (par exemple, de l'herbe et des *détritus* peuvent se trouver entre la balle et le sol).

### ***Entrée dans le trou***

Lorsqu'une balle s'arrête dans le *trou* après un *coup* et que la balle entière est sous la surface du *vert*.

Lorsque les règles font référence à l'action «*d'entrer la balle*», cela veut dire que la balle est *entrée dans le trou*.

Pour le cas spécifique d'une balle appuyée contre le *drapeau* dans le *trou*, voir la règle 13.2c (la balle est considérée *entrée dans le trou* si une partie de la balle est sous la surface du *vert*).

## Équipe

Deux *partenaires* ou plus qui compétitionnent ensemble, comme une seule unité, dans une *ronde en partie par trous* ou en *partie par coups*.

Chaque groupe de *partenaires* forme une *équipe*, que chacun des *partenaires* joue sa propre balle (*Quatre balles*) ou que les *partenaires* jouent une seule balle (*Quatre joueurs*).

Une *équipe* n'est pas la même chose qu'un groupe. Dans une compétition impliquant un groupe (voir la règle 24), chaque groupe est formé de joueurs qui peuvent compétitionner à la fois sur le plan individuel ou en faisant *équipe* avec un *partenaire*.

## Équipement

Tout ce qui est utilisé, porté, tenu ou transporté par le joueur ou par le *cadet* du joueur.

Les objets utilisés pour l'entretien du *terrain*, comme les râdeaux, sont de l'*équipement* seulement lorsqu'ils sont tenus ou transportés par le joueur ou par le *cadet*.

Les objets, autres que les bâtons, transportés pour le joueur par quelqu'un d'autre ne sont pas de l'*équipement*, même s'ils appartiennent au joueur.

## Établi ou pratiquement certain

Le critère pour décider ce qui est arrivé à la balle d'un joueur – par exemple, si une balle s'est arrêtée dans une *zone de pénalité*, si elle s'est *déplacée* ou ce qui a causé son *déplacement*.

*Établi ou pratiquement certain* signifie plus que possible ou probable.

Cela signifie que :

- Il y a une preuve concluante que l'événement en question est arrivé à la balle du joueur, comme lorsque le joueur ou d'autres témoins ont vu ce qui s'est produit, ou que
- Même s'il y a un très faible degré de doute, toute l'information raisonnablement disponible démontre que c'est tout au moins probable à 95% que l'événement en question est survenu.

« Toute l'information raisonnablement disponible » comprend toute l'information dont le joueur dispose et toute autre information qu'il peut obtenir avec un effort raisonnable et sans retard déraisonnable.

Lors de la recherche d'une balle, seule l'information obtenue à l'intérieur des trois minutes allouées pour la recherche est considérée pour déterminer si c'est effectivement *établi ou pratiquement certain*.

### **Forces naturelles**

Les effets de la nature comme le vent et l'eau ou lorsque quelque chose arrive sans raison apparente à cause de l'effet de la gravité.

### **Fosse de sable**

Une étendue de sable spécialement aménagée, souvent en dépression, d'où l'herbe ou la terre de surface ont été enlevées.

Ne font pas partie d'une *fosse de sable* :

- Un rebord, un mur ou une paroi bordant un espace aménagé et constitués de terre, d'herbe, de plaques de gazon empilées ou de matériaux artificiels,
- La terre ou tout objet naturel qui pousse ou est attaché à l'intérieur de la lisière d'un espace aménagé (comme de l'herbe, des arbustes ou des arbres),
- Le sable ayant débordé ou qui s'est répandu à l'extérieur de l'espace aménagé, et
- Toutes les autres étendues de sable sur le *terrain* qui ne sont pas à l'intérieur des lisières d'un espace aménagé (comme les zones désertiques et autres surfaces de sable naturel ou endroits parfois qualifiés de non aménagés).

Les *fosses de sable* constituent l'une des cinq *zones de terrain* définies.

Un *comité* peut déterminer qu'une étendue de sable aménagée fait partie de la *zone générale* (ce qui signifie que ce n'est pas une *fosse de sable*) ou à l'inverse qu'une étendue de sable non aménagée est une *fosse de sable*.

Quand une *fosse de sable* est en cours de réparation et que le *comité* définit la *fosse de sable* en entier comme *terrain en réparation*, celle-ci est considérée comme faisant partie de la *zone générale* (ce qui signifie que ce n'est pas une *fosse de sable*).

Le mot « sable » utilisé à la présente définition et à la règle 12 comprend toute matière semblable au sable utilisée pour faire la *fosse de sable* (comme des coquillages broyés) ainsi que toute terre mélangée au sable.

### **Honneur**

Le droit d'un joueur de jouer le premier de l'*aire de départ* (voir la règle 6.4).

## Hors Limites

Tous les endroits à l'extérieur de la limite du *terrain* telle que définie par le *comité*. Tout ce qui est à l'intérieur de cette limite fait partie du *terrain*.

La limite du *terrain* se prolonge verticalement vers le haut au-dessus du sol ainsi que vers le bas sous le sol :

- Cela signifie que tout sol et autre chose (comme tout objet naturel ou artificiel) à l'intérieur de la limite fait partie du *terrain*, que ce soit sur, au-dessus ou sous la surface du sol.
- Si un objet est à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la limite (comme des marches attachées à une clôture de limites, ou un arbre enraciné à l'extérieur de la limite avec des branches s'étendant vers l'intérieur ou vice-versa), seule la partie de l'objet située à l'extérieur de la limite est *hors limites*.

La limite du *terrain* devrait être définie par des *objets de limites* ou des lignes :

- Objets de limites : Lorsque la limite est définie par des piquets ou une clôture, elle est définie par la ligne entre les côtés des piquets ou des poteaux de clôture donnant sur le *terrain* au niveau du sol (excluant les supports d'angle), et ces piquets ou poteaux de clôture sont eux-mêmes *hors limites*.

Lorsque la limite est définie par d'autres objets, comme un mur par exemple, ou lorsque le *comité* désire traiter une clôture de limites d'une autre façon, le *comité* devrait préciser ce qui constitue la limite.

- Lignes : Lorsque la limite du *terrain* est définie par une ligne peinte sur le sol, le bord intérieur de la ligne donnant sur le *terrain* sert de démarcation et la ligne elle-même est *hors limites*.

Lorsqu'une ligne sur le sol définit la limite, des piquets peuvent être utilisés pour indiquer où est la limite du *terrain*.

Lorsque des piquets sont utilisés pour définir ou indiquer la limite du terrain, ces piquets sont des *objets de limites*.

Les piquets ou lignes de limites devraient être blancs.

### ***Influence extérieure***

Toute personne ou chose suivante pouvant affecter ce qui arrive à la balle ou à l'*équipement* d'un joueur ou au *terrain* :

- Toute personne (y compris un autre joueur), **sauf** le joueur ou son *cadet* ou le *partenaire* ou l'*adversaire* du joueur ou le *cadet* de l'un ou l'autre,
- Tout *animal*,
- Tout objet naturel ou artificiel ou autre chose (y compris une autre balle en mouvement), **sauf** les *forces naturelles*, et
- L'air ou l'eau propulsée de façon artificielle, comme par un ventilateur ou un système d'arrosage.

### ***Infraction grave***

En *partie par coups*, lorsque le fait de jouer du *mauvais endroit* pourrait donner au joueur un avantage significatif par rapport au *coup* effectué du bon endroit.

Dans cette comparaison pour décider s'il y a eu *infraction grave*, les facteurs à considérer comprennent :

- La difficulté du *coup*,
- La distance entre la balle et le *trou*,
- L'effet des obstacles sur la *ligne de jeu*, et
- Les *conditions affectant le coup*.

La notion d'*infraction grave* ne s'applique pas en *partie par trous*, puisqu'un joueur perd le trou s'il joue du *mauvais endroit*.

### ***Laisser tomber***

Tenir la balle et la lâcher de façon à ce qu'elle tombe librement, avec l'intention que cette balle soit *en jeu*.

Si le joueur lâche une balle sans avoir l'intention qu'elle soit la balle *en jeu*, la balle n'a pas été *laissée tomber* et elle n'est pas *en jeu* (voir la règle 14.4).

