

R&A

USGA®



Le Guide officiel des Règles du golf

En vigueur le 1^{er} janvier 2023



R&A

USGA®



Le Guide officiel des Règles du golf

En vigueur le 1^{er} janvier 2019

Golf Canada a le droit exclusif d'administrer, de publier et de distribuer Les Règles du golf au Canada.

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



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

www.USGA.org



Golf Canada est la Fédération nationale de sport et l'organisme directeur du golf au Canada, représentant plus de 300,000 golfeurs et 1500 clubs membres de partout au pays.

Fière membre du Comité olympique canadien, la vision de Golf Canada est d'être parmi les chefs de file du golf au niveau international et de réussir notre mission d'accroître la participation des golfeurs canadiens et leur excellence. Pour de plus amples renseignements sur les initiatives que prend Golf Canada pour appuyer le golf dans votre collectivité, rendez vous à www.golfcanada.ca.



Le Guide officiel des Règles du golf

En vigueur le 1^{er} janvier 2023

Golf Canada a le droit exclusif d'administrer, de publier et
de distribuer *Les Règles du golf* au Canada.

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

© 2022 R&A Rules Limited pour le texte
© 2022 Octopus Publishing Group Limited pour la conception
© 2022 R&A Rules Limited pour la photo de couverture

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou utilisée sous quelque forme que ce soit ou par quelque moyen, électronique ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement ou quelque système de sauvegarde et de récupération d'information, sans autorisation écrite préalable de l'éditeur.

Imprimé au Canada

Remarque :

Dans le livre des Règles du golf et au Guide officiel des Règles du golf, le masculin est souvent utilisé pour désigner une personne dans le seul but d'alléger le texte.

Contenu général

Explication du Guide officiel des Règles du golf	iv
Les Règles du golf et leurs interprétations	1
Contenu	3
Procédures des comités	397
Contenu	399
Modèles de règles locales et autres formules de jeu	481
Contenu	483

Explication du 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 ceux qui sont impliqués dans la gestion du golf à tous les niveaux.

Les Règles du golf avec Précisions

La première section du Guide officiel se concentre sur les Règles du golf en vigueur à partir de janvier 2023. Les Règles du golf sont reproduites intégralement dans le Guide et elles sont présentées sur un fond ombré pour en faciliter la consultation.

Les règles sont complétées par des Précisions qui se trouvent immédiatement après la règle concernée. Les précisions sont sur fond blanc pour les distinguer facilement des règles elles-mêmes.

On peut trouver réponse à la grande majorité des questions qui se posent sur le terrain en se référant uniquement aux Règles du golf. Il est fortement recommandé de procéder à une lecture approfondie de la règle pertinente avant de se référer aux précisions pour éclairer un point spécifique. Les précisions sont fournies uniquement pour les aspects des règles qui peuvent exiger un éclaircissement supplémentaire. Les précisions sont généralement sous forme d'explications avec, dans de nombreux cas, des exemples concrets.

Procédures du comité

La deuxième section, intitulée « Procédures du comité », contient des conseils pratiques pour ceux et celles qui sont impliqués dans la gestion quotidienne des terrains de golf ou dans l'administration des

compétitions à tous les niveaux du jeu. Cette section est divisée en conseils pour le « jeu en général » (lorsque le comité ne gère pas une compétition) et en directives pour les « compétitions », tout en reconnaissant que les deux se chevauchent souvent.

Le rôle du comité, comment marquer et préparer le terrain, établir les conditions de la compétition et les règles locales, la gestion des départs et des scores, les politiques de temps de jeu et la mise en place d'un code de conduite ne sont que quelques-uns des sujets abordés dans les procédures du comité. La section 8 des procédures fournit des règles locales types que les comités peuvent adopter pour répondre aux besoins locaux, et fournit également des conseils importants concernant l'introduction de règles locales qui diffèrent des modèles de règles locales types.

Une table des matières très détaillée des procédures du comité est incluse (voir page 397), ce qui devrait permettre au lecteur de localiser rapidement des éléments spécifiques.

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 requis par les règles, quoique toujours une infraction à la règle pertinente, n'a plus le potentiel de mener à la disqualification.

Amendements aux Précisions et aux Procédures du comité pour 2023

Pour aider le lecteur à localiser les révisions apportées aux précisions depuis l'édition du Guide officiel 2019, voici une liste des nouvelles précisions, des précisions qui ont été retirées et de celles qui ont été déplacées. Lorsque cela est approprié, on donne également le pourquoi de ce changement.