Chaque règle traitant d'un dégagement identifie une *zone de dégagement* spécifique où la balle doit être *laissée tomber* et doit s'arrêter.

Pour prendre un dégagement, le joueur doit lâcher la balle de la hauteur du genou de sorte que la balle :

- Tombe tout droit sans que le joueur la lance, la fasse tourner ou rouler ou fasse tout autre geste pouvant influencer l'endroit où la balle s'arrêtera, et
- Ne touche aucune partie du corps du joueur ou de son *équipement* avant de toucher le sol (voir la règle 14.3b).

### ***Ligne de jeu***

La ligne que le joueur veut que sa balle emprunte après un *coup*, y compris l'espace sur cette ligne à une distance raisonnable au-dessus du sol et de chaque côté de la direction souhaitée.

La *ligne de jeu* n'est pas nécessairement une ligne droite entre deux points (par exemple, la ligne peut être une courbe dépendant de la trajectoire souhaitée par le joueur).

### ***Longueur de bâton***

La longueur du plus long des 14 bâtons (ou moins) que le joueur a durant la *ronde* (tel que permis par la règle 4.1b(1)), à l'exception d'un fer droit.

Une *longueur de bâton* est une unité de mesure servant à définir l'*aire de départ* du joueur à chaque trou et à déterminer la dimension de la *zone de dégagement* permise lorsqu'il prend un dégagement en vertu d'une règle.

Pour mesurer ces espaces, on utilise la longueur complète du bâton, à partir de la pointe de la tête jusqu'au bout de la poignée. **Cependant**, toute pièce attachée au bout de la poignée ne fait pas partie de la *longueur de bâton*.

### ***Marque-balle***

Un objet artificiel lorsque celui-ci sert à *marquer* l'emplacement d'une balle devant être levée, comme un *tee*, une pièce de monnaie, un objet conçu pour servir de *marque-balle* ou une autre petite pièce d'*équipement*.

Lorsqu'une règle mentionne un *marque-balle* comme étant déplacé, cela désigne un *marque-balle* placé sur le *terrain* pour marquer l'emplacement d'une balle qui a été levée et qui n'a pas encore été *replacée*.

### ***Marquer***

Indiquer le point où la balle est au repos en :

- Plaçant un *marque-balle* immédiatement derrière ou juste à côté de la balle, ou en
- Tenant un bâton contre le sol immédiatement derrière ou juste à côté de la balle.

Ceci est fait pour indiquer le point où la balle doit être *replacée* après qu'elle a été levée.

### **Marqueur**

La personne responsable, en *partie par coups*, d'inscrire le score d'un joueur sur la *carte de scores* de ce joueur et de certifier cette *carte de scores*. Le *marqueur* peut être un autre joueur, non un *partenaire*.

Le *comité* peut identifier qui sera le *marqueur* du joueur ou indiquer aux joueurs comment ils peuvent choisir un *marqueur*.

### **Mauvais endroit**

Tout endroit sur le *terrain* autre que l'endroit où le joueur doit ou a le droit de jouer sa balle selon les règles.

Exemples de jouer du *mauvais endroit* :

- Jouer une balle après l'avoir *replacée* à un endroit autre que là où elle devait être *replacée*, ou sans la *replacer* lorsque c'est requis par les règles.
- Jouer, de l'extérieur de la *zone de dégagement* requise, une balle qu'on a *laissée tomber*.
- Prendre un dégagement selon la mauvaise règle, de sorte que la balle est *laissée tomber* et jouée d'un endroit non permis par les règles.
- Jouer une balle d'une *zone de jeu interdit* ou lorsqu'une *zone de jeu interdit* cause un embarras à l'espace prévu pour la *prise de position* ou l'élan du joueur.

Un joueur n'a pas joué du *mauvais endroit* lorsque :

- Une balle a été jouée de l'extérieur de l'*aire de départ* en commençant le jeu d'un trou ou en tentant de corriger cette erreur (voir la règle 6.1b), ou
- Une balle a été jouée de l'endroit où elle s'est arrêtée après que le joueur a omis de rejouer son *coup* lorsqu'il était obligé de le faire.

### **Mauvais vert**

Tout vert sur le *terrain* autre que le *vert* du trou que le joueur joue.

Un *mauvais vert* comprend :

- Le vert de tous les autres trous que le joueur n'est pas en train de jouer,
- Le vert habituel d'un trou quand un vert temporaire est utilisé, et
- Tous les verts pour la pratique des coups roulés, des petits coups d'approche ou des coups lobés, à moins que le *comité* les exclue par règle locale.

Les *mauvais verts* font partie de la *zone générale*.

## **Mauvaise balle**

Toute balle autre que :

- La balle *en jeu* du joueur (que ce soit la balle originale ou une balle *substituée*),
- Une *balle provisoire* (avant qu'elle soit abandonnée selon la règle 18.3c), ou
- Une deuxième balle jouée en *partie par coups* en vertu des règles 14.7b ou 20.1c.

Exemples d'une *mauvaise balle* :

- La balle *en jeu* d'un autre joueur,
- Une balle abandonnée, et
- La balle du joueur lui-même qui est *hors limites*, qui a été *perdue* ou qui a été levée et n'a pas encore été remise *en jeu*.

## **Normale/Bogues**

Une formule de jeu en *partie par coups* qui utilise une méthode de scores semblable aux *parties par trous* et où :

- Un joueur ou une *équipe* gagne ou perd un trou en complétant le trou avec un nombre de coups (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité) inférieur ou supérieur à un score cible déterminé par le *comité* pour ce trou, et où
- La compétition est remportée par le joueur ou par l'*équipe* ayant le plus grand nombre de trous gagnés vs le nombre de trous perdus (c.-à-d. en additionnant les trous gagnés et en soustrayant les trous perdus).

## **Objet de limites**

Tout objet artificiel définissant ou identifiant les limites du terrain, comme les murs, enceintes, piquets, clôtures et grillages, desquels un dégagement sans pénalité n'est pas permis.

Ceci inclut toute base et poteau d'une clôture de limites, **mais** n'inclut pas :

- Les supports d'angle ou les haubans qui sont attachés à un mur ou à une clôture, ou
- Toute barrière, marches, passerelle ou autre construction semblable servant à passer par-dessus ou de l'autre côté du mur ou de la clôture.

Les *objets de limites* sont considérés comme étant inamovibles même s'ils sont amovibles ou qu'une de leurs parties est amovible (voir la règle 8.1a).

Les *objets de limites* ne sont pas des *obstructions* ni des *parties intégrantes*.

### **Obstruction**

Tout objet artificiel **sauf** les *parties intégrantes* et les *objets de limites*.

Exemples d'*obstructions* :

- Routes et sentiers à surface artificielle, y compris leurs bordures artificielles.
- Bâtiments et abris contre la pluie.
- Têtes d'arroseur, drains et boîtes de commande ou d'irrigation.
- Piquets, murs, clôtures, grillages et enceintes (**mais** non lorsque ce sont des *objets de limites* qui définissent ou indiquent la limite du *terrain*).
- Voitures de golf, tondeuses, automobiles et autres véhicules.
- Poubelles, poteaux indicateurs et bancs, et
- *Équipement* d'un joueur, *drapeaux* et *râteaux*.

Une *obstruction* est soit une *obstruction amovible* ou une *obstruction inamovible*. Si une partie d'une *obstruction inamovible* (comme une barrière, une porte ou un câble attaché) répond à la définition d'*obstruction amovible*, cette partie est considérée comme une *obstruction amovible*.

Les points de peintures et les lignes, comme ceux utilisés pour définir les limites du *terrain* et les *zones de pénalité* ne sont pas des *obstructions*.

**Voir Procédures du comité, Section 8; Règle locale type F-23** (un *comité* peut adopter une règle locale pour définir certaines *obstructions* comme *obstructions inamovibles temporaires* auxquelles des procédures de dégagement particulières s'appliquent).

### **Obstruction amovible**

Une *obstruction* qui peut être déplacée avec un effort raisonnable et sans endommager l'*obstruction* ou le *terrain*.

Si une composante d'une *obstruction inamovible* ou d'une *partie intégrante* (comme une barrière, une porte ou un câble attaché) satisfait à ces deux critères, cette partie est considérée comme une *obstruction amovible*.

**Cependant**, ceci ne s'applique pas si la partie amovible d'une *obstruction inamovible* ou d'une *partie intégrante* n'est pas censée être déplacée (comme une pierre instable faisant partie d'un mur de pierre).

Même lorsqu'une *obstruction* est amovible, le *comité* peut définir celle-ci 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 *terrain*, et
- Ne satisfait pas autrement à la définition d'*obstruction amovible*.

Le *comité* peut définir toute *obstruction* comme étant une *obstruction inamovible*, même si elle satisfait à la définition d'*obstruction amovible*.

### **Partenaire**

Un joueur qui compétitionne en faisant *équipe* avec un autre joueur, que ce soit en *partie par trous* ou en *partie par coups*.

### **Partie intégrante**

Un objet artificiel défini par le *comité* comme faisant partie du défi de jouer le *terrain* et duquel un dégagement sans pénalité n'est pas permis.

Les *parties intégrantes* sont considérées comme étant inamovibles (voir la règle 8.1a). **Cependant**, si une composante d'une *partie intégrante* (comme une barrière, une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à la définition d'*obstruction amovible*, cette composante est considérée comme une *obstruction amovible*.

Les objets artificiels définis par le *comité* comme *parties intégrantes* ne sont pas des *obstructions* ni des *objets de limites*.

### **Partie par coups**

Un type de partie où un joueur individuel ou des joueurs faisant *équipe* compétitionnent contre tous les autres joueurs ou *équipes* dans la compétition.

Dans la *partie par coups* régulière (voir la règle 3.3) :

- Le score d'un joueur ou d'une *équipe* pour une *ronde* est le nombre total de coups (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité) nécessaires pour *entrer la balle* à chacun des trous, et
- Le gagnant est le joueur ou l'*équipe* qui complète toutes les *rondes* avec le moins de coups.

D'autres formules de jeu en *parties par coups* avec des méthodes de scores différentes sont les *Stableford*, *Score maximum* et *Normale/Bogey* (voir la règle 21).

Toutes les formules de jeu en *partie par coups* peuvent être jouées sur une base individuelle (chaque joueur pour lui-même) ou en compétition impliquant des *partenaires* qui jouent en *équipe* (*Quatre joueurs* ou *Quatre balles*).

### **Partie par trous**

Un type de partie où un joueur joue directement contre un *adversaire*, ou que des joueurs jouent en *équipe* contre une *équipe* adverse, dans un match l'un contre l'autre comptant une ou plusieurs rondes :

- Un joueur ou une *équipe* gagne un trou en complétant le trou en moins de coups que l'*adversaire* (incluant les *coups* effectués et les coups de pénalité), et
- Le match est gagné lorsqu'un joueur ou une *équipe* mène l'*adversaire* ou l'*équipe* adverse par plus de trous qu'il en reste à jouer.

Une *partie par trous* peut être jouée en match simple (un joueur joue directement contre un *adversaire*), en match à *Trois balles* ou à *Quatre joueurs* ou à *Quatre balles* entre des *équipes* de deux *partenaires*.

### **Pénalité générale**

Perte du trou en *partie par trous* ou deux coups de pénalité en *partie par coups*.

### **Perdue**

Statut d'une balle qui n'est pas retrouvée en trois minutes après que le joueur ou son *cadet* (ou le *partenaire* du joueur ou le *cadet* du *partenaire*) a commencé à la chercher. Une balle ne devient pas *perdue* du fait que le joueur déclare qu'elle est *perdue*.

Lorsqu'un joueur retarde délibérément le début de sa recherche pour permettre à d'autres personnes de chercher pour lui, le temps alloué pour la recherche commence lorsque le joueur aurait été en position de chercher s'il n'avait pas retardé son arrivée dans le secteur.

Si la recherche commence et est ensuite interrompue pour une raison valable (par exemple, quand le joueur arrête de chercher lorsque le jeu est suspendu ou qu'il doit se tenir à l'écart pour permettre à un autre joueur de jouer) ou quand le joueur a identifié par erreur une *mauvaise balle* :

- Le temps couru entre l'interruption et la reprise de la recherche ne compte pas, et
- Le temps alloué à la recherche est de trois minutes en tout, en comptant le temps avant que la recherche soit interrompue et après la reprise de la recherche.

### ***Point de dégagement maximum disponible***

Le point de référence pour prendre un dégagement sans pénalité d'une *condition anormale de terrain* dans une *fosse de sable* (règle 16.1c) ou sur le *vert* (règle 16.1d) lorsqu'il n'y a pas de *point de dégagement complet le plus proche*.

C'est le point estimé où la balle reposerait et qui est :

- Le plus proche de l'emplacement original de la balle, **mais** pas plus près du trou que ce point,
- Dans la *zone de terrain* requise, et
- Où la *condition anormale de terrain* cause le moins d'embarras au *coup* que le joueur aurait effectué de l'emplacement original si la condition n'avait pas existé.

Estimer ce point de référence exige que le joueur identifie le choix de bâton, la *prise de position*, l'élan et la *ligne de jeu* qu'il aurait utilisés pour ce *coup*.

Le joueur n'est pas tenu de simuler ce *coup* en *prenant position* et en faisant un élan avec le bâton choisi (**mais** il est recommandé que le joueur procède ainsi pour arriver à un estimé précis).

Le *point de dégagement maximum disponible* au joueur est établi en comparant le degré relatif d'embarras causé à la *position de la balle* et à l'espace prévu pour *prendre position* et faire son élan et, sur le *vert* seulement, à sa *ligne de jeu*. Par exemple, dans le cas d'un dégagement d'*eau temporaire* :

- Le *point de dégagement maximum disponible* peut être situé à un endroit où la balle sera en eau moins profonde qu'à l'endroit où le joueur se placera (ce qui affectera plus sa *prise de position* que la *position de la balle* et l'élan), ou encore à un endroit où la balle sera en eau plus profonde qu'à l'endroit où le joueur se placera (ce qui affectera plus la *position de la balle* et l'élan que sa *prise de position*).
- Sur le *vert*, le *point de dégagement maximum disponible* peut être basé sur la *ligne de jeu* et situé à un endroit où la balle aura à traverser l'étendue d'*eau temporaire* la moins profonde ou la moins importante.

### ***Point de dégagement complet le plus proche***

Le point de référence pour prendre un dégagement sans pénalité d'une *condition anormale de terrain* (règle 16.1), d'un danger impliquant un *animal* (règle 16.2), d'un *mauvais vert* (règle 13.1f) ou d'une *zone de jeu interdit* (règles 16.1f et 17.1e), ou en prenant un dégagement en vertu de certaines règles locales.

C'est le point estimé où la balle reposerait et qui est :

- Le plus proche de l'emplacement original de la balle, **mais** pas plus près du trou que ce point,

- Dans la *zone de terrain* requise, et
- Où il n'y a pas d'embaras (en vertu de la règle utilisée) par la condition dont le joueur prend un dégagement pour le *coup* qu'il aurait effectué de l'emplacement original si la condition n'avait pas existé.

Estimer ce point de référence exige que le joueur identifie le choix de bâton, la *prise de position*, l'élan et la *ligne de jeu* qu'il aurait utilisés pour ce *coup*.

Le joueur n'est pas tenu de simuler ce *coup en prenant position* et en faisant un élan avec le bâton choisi (**mais** il est recommandé que le joueur procède ainsi pour arriver à un estimé précis).

Le *point de dégagement complet le plus proche* ne concerne que la condition particulière dont le joueur prend un dégagement et ce point peut être à un endroit où il y a embaras par quelque chose d'autre :

- Le joueur qui prend un dégagement et qui se retrouve ensuite avec un embaras par une autre condition d'où le dégagement est permis peut encore prendre un dégagement en déterminant un nouveau *point de dégagement complet le plus proche* de la nouvelle condition.
- Le dégagement doit être pris séparément de chacune des conditions, **sauf** que le joueur peut prendre un dégagement des deux conditions en même temps (en déterminant le *point de dégagement complet le plus proche* des deux conditions) lorsque, après avoir déjà pris séparément un dégagement de chacune des conditions, il devient raisonnable de conclure que de poursuivre ainsi résultera en un embaras continué par l'une ou l'autre condition.