Le lecteur trouvera aussi dans les prochaines pages une liste des amendements significatifs aux Procédures du comité ainsi qu'une liste des nouvelles règles locales types et celles qui ont été révisées.

NOUVELLES PRÉCISIONS

- 1.3c(4)/1 Un joueur encourt deux pénalités d'un coup lorsqu'il y a un événement intervenant**
- 1.3c(4)/2 Un joueur enfreint une règle et enfreint ensuite une autre règle en jouant son coup**
- 3.2b(1)/2 Une concession est sans effet lorsque le résultat d'un trou a déjà été décidé**
- 3.2c(1)/2 Un joueur donne à son adversaire un renseignement incorrect au sujet de son handicap avant un match avec handicap**
- 3.2d(4)/1 Signification de « s'entendre » à la règle 3.2d (4)**
- 3.3b(4)/1 Pénalité au joueur qui omet délibérément d'aviser le comité d'une erreur administrative**
- 4.3a/1 Restrictions quant à l'utilisation de documentation pour la lecture des verts**
- 4.3a/2 Quand l'utilisation d'un dispositif d'alignement constitue une infraction**
- 5.2/1 Signification de « terrain » à la règle 5.2**
- 6.4b(1)/1 Signification de « dans le même ordre » à la règle 6.4b (1) lorsque les joueurs ont joué hors tour à l'aire de départ précédente**

- 9.2b/1** Déterminer si les gestes du joueur ont causé le déplacement de la balle lorsqu'une pièce d'équipement est impliquée
- 10.2b/1** Utiliser un fer droit tenant à la verticale par lui-même, pour avoir de l'aide quant à l'alignement, n'est pas autorisé
- 11.1 b/3** Comment procéder lorsqu'une balle jouée de tout endroit autre que le vert est déviée ou ramassée par un animal
- 14.1 c/2** Quand une balle qui a été déplacée peut être nettoyée
- 14.2 c/3** La balle ne doit pas être pressée dans le sol lorsqu'elle est replacée
- 15.3/1** Méthodes pour déplacer la balle ou le marque-balle aidant ou nuisant au jeu
- 16.3b/1** Prendre un dégagement pour une balle enfouie lorsque le point immédiatement derrière la balle n'est pas dans la zone générale
- Conseil/3** Quand des commentaires qui incluent des renseignements publics sont des conseils
- Comité/1** Limiter le rôle et les responsabilités d'un membre du comité
- Zone de dégagement/1**
Déterminer si la balle est dans la zone de dégagement

PRÉCISIONS RETIRÉES

- 1.3c(4)/1** Un événement survenu dans l'intervalle entre deux infractions amène des pénalités multiples
Maintenant couvert par la règle révisée 1.3c (4).
- 1.3c(4)/2** De multiples infractions découlant d'une seule action entraînent une seule pénalité
Maintenant couvert par la règle révisée 1.3c (4).
- 1.3c(4)/3** Signification d'actions non liées
Concept éliminé de la règle révisée.

1.3c(4)/4 Ne pas replacer la balle peut être considéré comme une action séparée et non liée

Maintenant couvert par la règle révisée 1.3c (4) et son exception.

3.2c(2)/1 Un coup de handicap qui n'a pas été utilisé durant un match est découvert plus tard dans le match

Maintenant couvert par la règle 3.2c (2).

3.2d(1)/1 Le nombre de coups joués sur un trou n'a pas à être donné par un joueur si c'est à son tour de jouer

On considère déjà couvert par la règle 3.2d (1).

3.2d(3)/2 Le fait que les joueurs ont convenu d'un score du match inexact à un trou antérieur est découvert plus tard dans le match

On considère déjà couvert par la règle 3.2d (3).

3.3b(1)/1 Un marqueur devrait être disqualifié s'il certifie sciemment le mauvais score d'un autre joueur

Maintenant couvert par la règle 3.3b (1).

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

Maintenant couvert par la règle 3.3b (1).

3.3b(2)/2 Aucune certification additionnelle n'est requise lorsque des changements sont apportés à une carte de scores

Maintenant couvert par la règle 3.3b (2).

3.3b(4)/1 Signification du « handicap » inscrit sur la carte de scores

Le joueur n'est plus responsable d'inscrire le handicap sur la carte de scores.