### ***Position de la balle***

L'endroit où la balle repose ainsi que tout objet naturel croissant ou attaché, toute *obstruction inamovible*, *partie intégrante* ou *objet de limites* touchant à la balle ou situé immédiatement à côté de celle-ci.

Les *détritus* et les *obstructions amovibles* ne font pas partie de la *position d'une balle*.

### ***Prise de position***

La position des pieds et du corps d'un joueur dans la préparation et l'exécution d'un *coup*.

**Voir la règle 25.4d** (pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité, la définition est modifiée pour inclure la position de l'appareil dans la préparation et dans l'action d'effectuer un *coup*).

### **Quatre balles**

Une formule de jeu où deux partenaires jouent en *équipe*, chacun des joueurs jouant sa propre balle. Le score de l'*équipe* pour un trou est le score le plus bas des deux *partenaires* pour ce trou.

Un « *Quatre balles* » peut être joué en *partie par trous* entre une *équipe* constituée de deux *partenaires* et une autre *équipe* de deux *partenaires*, ou dans une compétition en *partie par coups* entre plusieurs *équipes* de deux *partenaires*.

### **Quatre joueurs (coups alternés)**

Une formule de jeu où deux *partenaires* jouent en *équipe* et jouent une seule balle en alternance sur chaque trou.

Un « *Quatre joueurs* » peut être joué en *partie par trous* entre une *équipe* constituée de deux *partenaires* et une autre *équipe* de deux *partenaires*, ou dans une compétition en *partie par coups* entre plusieurs *équipes* de deux *partenaires*.

### **Règles concernant l'équipement**

Les spécifications et autre réglementation concernant les bâtons, les balles et autre *équipement* que les joueurs peuvent utiliser durant une *ronde*.

Les *Règles concernant l'équipement* se retrouvent sur le site du R&A à [RandA.org/EquipmentStandards](http://RandA.org/EquipmentStandards).

### **Replacer**

Placer une balle en déposant celle-ci au sol avec la main et en la lâchant avec l'intention qu'elle soit *en jeu*.

Si le joueur dépose une balle au sol sans avoir l'intention qu'elle soit la balle *en jeu*, la balle n'a pas été *replacée* et elle n'est pas *en jeu* (voir la règle 14.4).

Lorsqu'une règle exige qu'une balle soit *replacée*, la règle identifie un point précis où la balle doit être *replacée*.

**Voir les règles 25.3d et 25.4e** (pour les joueurs amputés ou qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité, la définition est modifiée pour permettre de *replacer* la balle en utilisant une pièce d'équipement).

### **Ronde**

18 trous ou moins joués dans l'ordre déterminé par le *comité*.

### **Score maximum**

Une formule de jeu en *partie par coups* où le score d'un joueur ou d'une *équipe* pour un trou est limité à un nombre de coups maximum déterminé par le *comité* (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité), comme deux fois la normale, un nombre prédéterminé ou un double bogey net.

### **Stableford**

Une formule de jeu en *partie par coups* où :

- Le score d'un joueur ou d'une *équipe* pour un trou est basé sur des points décernés en comparant le nombre de coups du joueur ou de l'*équipe* pour un trou (incluant les *coups* effectués et tout coup de pénalité) à un score cible déterminé par le *comité* pour ce trou, et où
- La compétition est remportée par le joueur ou l'*équipe* qui complète toutes les *rondes* avec le plus de points.

### **Substituer**

Remplacer la balle que le joueur utilise pour jouer un trou, de sorte qu'une autre balle devient la balle *en jeu*.

Une autre balle a été *substituée* lorsque cette balle a été mise *en jeu* d'une quelconque façon (voir la règle 14.4) pour remplacer la balle originale, peu importe si la balle originale :

- Était *en jeu*, ou
- N'était plus *en jeu* parce qu'elle avait été levée du *terrain* ou *perdue* ou *hors limites*.

Une balle *substituée* est la balle *en jeu* du joueur même si :

- Elle a été *replacée*, *laissée tomber* ou placée de la mauvaise façon ou au *mauvais endroit*, ou si
- Le joueur devait selon les règles remettre la balle originale *en jeu* plutôt que *substituer* une autre balle.

### **Tee**

Un objet utilisé pour surélever la balle du sol et jouer de l'*aire de départ*. Un *tee* ne doit pas avoir plus de 4 po (101,6 mm) de longueur et il doit être conforme aux *Règles concernant l'équipement*.

## Terrain

Tout l'espace de jeu à l'intérieur des limites déterminées par le *comité* :

- Tous les espaces situés à l'intérieur des limites déterminées font partie du *terrain*.
- Tous les espaces situés à l'extérieur des limites déterminées sont *hors limites* et ne font pas partie du *terrain*.
- La limite du *terrain* se prolonge verticalement vers le haut au-dessus du sol et vers le bas sous le sol.

Le *terrain* est constitué des cinq *zones de terrain* définies.

## Terrain en réparation

Toute partie du *terrain* que le *comité* définit comme *terrain en réparation* (en le marquant ou autrement). Tout ce qui est défini comme *terrain en réparation* comprend à la fois :

- Tout le sol à l'intérieur de la limite de l'espace défini, et
- Les herbes, buissons, arbres ou autres objets naturels croissant ou enracinés dans l'espace défini, y compris toute partie de ces objets s'élevant au-dessus du sol à l'extérieur de la limite de l'espace défini (**mais** non la partie d'un tel objet qui est ancrée dans le sol ou sous le sol à l'extérieur de la limite de l'espace défini (comme la racine d'un arbre).

Le *terrain en réparation* comprend aussi les choses suivantes, même si le *comité* ne les définit pas comme tel :

- Tout trou fait par le *comité* ou par le personnel d'entretien en :
  - » Préparant le *terrain* (comme un trou laissé où un piquet a été enlevé ou le *trou* sur un vert double utilisé aussi pour le jeu d'un autre trou), ou en
  - » Entretien du *terrain* (comme un trou fait en enlevant du gazon ou en enlevant une souche d'arbre ou en installant des canalisations, **mais** cela n'inclut pas les trous faits pour l'aération du sol).
- Les retailles de gazon, les feuilles et toute autre matière empilées pour être ramassées plus tard. **Cependant** :
  - » Toutes les matières naturelles empilées pour être ramassées sont aussi des *détritus*, et
  - » Toute matière laissée sur le *terrain* et qu'on n'a pas l'intention d'enlever n'est pas du *terrain en réparation* à moins que le *comité* l'ait définie comme telle.

- Tout habitat d'*animal* (tel un nid d'oiseau) qui est si près de la balle du joueur que le *coup* du joueur ou sa *prise de position* pourrait l'endommager, **sauf** lorsque l'habitat a été fait par un *animal* défini comme *détritus* (comme les vers ou les insectes).

Les limites du *terrain en réparation* devraient être définies par des piquets, des lignes ou des éléments physiques :

- **Piquets** : Lorsqu'elle est définie par des piquets, la limite du *terrain en réparation* 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 du *terrain en réparation*.
- **Lignes** : Lorsqu'elle est définie par une ligne peinte sur le sol, la limite du *terrain en réparation* est le bord extérieur de la ligne et la ligne elle-même est à l'intérieur du *terrain en réparation*.
- **Éléments physiques** : Lorsqu'elle est définie par des éléments physiques (comme un jardin de fleurs ou une pépinière), le *comité* devrait préciser comment la limite du *terrain en réparation* est définie.

Lorsque la limite du *terrain en réparation* est définie par des lignes ou par un élément physique, on peut utiliser des piquets pour indiquer où est situé le *terrain en réparation*.

Lorsque des piquets sont utilisés pour définir ou indiquer la limite d'un *terrain en réparation*, ce sont alors des obstructions.

### Trois balles

Une formule de jeu en *partie par trous* où :

- Chacun de trois joueurs joue un match individuel contre les deux autres joueurs en même temps, et
- Chaque joueur joue une balle qui est utilisée pour ses deux matchs.