3.3b(4)/2 Joueur non exempt de pénalité lorsque le comité fournit une carte de scores avec un handicap incorrect

Le joueur n'est plus responsable d'inscrire le handicap sur la carte de scores.

3.3b(4)/3 Aucune pénalité lorsqu'un handicap trop élevé n'a pas d'effet

Le joueur n'est plus responsable d'inscrire le handicap sur la carte de scores.

4.1b(1)/1 Une tête et une tige séparées ne constituent pas un bâton

Maintenant couvert par la règle 4.1b (1).

- 4.1b(1)/2 Un bâton brisé en morceaux ne compte pas dans la limite de 14 bâtons**
Maintenant couvert par la règle 4.1b (1).
- 4.1b(1)/4 Un bâton est considéré ajouté lorsque le coup suivant est effectué**
Maintenant couvert par la règle 4.1b (1).
- 4.3/1 Un joueur enfreint la règle 4.3 entre le jeu de deux trous; comment appliquer la pénalité**
Maintenant couvert par l'énoncé de pénalité à la règle 4.3.
- 4.3a(2)/1 L'utilisation d'un objet artificiel pour obtenir des renseignements sur le vent n'est pas autorisé**
Maintenant couvert par la règle 4.3a (2).
- 4.3a(4)/1 Regarder une vidéo présentée au terrain**
Maintenant couvert par la règle 4.3a (4).
- 5.2b/2 Un coup d'entraînement après un trou mais entre les rondes est permis**
Maintenant couvert par la règle 5.2b.
- 5.7d(1)/2 Enlever des débris avant de replacer la balle lorsqu'il y a reprise du jeu**
Maintenant couvert par l'exception 1 à la règle 15.1a.
- 6.1/1 Comment procéder lorsqu'un ou les deux jalons de départ sont manquants**
Maintenant couvert par la règle 6.2b (4).
- 6.2 b(6)/1 La balle qui s'arrête dans l'aire de départ ne doit pas nécessairement être jouée où elle repose**
On considère déjà couvert par la règle 6.2b (6).
- 6.5/1 Une autre balle jouée après que le trou a été complété sans que le joueur le sache**
Maintenant couvert par la règle 6.5.
- 8.1b/1 Signification de « Appuyer légèrement le bâton contre le sol »**
Maintenant couvert par la règle 8.1b.
- 9.4b/2 Signification de « en tentant de la trouver »**
Maintenant couvert par la règle 7.4.
- 10.1a/2 Un joueur peut utiliser n'importe quelle partie de la tête du bâton pour frapper franchement la balle**
Maintenant couvert par la règle 10.1a.

- 11.2 c(1)/1 Options lorsque la balle se serait arrêtée dans une zone à pénalité**
Maintenant couvert par la nouvelle exception à la règle 11.2c.
- 12.2b(3)/1 Un joueur est autorisé à aplanir le sable pour l'entretien d'une fosse de sable après avoir pris un dégagement à l'extérieur de la fosse de sable**
Maintenant couvert par la règle 12.2b (3).
- 13.1 c(2)/1 La ligne de jeu sur le vert endommagée accidentellement peut être réparée**
Maintenant couvert par la signification de « dommage sur le vert » à la règle 13.1c (2).
- 13.1 d(1)/1 Pas de pénalité pour le déplacement accidentel d'une balle ou d'un marque-balle sur le vert**
On considère déjà couvert par la règle 13.1d et l'exception 3 à la règle 9.4b.
- 13.2 b(1)/1 La personne en charge du drapeau peut se tenir n'importe où**
On considère déjà couvert par la règle 13.2b.
- 14.1 a/1 La balle peut être levée de n'importe quelle façon**
Maintenant couvert par la signification de « lever » à la règle 14.1.
- 14.2 /1 La balle n'a pas à être replacée à son emplacement original lorsque le joueur va jouer d'un autre endroit**
Maintenant couvert par la règle 14.2c.
- 14.3 c(2)/1 Une balle laissée tomber correctement à deux reprises et qui s'arrête à l'extérieur de la zone de dégagement pourrait être placée à l'extérieur de la zone de dégagement**
Maintenant couvert par la règle 14.3c (2).
- 15.1 a/1 Enlèvement d'un débris, y compris avec l'aide d'autres personnes**
Maintenant couvert par la règle 15.1a.
- 15.1 a/2 Un joueur peut briser une partie d'un débris**
Maintenant couvert par la règle 15.1a.
- 16.2a/1 Pas de dégagement sans pénalité d'une condition de terrain dangereuse**
Maintenant couvert par la règle 16.2a.
- 17.1a/1 Une balle est dans une zone à pénalité même si la zone à pénalité est marquée incorrectement**

Maintenant couvert par la définition de zone de pénalité.

17.1d(2)/1 **Recommandation à l'effet qu'un joueur marque physiquement le point de référence sur la ligne de référence**

Concept a été éliminé de la nouvelle procédure de recul sur la ligne puisqu'il n'y a plus de point de référence.

18.3b/1 **Qu'est-ce qui est considéré comme annonce d'une balle provisoire**

Maintenant couvert par la règle 18.3b.

18.3c(2)/2 **Un joueur peut demander que d'autres personnes ne cherchent pas sa balle**

Maintenant couvert par la règle 18.3c (3).

18.3c(3)/1 **La balle provisoire ne peut pas devenir la balle en jeu si la balle originale est injouable ou dans une zone à pénalité**

On considère déjà couvert par la règle 18.3 et par la définition de balle provisoire.

19.2c/1 **Point de référence pour un dégagement latéral lorsque la balle n'est pas sur le sol**

Maintenant couvert par la règle 19.2c.

19.3b/1 **Prendre un dégagement à l'extérieur d'une fosse de sable pour une balle injouable après avoir d'abord pris un dégagement dans la fosse de sable**

On considère déjà couvert par la règle 19.2 et par la précision 19.2/1.

20.1 c(3)/4 **L'ordre de jeu de la balle originale et de la deuxième balle est interchangeable**

On considère déjà couvert par la règle 20.1c (3).

20.2 d/1 **Une mauvaise décision est différente d'une erreur administrative**

Maintenant couvert par les règles révisées 20.1d (1) et 20.1d (2).

20.2d/2 **Les erreurs administratives devraient toujours être corrigées**

Maintenant couvert par les règles révisées 20.1d (1) et 20.1d (2).

20.2e/1 **Inadmissibilité d'un joueur découverte durant la compétition ou après que le résultat d'un match ou de la compétition est final**

Maintenant couvert par la nouvelle règle 20.2f.

22.1/1 Les handicaps individuels doivent être inscrits sur la carte de scores

Le joueur n'est plus responsable d'inscrire le handicap sur la carte de scores.

23.5a/1 Les actions d'un cadet dont on partage les services peuvent entraîner une pénalité pour les deux partenaires

Maintenant couvert par la règle 10.3a (2).

24.2/1 Une disqualification peut s'appliquer à une ou à toutes les rondes dans une compétition d'équipes

Maintenant couvert par la précision 1.3c/1.

Détritus/5

Un insecte vivant n'adhère jamais à une balle

Maintenant couvert par la définition de détrit.

Drapeau/1

Les objets utilisés comme drapeau sont considérés comme étant un drapeau

Maintenant couvert par la définition de drapeau.

Équipement/1

Statut des objets transportés par quelqu'un d'autre pour le joueur

Maintenant couvert par la définition d'équipement.

Influence extérieure/1

Statut de l'air ou de l'eau lorsqu'ils sont propulsés de façon artificielle

Maintenant couvert par la définition d'influence extérieure.

Longueur de bâton/1

Signification de « longueur de bâton » lorsqu'on mesure

Maintenant couvert par la définition de longueur de bâton.

Objet de hors limites/2

Statut d'une barrière attachée à un objet de hors limites

Maintenant couvert par la définition d'objet de limites.

Objet de hors limites/3

Un objet de hors limites amovible ou une partie amovible d'un objet de hors limites ne doit pas être déplacé

On considère déjà couvert par la définition d'objet de limites.

Obstruction/1

Statut des points de peinture et de lignes de peinture

Maintenant couvert par la définition d'obstruction.

Obstruction amovible/1

Une balle abandonnée est une obstruction amovible

On considère déjà couvert par les définitions d'obstruction et d'obstruction amovible.

Perdue/1 Une balle ne peut pas être déclarée perdue

Maintenant couvert par la définition de perdue.

Perdue/2 Un joueur ne peut pas retarder le début de la recherche pour obtenir un avantage

Maintenant couvert par la définition de perdue.

Replacer/1

La balle ne peut pas être remplacée avec un bâton

Maintenant couvert par la définition de replacer

Trou d'animal/1

Une simple trace de pas ou marque de sabot n'est pas un trou d'animal

Maintenant couvert par la définition de trou d'animal.