### Trou

Endroit sur le *vert* où le jeu du trou que l'on joue se termine :

- Le *trou* doit avoir 4 ¼ po (108 mm) de diamètre et au moins 4 po (101,6 mm) de profondeur.
- Si un revêtement intérieur est utilisé, son diamètre extérieur ne doit pas dépasser 4 ¼ po (108 mm). Le revêtement intérieur doit être enfoncé d'au moins un pouce (25,4 mm) sous la surface du *vert*, à moins que la nature du sol exige qu'il soit plus près de la surface.

Le mot « trou » (lorsqu'il n'est pas utilisé comme terme défini en italique) est utilisé partout dans les règles pour signifier la partie du *terrain* associée à une *aire de départ*, un *vert* et un *trou* en particulier. Le jeu d'un trou commence à l'*aire de départ* et se termine lorsque la balle est *entrée dans le trou* sur le *vert* (ou lorsque les règles prévoient autrement que le trou est complété).

### **Trou d'animal**

Tout trou creusé dans le sol par un *animal*, **sauf** les trous creusés par les *animaux* également définis comme *détritus* (comme les vers ou les insectes).

Le terme *trou d'animal* comprend :

- Le sol meuble que l'*animal* a retiré du trou,
- Toute piste ou sentier menant au trou, et
- Toute partie du sol soulevée ou modifiée par l'action d'un *animal* qui a creusé le trou.

Un *trou d'animal* n'inclut pas les empreintes de pas qui ne font pas partie d'une piste ou d'un sentier menant à un *trou d'animal*.

### **Vert**

L'espace sur le trou que le joueur joue et qui est :

- Spécialement aménagé pour les coups roulés, ou
- Défini par le *comité* comme étant le *vert* (comme lorsqu'on utilise un *vert temporaire*).

Le *vert* d'un trou comprend le *trou* dans lequel le joueur essaie d'entrer une balle.

Le *vert* est l'une des cinq *zones de terrain* définies. Les *verts* de tous les autres trous (que le joueur n'est pas alors en train de jouer) sont des *mauvais verts* et font partie de la *zone générale*.

La limite d'un *vert* est définie par la lisière où on peut voir que la surface spécialement préparée commence (où la tonte du gazon marque nettement la transition), à moins que le *comité* ait défini la limite d'une autre façon (comme en utilisant une ligne ou des points).

Si un *vert double* est utilisé pour deux trous différents :

- Toute la surface préparée comprenant les deux *trous* est considérée comme étant le *vert*, qu'on joue l'un ou l'autre trou.
- **Cependant**, le *comité* peut établir une démarcation qui divise le *vert double* en deux *verts* distincts, de sorte que lorsqu'un joueur joue l'un des trous, la partie du *vert double* utilisée pour l'autre trou est un *mauvais vert*.

### **Zone de dégagement**

La zone où un joueur doit *laisser tomber* une balle lorsqu'il prend un dégagement en vertu d'une règle. À l'exception du dégagement par recul sur la ligne (voir les règles 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b et 19.3), chaque règle de dégagement exige que le joueur utilise une *zone de dégagement* spécifique dont le lieu et l'étendue sont basés sur les trois facteurs suivants :

- Point de référence : Le point à partir duquel l'étendue de la *zone de dégagement* est mesurée.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : La *zone de dégagement* est d'une ou de deux *longueurs de bâton* à partir du point de référence, **mais** avec certaines restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement : L'endroit de la *zone de dégagement* peut être restreint d'une ou de plusieurs façons, comme par exemple :
  - » La *zone de dégagement* est limitée à certaines *zones de terrain*, comme seulement dans la *zone générale*, ou pas dans une *fosse de sable* ni dans une *zone de pénalité*,
  - » Cette zone n'est pas plus près du *trou* que le point de référence ou doit être située à l'extérieur d'une *zone de pénalité* ou d'une *fosse de sable* d'où on prend un dégagement, ou
  - » La zone est à un endroit où il n'y a pas d'embarras (tel que défini dans la règle particulière) par la condition dont on prend un dégagement.

Dans le cas du dégagement par recul sur la ligne, le joueur doit *laisser tomber* sur la ligne à un endroit permis par la règle qu'il applique et le point où la balle touche d'abord le sol lorsque *laissée tomber* crée une *zone de dégagement* d'une *longueur de bâton* dans n'importe quelle direction depuis ce point.

Lorsqu'un joueur doit *laisser tomber* de nouveau ou pour une deuxième fois en utilisant le dégagement par recul sur la ligne, le joueur peut :

- Changer le point sur lequel la balle est *laissée tomber* (comme en *laissant tomber* plus près ou plus loin du *trou* et la *zone de dégagement* change en fonction de ce point, et
- *Laisser tomber* dans une *zone de terrain* différente.

Cependant, procéder ainsi ne change pas comment la règle 14.3c doit s'appliquer.

Lorsqu'il se sert d'une *longueur de bâton* pour déterminer l'étendue d'une *zone de dégagement*, le joueur peut mesurer directement au-dessus d'un fossé, d'un trou ou de quelque chose de similaire, ou directement au-dessus ou à travers un objet (comme un arbre, une clôture, un mur, un tunnel, un drain ou une tête d'arroseur), **mais** il n'a pas le droit de mesurer à travers une pente naturelle du sol.

**Voir Procédures du comité, Section 2I** (Le *comité* peut décider de permettre ou d'exiger, dans le cas de certains dégagements, que le joueur utilise une *zone de dégagement précise* où *laisser tomber* la balle).

### **Zone de jeu interdit**

Partie du *terrain* où le *comité* a interdit le jeu. Une *zone de jeu interdit* doit être définie comme faisant partie d'une *condition anormale* de *terrain* ou d'une *zone de pénalité*.

Le *comité* peut utiliser des *zones de jeu interdit* pour toute raison, comme pour :

- Protéger la faune, l'habitat d'*animaux* et des zones écologiquement fragiles,
- Éviter d'endommager jeunes arbres, jardins de fleurs, pépinières, endroits nouvellement gazonnés ou autres espaces plantés,
- Protéger les joueurs d'un danger, et
- Protéger des sites historiques ou d'intérêt culturel.

Le *comité* devrait définir la limite d'une *zone de jeu interdit* par 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* comme étant différente d'une *condition anormale de terrain* régulière ou d'une *zone de pénalité* qui n'inclut pas de *zone de jeu interdit*.

### **Zone de pénalité**

Une zone de laquelle un dégagement est permis avec un coup de pénalité si la balle du joueur s'y arrête.

Une *zone de pénalité* est :

- Tout plan d'eau sur le *terrain* (marqué ou non par le *comité*) y compris mer, lac, étang, rivière, fossé, tranchée de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (même s'il ne contient pas d'eau), et
- Toute autre partie du *terrain* que le *comité* définit comme *zone de pénalité*.

Une *zone de pénalité* est l'une des cinq *zones de terrain* définies.

Il y a deux types de *zones de pénalité*, identifiées par la couleur qui les indique :

- Les *zones de pénalité* jaunes (marquées avec des lignes jaunes ou des piquets jaunes) donnent deux options de dégagement au joueur (règles 17.1d(1) et (2)).
- Les *zones de pénalité* rouges (marquées avec des lignes rouges ou des piquets rouges) donnent au joueur une option additionnelle de dégagement latéral (règle 17.1d(3)), en plus des deux options de dégagement disponibles dans le cas des *zones de pénalité* jaunes.

Si la couleur d'une *zone de pénalité* n'a pas été marquée ou indiquée par le *comité*, cette zone est traitée comme étant une *zone de pénalité* rouge.

La limite d'une *zone de pénalité* se prolonge verticalement vers le haut au-dessus du sol ainsi que vers le bas sous le sol :

- Cela signifie que tout le sol et toute autre chose (comme tout objet naturel ou artificiel) à l'intérieur de la limite fait partie de la *zone de pénalité*, que ce soit sur, au-dessus ou sous la surface du sol.
- Si un objet est à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la limite (comme un pont au-dessus de la *zone de pénalité*, ou un arbre poussant à l'intérieur de la limite avec des branches s'étendant vers l'extérieur ou vice-versa), seule la partie de l'objet à l'intérieur de la limite fait partie de la *zone de pénalité*.