Là où les précisions ont été retirées, les précisions restantes ont été renumérisées pour suivre la séquence. Cette façon de faire résulte du nombre de précisions retirées et du désir de garder une numérotation logique. Seules les précisions qui ont été déplacées d'une règle à une autre sont listées ci-après.

PRÉCISIONS DÉPLACÉES

6.5/1 Quand un joueur ou une équipe a complété le jeu d'un trou (Anciennement 5.5b/1)

Précision déplacée parce que la règle 6.5 est une règle plus pertinente.

7.4/3 Balle déplacée alors que la recherche est momentanément arrêtée (Anciennement 9.4b/3)

Précision déplacée parce que la règle 7.4 est une règle plus pertinente.

Amendements aux Procédures du comité pour 2023 (excluant la section 8)

NOUVELLES SECTIONS

- 4A(1) Intervalle entre les départs
- 5D Conditions pour que les golfeurs handicapés puissent utiliser la règle 25
- 5J(7) Explication et conseils sur la meilleure façon de prévenir l'utilisation d'un « butoir »
- 6C(1) Tâches et responsabilités des arbitres et membres du comité
- 6C(5) Le joueur a la responsabilité d'informer correctement l'arbitre

SECTIONS RETIRÉES

- 6C(1) **Arbitres en partie par trous**
Information déplacée à la définition d'arbitre.
- 6C(2) **Arbitres en partie par coups**
Information déplacée à la définition d'arbitre.
- 6C(3) **Limiter le rôle des membres du comité et des arbitres**
Information déplacée à la précision Comité/1.

CHANGEMENTS SUBSTANTIELS

- 5A(2) Critères d'admissibilité et dates
- 5F(2) Choisir l'emplacement des trous 5I
Code de conduite
- 6C(9)a Correction d'une mauvaise décision d'un arbitre durant un match

6C(10)d Un arbitre donne une information incorrecte à un joueur; le joueur agit sur la base de cette information dans son jeu subséquent

7C Remise des prix

Amendements aux Règles locales types pour 2023

NOUVELLES RÈGLES LOCALES TYPES POUR 2023

- A-3** Clôtures de limites devant être traitées de façon différente
- D-4.2** Interdire le jeu sur la bordure d'un mauvais vert
- E-10.2** Protection de jeunes arbres
- E-12** Utilisation obligatoire de tapis d'allée
- F-5.2** Obstructions inamovibles situées près d'un vert
- F-24** Dégagement sans pénalité d'une obstruction inamovible dans une zone de pénalité
- F-25.1 et F-25.2** Le point de dégagement complet le plus proche doit être déterminé sans passer par-dessus, à travers ou sous la condition anormale de terrain
- F-26** Barrières dans les clôtures et murs de limites
- G-9** Remplacer un bâton brisé ou sérieusement endommagé
- G-10** Prohiber l'utilisation d'un bâton dépassant 46 pouces
- G-11** Restriction de l'utilisation de documentation pour lire les verts
- G-12** Prohiber l'utilisation de documentation pour aider à lire la ligne de jeu pour un coup sur le vert
- L-1** Modifications de la pénalité selon la règle 3.3b (2) pour absence de certification par le joueur ou le marqueur

- L-2** **Rendre le joueur responsable du handicap sur la carte de scores**
- M-1** **Placer la balle pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues**
- M-2** **Dégagement sans pénalité de certaines fosses de sable spécifiques pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues**
- M-3** **Exemption limitée de la règle 10.1b (Ancrer le bâton) pour les joueurs avec ataxie ou athétose**

RÈGLES LOCALES TYPES RETIRÉES POUR 2023

- A-3** **Hors limites lorsqu'un chemin public passe à travers le terrain**
Combinée à la règle locale type A-2.
- F-9.2** **Dégagement de racines d'arbres dans l'allée**
Combinée à la règle locale type F-9.1.
- K-3** **Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup pour le Stableford**
Retirée à cause de l'application révisée des pénalités à la règle 21.1c.
- K-4** **Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup pour le Par/Bogey**
Retirée à cause de l'application révisée des pénalités à la règle 21.3c.

Section 8L

Règles locales non permises

L'information contenue à la section 8L a été incorporée à la section introductive révisée à la section 8.



I. Règles fondamentales du jeu (règles 1-4)

Règle 1 – Le jeu, la conduite du joueur et les règles

1.1	Le golf	24
1.2	Normes de conduite du joueur	24
1.3	Jouer selon les règles	25
	Précisions	29
1.2 a/1	– Déterminer si le joueur a commis une faute grave	29
1.3 b(1)/1	– Disqualifier les joueurs qui connaissent une règle mais qui s'entendent pour l'ignorer	30
1.3b(1)/2	– Pour convenir d'ignorer une règle ou une pénalité, les joueurs doivent réaliser que la règle existe	30
1.3c/1	– Un joueur n'est pas disqualifié d'une compétition lorsque cette ronde ne compte pas	31
1.3c/2	– Appliquer les pénalités de disqualification, les concessions et les situations de mauvais nombre de coups dans une élimatoire en partie par coups	32
1.3c(1)/1	– Une tierce personne enfreint une règle pour un joueur	32
1.3c(4)/1	– Un joueur encourt deux pénalités d'un coup lorsqu'il y a un événement intervenant	33
1.3c(4)/2	– Un joueur enfreint une règle et enfreint ensuite une autre règle en jouant son coup	33

Règle 2 – Le terrain

2.1	Limites du terrain et hors limites	34
2.2	Zones de terrain définies	34
2.3	Objets ou conditions pouvant nuire au jeu	36
2.4	Zones de jeu interdit	36

Règle 3 – La compétition

3.1	Éléments de base de toute compétition	37
3.2	Partie par trous	38
3.3	Partie par coups	44
	Précisions	48

3.2b(1)/1 – Les joueurs ne doivent pas concéder des trous pour écourter un match.....	48
3.2b(1)/2 – Une concession est sans effet lorsque le résultat d'un trou a déjà été décidé.....	48
3.2b(2)/1 – Une concession n'est pas valide lorsque le cadet tente de faire cette concession	48
3.2c(1)/1 – Déclarer un handicap plus élevé que la réalité est une infraction même si le trou concerné n'a pas encore été joué.....	49
3.2c(1)/2 – Un joueur donne à son adversaire un renseignement incorrect au sujet de son handicap avant un match avec handicap	49
3.2d(1)/1 – Signification de l'exception « Aucune pénalité s'il n'y a pas d'effet sur le résultat du trou »	49
3.2d(1)/2 – Nombre incorrect de coups donnés par le joueur après que le trou est complété; l'erreur n'est découverte que plusieurs trous plus tard.....	50
3.2d(1)/3 – Nombre incorrect de coups donnés par le joueur après que le trou est complété; l'erreur est découverte après que le résultat du match est final.....	50
3.2d(1)/4 – Changer d'idée quant à prendre un dégagement avec pénalité n'est pas donner un nombre incorrect de coups	51
3.2d(2)/1 – « Dès que c'est raisonnablement possible » ne signifie pas toujours avant le prochain coup de l'adversaire.....	51
3.2d(3)/1 – Donner délibérément un score du match inexact ou faire défaut de corriger la mauvaise compréhension de l'adversaire sur le score du match peut mener à une disqualification	51
3.2d(4)/1 – Signification de « s'entendre » à la règle 3.2d (4)	52
3.3b/1 – Les joueurs doivent être accompagnés par un marqueur durant toute la ronde	53
3.3b/2 – L'information inscrite au mauvais endroit sur la carte de scores peut quand même être acceptée	53
3.3b/3 – Une autre carte de scores peut être utilisée si la carte officielle est endommagée ou perdue	54
3.3b(2)/1 – Les joueurs n'ont que les scores à inscrire sur une carte de scores	54
3.3b(2)/2 – Application de l'exception découlant du fait que le marqueur a fait défaut de remplir ses obligations	54

3.3b(3)/1 – Les scores sur une carte doivent pouvoir être identifiés au bon trou	55
3.3b(4)/1 – Pénalité au joueur qui omet délibérément d’aviser le comité d’une erreur administrative.....	55