La limite d'une *zone de pénalité* devrait être définie par des piquets, des lignes ou des éléments physiques :

- Piquets : Lorsqu'elle est définie par des piquets, la limite est la ligne entre les côtés extérieurs des piquets au niveau du sol, et les piquets sont à l'intérieur de la *zone de pénalité*.
- Lignes : Lorsqu'elle est définie par une ligne peinte sur le sol, la limite est le bord extérieur de la ligne, et la ligne elle-même est dans la *zone de pénalité*.
- Éléments physiques : Lorsqu'elle est définie par des éléments physiques (comme une plage ou une zone désertique ou un mur de rétention), le *comité* devrait définir la limite de la *zone de pénalité*.

Lorsqu'une ligne sur le sol ou des éléments physiques servent à définir une *zone de pénalité*, des piquets peuvent être utilisés pour indiquer où est située la *zone de pénalité*.

Lorsque des piquets sont utilisés pour définir ou indiquer la limite d'une *zone de pénalité*, ce sont alors des *obstructions*.

Lorsqu'un *comité*, en définissant la limite d'une *zone de pénalité*, a exclu par erreur une étendue d'eau qui fait clairement partie de cette zone (comme en plaçant des piquets à un endroit où une partie de l'eau de la *zone de pénalité* semble être située dans la *zone générale*), cette eau est comprise dans la *zone de pénalité*.

Lorsque la lisière d'un plan d'eau n'est pas définie par le *comité*, la limite de cette *zone de pénalité* est définie par ses marges naturelles (c.-à-d. l'endroit où débute la pente du sol pour former la dépression pouvant retenir l'eau).

Si un cours d'eau à ciel ouvert ne contient généralement pas d'eau (comme une tranchée de drainage ou d'écoulement des eaux qui est à sec sauf durant la saison des pluies), le *comité* peut définir cet endroit comme faisant partie de la *zone générale* (ce qui veut dire que ce n'est pas une *zone de pénalité*).

### **Zone générale**

La *zone de terrain* qui couvre tout le terrain **sauf** les quatre autres zones qui sont définies, soit : (1) l'*aire de départ* où le joueur doit commencer le trou à jouer, (2) toutes les *zones de pénalité*, (3) toutes les *fosses de sable*, et (4) le *vert* du trou que le joueur joue.

La *zone générale* comprend :

- Tous les tertres de départ sur le *terrain* autres que l'*aire de départ*, et
- Tous les *mauvais verts*.

### **Zones de terrain**

Les cinq zones définies qui constituent le *terrain* :

- La *zone générale*,
- L'*aire de départ* où le joueur doit commencer le trou à jouer,
- Toutes les *zones de pénalité*,
- Toutes les *fosses de sable*, et
- Le *vert* du trou que le joueur joue.

# Index

	Règle	Page
<b>Aire de départ</b>		
- Améliorations permises	6.2b(3)	63
- Balle peut être surélevée	6.2b(2)	62
- Déplacer les jalons de départ	6.2b(4)	64
- Quand la balle est dans l'aire de départ	6.2b(1)	62
- Quand les règles de l'aire de départ s'appliquent	6.2a	62
<b>Améliorer les conditions</b>		
- Actions non permises	8.1a	78
- Actions permises	8.1b	78
- Conditions affectant le coup	8.1	77
- Restaurer les conditions améliorées	8.1c	80
<b>Animal dangereux</b>		
- Comment prendre un dégagement	16.2b	157
- Quand un dégagement est permis	16.2a	157
<b>Arrêter le jeu</b>		
- Accord en partie par trous	5.7a	57
- Balle ou marque-balle déplacé pendant l'arrêt du jeu	5.7d(2)	60
- Foudre	5.7a	57
- Lever la balle	5.7d(1)	59
- Quand les joueurs peuvent ou doivent arrêter le jeu	5.7a	57
- Reprendre le jeu	5.7c	59
- Suspension immédiate par le comité	5.7b(1)	58
- Suspension normale par le comité	5.7b(2)	58
- Suspension par le comité	5.7a	57
<b>Balle</b>		
- Aidant au jeu – sur le vert	15.3a	146
- Balle conforme	4.2a	44
- Brisée en morceaux	4.2b	44
- Fendue ou fissurée	4.2c	44

- Nuisant au jeu – partout	15.3b	147
- Substituée	4.2c(2), 14.2	45, 126
<b>Balle déplacée</b>		
- Aidant au jeu – sur le vert	15.3a	146
- Décider ce qui a causé le déplacement de la balle	9.2b	85
- Durant l'élan arrière ou le coup	9.1b	84
- Décider si la balle s'est déplacée	9.2a	85
- Par l'adversaire en partie par trous	9.5	88
- Par l'adversaire, quand la pénalité s'applique	9.5b	89
- Par le cadet	9.4	87
- Par le cadet de l'adversaire en partie par trous	9.5	88
- Par le joueur	9.4	87
- Par le joueur, quand la pénalité s'applique	9.4b	87
- Par le partenaire	22.2, 23.5b	206, 213
- Par le vent, l'eau ou autres forces naturelles	9.3	86
- Par toute autre personne	9.6	89
- Par un animal	9.6	89
- Par un autre joueur en partie par coups	9.6	89
- Par une influence extérieure	9.6	89
<b>Balle enfouie</b>		
- Comment prendre un dégagement	16.3b	160
- Quand un dégagement est permis	16.3a	158
<b>Balle en jeu</b>	14.4	134
<b>Balle en mouvement</b>		
- Délibérément déviée ou arrêtée par quelqu'un	11.2	103
- Déplacer le drapeau	11.3	105
- Frappe une influence extérieure	11.1	101
- Frappe une personne	11.1	101
- Lever une balle sur le vert	11.3	105
- Modifier délibérément les conditions pour influencer sur une balle en mouvement	11.3	105

<b>Balle injouable</b>		
- Dégagement latéral	19.2c	182
- Dégagement par recul sur la ligne	19.2b	182
- Fosse de sable - dégagement dans la fosse	19.3a	183
- Fosse de sable - dégagement à l'extérieur de la fosse	19.3b	184
- Option de coup et distance	19.2a	180
- Quand un dégagement est permis	19.1	180
- Vert	19.2	180
- Zone de pénalité	19.1	180
- Zone générale	19.2	180
<b>Balle jouée où elle repose</b>		
	9.1a	84
<b>Balle laissée tomber</b>		
- Accidentellement déviée après qu'elle touche le sol	14.3c	132
- Balle originale ou une autre balle peut être utilisée	14.3a	129
- Comment laisser tomber une balle	14.3b	129
- Délibérément déviée	14.3d	134
- Doit être laissée tomber et s'arrêter dans la zone	14.3c(1)	132
- S'arrête hors de la zone de dégagement	14.3c(2)	132
<b>Balle perdue</b>		
- Quoi faire quand la balle est perdue	18.2b	175
- Quand une balle est perdue	18.2a(1)	174
<b>Balle provisoire</b>		
- Annoncer le jeu d'une balle provisoire	18.3b	176
- Jouer une balle provisoire plus d'une fois	18.3c(1)	177
- Quand la balle provisoire devient la balle en jeu	18.3c(2)	177
- Quand la balle provisoire doit être abandonnée	18.3c(3)	179
- Quand une balle provisoire est permise	18.3a	176

<b>Bâtons</b>		
- Ajouter ou remplacer des bâtons	4.1b(3),(4)	42
- Bâtons conformes	4.1a(1)	39
- Changer les caractéristiques de performance	4.1a(3)	40
- Limite de 14 bâtons	4.1b(1)	41
- Partager des bâtons	4.1b(2), 22.5, 23.7	41, 208, 214
- Retirer des bâtons du jeu	4.1c	43
- Utiliser ou réparer un bâton endommagé	4.1a(2)	39
<b>Cadet</b>		
- Actions permises avec l'autorisation du joueur	10.3b(2)	100
- Actions non permises	10.3b(3)	100
- Actions toujours permises	10.3b(1)	99
- Infraction aux règles	10.3c	100
- Partager un cadet	10.3a(2)	98
- Un cadet à la fois	10.3a(1)	98
- Zone restreinte pour le cadet avant que le joueur effectue son coup	10.2b(4)	96
<b>Commencer un trou</b>		
- Jouer de l'intérieur de l'aire de départ – Partie par coups	6.1b(2)	61
- Jouer de l'intérieur de l'aire de départ – Partie par trous	6.1b(1)	61
- Quand le trou commence	6.1a	61
<b>Commencer une ronde</b>	5.3a	53
<b>Compétitions de groupe</b>		
- Capitaine de groupe	24.3	218
- Conditions	24.2	218
- Conseils	24.4	219
<b>Compléter un trou</b>	6.5	71