Règle 4 – L’équipement du joueur

4.1 Bâtons.....	56
4.2 Balles	61
4.3 Utilisation de l’équipement.....	63
Précisions.....	67
4.1a(1)/1 – L’usure résultant d’un usage normal ne change pas la conformité	67
4.1a(1)/2 – Pas de pénalité pour un coup avec un bâton non conforme lorsque le coup ne compte pas.....	67
4.1a(2)/1 – Signification de « réparer »	68
4.1b1 – Comment appliquer la pénalité d’ajustement une fois que tout joueur a commencé un trou durant un match.....	68
4.1 b(1)/1 – Les bâtons transportés pour le joueur comptent dans sa limite de 14 bâtons	68
4.1 b(2)/1 – Plusieurs joueurs peuvent transporter des bâtons dans un seul sac.....	69
4.1 b(2)/2 – Partager des bâtons n’est pas permis pour les coups qui comptent dans le score d’un joueur.....	69
4.1 b(4)/1 – Les composantes d’un bâton peuvent être assemblées lorsqu’elles ne sont pas transportées par ou pour un joueur	69
4.2 a(1)/1 – Statut d’une balle qui n’est pas sur la liste des balles conformes.....	69
4.2 a(1)/2 – Statut des balles « X-Out », « Pratique » et « remises à neuf ».....	70
4.2 a(1)/3 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle non conforme aux règles lorsque le coup ne compte pas.....	70
4.3 a/1 – Restrictions quant à l’utilisation de documentation pour la lecture des verts	71
4.3 a/2 – Quand l’utilisation d’un dispositif d’alignement constitue une infraction.....	72

4.3 a(1)/1 – Restrictions sur l'utilisation d'un équipement pour mesurer la pente	72
---	----

II. Jouer une ronde et un trou (règles 5-6)

Règle 5 – Jouer une ronde

5.1	Signification de ronde.....	74
5.2	Pratiquer sur le terrain avant ou entre les rondes	74
5.3	Commencer et terminer la ronde	75
5.4	Jouer en groupes	76
5.5	Pratiquer durant la ronde ou pendant que le jeu est arrêté	77
5.6	Retard déraisonnable; rythme de jeu soutenu	78
5.7	Arrêter le jeu; reprendre le jeu	80
	Précisions.....	83
5.2/1	– Signification de « terrain » à la règle 5.2.....	83
5.2b/1	– Signification de « avoir complété le jeu de sa ronde finale de la journée » en partie par coups.....	84
5.2b/2	– La pratique peut être permise sur le terrain avant une ronde d'une compétition tenue sur des journées consécutives.....	84
5.3a/1	– Circonstances exceptionnelles justifiant la mise de côté de la pénalité pour ne pas commencer à l'heure.....	85
5.3a/2	– Signification de « endroit de départ ».....	85
5.3a/3	– Signification de « prêt à jouer »	86
5.3a/4	– Un joueur est présent à son endroit de départ, q u'il quitte ensuite.....	86
5.3a/5	– Le match commence au deuxième trou lorsque les deux joueurs sont en retard	86
5.5 a/1	– Un coup de pratique sur une balle de taille similaire à une balle conforme aux règles est une infraction	87
5.5 c/1	– L'autorisation additionnelle de pratiquer ne s'applique plus lorsque la ronde en partie par coups a repris.....	87
5.6 a/1	– Exemples de délais considérés raisonnables ou déraisonnables.....	87
5.6 a/2	– Un joueur victime de malaise soudain ou de blessure se voit normalement accorder 15 minutes pour récupérer	88
5.7 a/1	– Quand un joueur a arrêté le jeu	88

5.7 b/1 – Laisser tomber une balle après que le jeu a été suspendu n'est pas faire défaut d'arrêter le jeu	89
5.7b(1)/1 – Circonstances justifiant le défaut d'un joueur d'arrêter le jeu....	89
5.7c/1 – Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le comité détermine qu'il n'y a plus de danger par la foudre	90
5.7d(1)/1 – Un joueur doit-il accepter une position de balle améliorée ou détériorée dans une fosse de sable pendant une suspension	90

Règle 6 – Jouer un trou

6.1 Commencer le jeu d'un trou	91
6.2 Jouer une balle de l'aire de départ.....	92
6.3 Balle utilisée durant le jeu d'un trou.....	95
6.4 Ordre de jeu pour jouer un trou	98
6.5 Compléter le jeu d'un trou	102
Précisions.....	102
6.1 b(1)/1 – Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ en partie par trous et le coup n'est pas annulé par l'adversaire	102
6.2 b(4)/1 – Jalon de départ déplacé sans qu'il y ait amélioration	103
6.3 a/1 – Comment procéder lorsque les balles sont échangées à un endroit inconnu	103
6.3 c(1)/1 – Signification de « coup de pénalité encouru uniquement en jouant cette balle ».....	104
6.4 b(1)/1 – Signification de « dans le même ordre » à la règle 6.4b (1) lorsque les joueurs ont joué hors tour à l'aire de départ précédente .	104
6.4 c/1 – Le coup ne peut pas être annulé lorsqu'une balle provisoire est jouée hors tour de l'aire de départ.....	104
6.5 /1 – Quand un joueur ou une équipe a complété le jeu d'un trou	105