<b>Condition anormale de terrain</b>		
- Balle non retrouvée	16.1e	156
- Coup nettement déraisonnable	16.1a(3)	150
- Fosse de sable	16.1c	152
- Lever pour voir si le dégagement est permis	16.4	162
- Terrain en réparation	16.1	149
- Vert	16.1d	155
- Quand le dégagement est permis	16.1a(1)	149
- Zone de jeu interdit	16.1f	156
- Zone de pénalité	16.1a(2)	150
- Zone générale	16.1b	151
<b>Conditions détériorées</b>	8.1d	81
<b>Conditions modifiées délibérément</b>		
- Actions prohibées	8.3b	83
- Affectant d'autres conditions physiques	8.2	82
- Affectant la position de la balle	8.2, 22.2, 23.5b	82, 206, 213
- Influant sur la balle d'un autre joueur	8.3	83
<b>Conduite</b>		
- Code de conduite	1.2b	21
- Conduite attendue du joueur	1.2a	20
<b>Conseils et autre aide</b>		
- Aide physique et protection contre les éléments	10.2b(5)	97
- Conseil	10.2a	94
- Ligne de jeu	10.2b	95
- Objets aidant l'alignement	10.2b(3)	96
<b>Corriger une erreur</b>		
- Quand changer d'option est permis	14.5b	136
- Quand une correction peut être faite	14.5a	136
- Quand une pénalité s'applique	14.5c	137
<b>Coup annulé</b>	14.6	137

<b>Coup et distance</b>		
- Jouer de nouveau de l'aire de départ	14.6a	137
- Jouer de nouveau de la zone générale, d'une zone de pénalité ou d'une fosse de sable	14.6b	138
- Jouer de nouveau sur le vert	14.6c	139
<b>Coups alternés</b>	Voir Quatre joueurs	
<b>Détritus</b>		
- Balle déplacée en enlevant un détrit	15.1b	143
- Enlèvement d'un détrit	15.1a	142
<b>Drapeau</b>		
- Balle contre le drapeau dans le trou	13.2c	120
- Balle frappe le drapeau ou la personne l'ayant pris en charge	13.2b(2)	119
- Laisser le drapeau dans le trou	13.2a	117
- Retirer le drapeau du trou	13.2b(1)	119
<b>Eau temporaire</b>	Voir condition anormale de terrain	
<b>Effectuer un coup</b>		
- Ancrer le bâton	10.1b	91
- Balle se déplaçant après que l'élan est commencé	10.1d	93
- Balle se déplaçant dans l'eau	10.1d	93
- Balle tombant du tee	10.1d	93
- Chevaucher la ligne de jeu	10.1c	92
- Frapper franchement la balle	10.1a	91
<b>Équipement</b>		
- Appareils d'étirement et d'entraînement	4.3a(6)	48
- Audio et vidéo	4.3a(4)	47
- Exception médicale	4.3b(1)	49
- Gants et agents antiglis	4.3a(5)	47
- Renseignements recueillis avant et durant la ronde	4.3a(3)	46
- Renseignements sur la distance et la direction	4.3a(1)	46
- Renseignements sur le vent et la météo	4.3a(2)	46
- Ruban adhésif et autre protection	4.3b(2)	49
<b>Formules de jeu : autres</b>	21.5	205

<b>Fosse de sable</b>		
- Balle injouable	19.3	183
- Condition anormale de terrain	16.1c	152
- Danger impliquant un animal	16.2	157
- Détritus	12.2a, 15.1	109, 142
- Obstructions amovibles	12.2a, 15.2	109, 143
- Quand la balle est dans la fosse de sable	12.1	109
- Quand toucher le sable entraîne une pénalité	12.2b(1)	110
- Quand toucher le sable n'entraîne pas de pénalité	12.2b(2)	110
<b>Groupes</b>		
- Aucun conseil entre les membres d'un groupe autres que les partenaires	24.4c	219
- Partie par coups	5.4b	54
- Partie par trous	5.4a	54
- Personne autorisée à donner des conseils au groupe	24.4a	219
<b>Hors limites</b>		
- Quoi faire quand la balle est hors limites	18.2b	175
- Quand une balle est hors limites	18.2a(2)	174
<b>Identification de la balle</b>		
- Balle accidentellement déplacée en l'identifiant	7.4	76
- Comment identifier la balle	7.2	75
- Lever la balle pour l'identifier	7.3	75
<b>Jeu de golf</b>	1.1	20
<b>Jugement raisonnable</b>	1.3b(2)	22
<b>Laisser tomber (voir Balle laissée tomber)</b>	14.3	129
<b>Lever et replacer la balle</b>	Voir aussi replacer la balle	
- Comment replacer la balle	14.2b	126
- La balle originale doit être utilisée	14.2a	126
- L'emplacement doit être marqué	14.1a	124
<b>Lever la balle</b>	14.1b	125

<b>Marque-balle</b>		
- Aidant ou nuisant au jeu	15.3c	148
- Levé ou déplacé	9.7	90
- Pénalité pour adversaire levant ou déplaçant	9.7b	90
<b>Mauvais endroit</b>		
- Correction ou non	14.7b(1)	139
- Endroit d'où la balle doit être jouée	14.7a	139
- Infraction grave	14.7b	139
- Pas une infraction grave	14.7b	139
<b>Mauvaise balle</b>		
- Balle du joueur jouée par un autre joueur	6.3c(2)	67
- Effectuer un coup sur une mauvaise balle	6.3c(1)	66
<b>Nettoyer la balle</b>	14.1c	125
<b>Normale/Bogues</b>		
- Balle délibérément déviée	21.3d	204
- Pénalités	21.3c	203
- Quand la ronde se termine	21.3e	204
- Scores	21.3b	202
<b>Obstructions amovibles</b>		
- Balle non retrouvée	15.2b	146
- Dégagement ailleurs que sur le vert	15.2a(2)	144
- Dégagement sur le vert	15.2a(3)	145
- Enlèvement d'une obstruction amovible	15.2a(1)	143
<b>Obstructions inamovibles</b>	Voir condition anormale de terrain	
<b>Option de coup et distance</b>	18.1	173

<b>Ordre de jeu</b>		
- Golf prêt à jouer	6.4b(2)	70
- Jouer de nouveau de l'aire de départ	6.4c	70
- Jouer une balle provisoire ailleurs que sur l'aire de départ	6.4d(2)	71
- Jouer une balle provisoire de l'aire de départ	6.4c	70
- Partie par coups	6.4b(1)	69
- Partie par trous	6.4a(1)	68
- Partie par trous – Jouer hors tour	6.4a(2)	68
- Quand on prend un dégagement	6.4d(1)	70
- Quatre balles	23.6	214
- Quatre joueurs	22.3, 22.4	207, 208
<b>Partie par coups</b>		
- Déterminer un gagnant	3.3a	35
- Entrer la balle dans le trou	3.3c	38
- Carte de scores – handicap sur la carte	3.3b(4)	38
- Carte de scores – mauvais score pour un trou	3.3b(3)	37
- Carte de scores – responsabilités du marqueur	3.3b(1)	35
- Carte de scores – responsabilités du joueur	3.3b(2)	36
<b>Partie par trous</b>		
- Application des handicaps	3.2c	32
- Concessions	3.2b	31
- Connaître l'état du match	3.2d(3)	33
- Dire à l'adversaire le nombre de coups joués	3.2d(1)	32
- Égaler un trou	3.2a(2)	30
- Gagner un match	3.2a(3)	30
- Gagner un trou	3.2a(1)	29
- Informer l'adversaire d'une pénalité	3.2d(2)	33
- Prolonger un match à égalité	3.2a(4)	30
- Protéger ses droits et intérêts	3.2d(4)	34
- Quand le résultat est final	3.2a(5)	30

<b>Partie par trous à trois balles</b>		
- Balle ou marque-balle levé ou déplacé par adversaire	21.4c	295
- Jouer hors tour	21.4b	204
<b>Pénalités</b>		
	1.3c	23
<b>Pratique</b>		
- Avant et entre deux rondes – Partie par coups	5.2b	53
- Avant et entre deux rondes – Partie par trous	5.2a	53
- Durant le jeu d'un trou	5.5a	54
- Entre le jeu de deux trous	5.5b	55
- Pendant que le jeu est suspendu	5.5c	55
<b>Problèmes de règles</b>		
- Application du critère à l'oeil nu lors d'une preuve vidéo	20.2c	190
- Corriger une mauvaise décision	20.2d	191
- Décisions du comité	20.2b	190
- Décisions de l'arbitre	20.2a	190
- Disqualification de joueurs après qu'un match est final	20.2e	192
- Disqualification de joueurs après qu'une compétition par coups est terminée	20.2e	192
- Éviter les délais déraisonnables	20.1a	186
- Partie par coups	20.1c	188
- Partie par trous	20.1b	186
- Situations non couvertes par les règles	20.3	193
<b>Quatre balles</b>		
- Actions du joueur affectant le jeu de son partenaire	23.5a	213
- Balle délibérément déviée	23.2c	211
- Carte de scores en partie par coups	23.2b	210
- Joueur responsable des actions de son partenaire	23.5b	213
- Jouer un coup qui a été concédé	23.6	214
- Ordre de jeu	23.6	214
- Partenaires partageant des bâtons	23.7	214
- Pénalités	23.8	214
- Quand un partenaire absent peut se joindre au jeu	23.4	212

- Quand une ronde commence	23.3a	211
- Quand une ronde se termine	23.3b	212
- Score de l'équipe – partie par coups et par trous	23.2a	209
- Un ou deux partenaires peuvent représenter l'équipe	23.4	212
<b>Quatre joueurs</b>		
- Chaque partenaire peut agir pour l'équipe	22.2	206
- Commencer une ronde	22.4b	208
- Les partenaires doivent alterner les coups	22.3	207
- Partenaire qui joue en premier	22.4a	208
- Partenaires partageant des bâtons	22.5	208
- Quand le mauvais partenaire joue	22.3	207
<b>Recherche de la balle</b>		
- Balle déplacée accidentellement durant la recherche	7.4	76
- Chercher correctement la balle	7.1a	74
- Sable déplacé durant la recherche	7.1b	75
<b>Règles</b>		
- Appliquer les règles	1.3b(1)	22
- Signification de règles	1.3a	21
<b>Replacer la balle</b>		
- Balle remplacée ne reste pas à son emplacement original	14.2e	128
- Endroit où la balle est remplacée	14.2c	127
- Position originale modifiée ailleurs que dans le sable	14.2d(2)	128
- Position originale modifiée dans le sable	14.2d(1)	127
- Qui peut replacer une balle	14.2b(1)	126
<b>Rythme de jeu</b>		
- Golf prêt à jouer	5.6b, 6.4	56, 68
- Jouer hors tour	5.6b(2)	57
- Politique de temps de jeu	5.6b(3)	57
- Recommandations	5.6b(1)	56
- Retard déraisonnable	5.6a	56

<b>Score maximum</b>		
- Balle délibérément déviée	21.2d	201
- Pénalités	21.2c	201
- Quand la ronde se termine	21.2e	201
- Scores	21.2b	200
<b>Scores bruts</b>	3.1c(1)	29
<b>Scores nets</b>	3.1c(2)	29
<b>Sentier artificiel</b>	Voir condition anormale de terrain	
<b>Stableford</b>		
- Balle déviée délibérément	21.1d	199
- Pénalités	21.1c	198
- Quand la ronde se termine	21.1e	199
- Scores	21.1b	196
<b>Substituer une balle</b>	6.3b	65
<b>Terminer une ronde</b>	5.3b	54
<b>Terrain</b>		
- Quand une balle touche deux zones	2.2c	26
- Zones spécifiques	2.2b	26
<b>Terrain en réparation</b>	Voir condition anormale de terrain	
<b>Trou d'animal</b>	Voir condition anormale de terrain	
<b>Types de partie : par trous ou par coups</b>	3.1a	28
<b>Vert</b>		
- Balle ou marque-balle déplacé – accidentellement	13.1d(1)	114
- Balle ou marque-balle déplacé – par forces naturelles	13.1d(2)	114
- Balle surplombant le trou	13.3	121
- Enlever du sable et de la terre meuble	13.1c(1)	113
- Éprouver délibérément l'état du vert	13.1e	114
- Marquer, lever et nettoyer	13.1b	112
- Mauvais vert	13.1f	115
- Quand la balle est sur le vert	13.1a	112
- Réparer les dommages	13.1c(2)	113

<b>Zone de pénalité</b>		
- Balle jouée d'une zone de pénalité est perdue, hors limites ou injouable	17.2b	172
- Balle jouée d'une zone de pénalité s'arrête dans une zone à pénalité	17.2a	169
- Balle jouée où elle repose	17.1b	164
- Balle non retrouvée	17.1c	165
- Comment prendre un dégagement	17.1d	165
- Options de dégagement pour zone de pénalité jaune	17.1d	165
- Options de dégagement pour zone de pénalité rouge	17.1d	165
- Pas de dégagement selon d'autres règles	17.3	172
- Quand une balle est dans une zone de pénalité	17.1a	164
- Zone de jeu interdit	17.1e	168
<b>Zone générale</b>	2.2a	25
<b>Zones de jeu interdit</b>	16.1f, 17.1e	156, 168











## Règles du statut d'amateur

Le golf amateur a une tradition bien établie, incluant une longue histoire de compétitions limitées aux joueurs amateurs. Les Règles du statut d'amateur définissent qui a le droit de compétitionner comme golfeur amateur. De façon générale, le golf se régit lui-même et, pour aider à protéger l'intégrité du sport en limitant la pression sur les Règles du golf et sur les Règles du handicap, les Règles du statut d'amateur limitent la forme et la valeur des prix qu'un golfeur amateur peut accepter relativement à sa performance en compétition. Il est important que les joueurs et les administrateurs comprennent bien les Règles du statut d'amateur, que vous pourrez trouver à [Golfcanada.ca](http://Golfcanada.ca)

## Règles concernant l'équipement

Les Règles concernant l'équipement regroupent l'ensemble des règles, des spécifications et des directives qui aident les manufacturiers et concepteurs d'équipement, les officiels de tournoi et les joueurs à comprendre et à appliquer les règles gouvernant la conception et la fabrication des bâtons, des balles et autre équipement. Il incombe au joueur de s'assurer que l'équipement qu'il utilise est conforme aux règles. Une version interactive des Règles concernant l'équipement est accessible en ligne à [RandA.org](http://RandA.org), y compris des liens vers les protocoles de test officiels et/ou les démonstrations vidéo associées à la règle spécifique, à la caractéristique ou à la technique de vérification applicable.

## Guide officiel des Règles du golf

Le R&A et l'USGA ont produit le Guide officiel des Règles du golf comme livre de référence à l'intention de tous ceux qui sont impliqués dans l'administration du golf, et ce à tous les niveaux. Le Guide officiel est une ressource complète regroupant toutes les règles, les précisions aux règles, les procédures du comité et les règles locales types. Il contient aussi plusieurs schémas qui expliquent les règles dans un contexte pratique. Le contenu de ce Guide officiel peut être consulté à [Golfcanada.ca](http://Golfcanada.ca), tant en français qu'en anglais.

# Appli des Règles officielles du golf



Pour la télécharger GRATUITEMENT,  
scannez le code QR ou visitez le site  
[randa.org/rules/rules-app](https://randa.org/rules/rules-app)





---

Le golf est un sport mondial  
et à ce titre, le R&A et l'USGA  
ont publié un seul ensemble  
de Règles s'appliquant  
à tous les golfeurs,  
partout dans le monde.

---



**ROLEX**

FIER SUPPORTER  
DU JEU DE GOLF