III. Jouer la balle (règles 7-11)

Règle 7 – Recherche de la balle : Trouver et identifier la balle

7.1 Comment chercher la balle correctement	108
7.2 Comment identifier la balle	109
7.3 Lever la balle pour l'identifier	109

7.4	Balle déplacée accidentellement en tentant de la trouver ou de l'identifier	110
	Précisions.....	111
	7.1 a/1 – Exemples de gestes peu susceptibles d’être considérés comme faisant partie d’une recherche correcte	111
	7.2 /1 – Identifier une balle qui ne peut être récupérée	111
	7.4/1 – Estimer le point original où replacer une balle déplacée durant la recherche	111
	7.4/2 – Signification de « en tentant de trouver » la balle	112
	7.4/3 – Balle déplacée alors que la recherche est momentanément arrêtée	112

Règle 8 – Terrain joué comme on le trouve

8.1	Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup.....	114
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	119
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	120
	Précisions.....	121
	8.1a/1 – Exemples d’actions susceptibles de créer un avantage potentiel .	121
	8.1a/2 – Exemples d’actions peu susceptibles de créer un avantage potentiel.....	122
	8.1a/3 – Un joueur qui améliore les conditions pour le coup prévu enfreint les règles même si un coup différent est effectué	122
	8.1a/4 – Exemple de déplacer, plier ou briser une obstruction inamovible	122
	8.1a/5 – Aménager une position en plaçant un objet comme une serviette n’est pas permis.....	123
	8.1a/6 – Modifier la surface du sol pour aménager une position n’est pas permis	123
	8.1a/7 – Un joueur peut sonder le sol près de sa balle pour déterminer s’il y a des racines, des pierres ou une obstruction sous la surface, mais seulement si cela n’améliore pas les conditions	124

8.1a/8 – Modifier la surface du sol dans la zone de dégagement n'est pas permis.....	124
8.1a/9 – Quand une motte de gazon est considérée replacée et ne doit pas être enlevée ni écrasée.....	125
8.1b/1 – Un joueur peut placer ses pieds fermement plus d'une fois en prenant position.....	125
8.1b/2 – Exemples « d'agir correctement pour prendre position ».....	125
8.1b/3 – Exemples de « ne pas agir correctement pour prendre position ».....	126
8.1b/4 – Améliorer les conditions dans l'aire de départ est limité au sol	126
8.1b/5 – Un joueur aplanit le sable dans la fosse de sable pour « l'entretien du terrain » après avoir joué de la fosse de sable.....	126
8.1b/6 – Quand un dommage partiellement sur le vert et partiellement hors du vert peut être réparé.....	127
8.1d(1)/1 – Exemples où un joueur est autorisé à restaurer les conditions changées par les actions d'une autre personne ou d'une influence extérieure.....	127
8.1d(1)/2 – Un joueur a droit à ce que des débris ou une obstruction amovible soient laissés où ils étaient lorsque la balle s'est arrêtée.....	128
8.1d(2)/1 – Exemples de conditions modifiées par un objet naturel ou des forces naturelles et où un joueur n'a pas le droit de restaurer les conditions détériorées.....	128
8.1d(2)/2 – Un joueur n'a pas le droit de restaurer les conditions affectant le coup lorsqu'elles ont été détériorées par son cadet ou par une autre personne à la demande du joueur.....	129
8.1d(2)/3 – Le joueur qui entre dans une fosse de sable sur sa ligne de jeu ne doit pas restaurer les conditions détériorées.....	129
8.2b/1 – Exemples d'actions délibérées du joueur pour améliorer certaines autres conditions physiques affectant son propre jeu.....	130
8.3/1 – Les deux joueurs sont pénalisés si les conditions physiques sont améliorées à la connaissance de l'autre joueur.....	130

Règle 9 – Balle jouée où elle repose; balle au repos levée ou déplacée

9.1 Jouer la balle où elle repose.....	132
9.2 Décider si une balle s'est déplacée et ce qui a causé le déplacement ...	133
9.3 Balle déplacée par des forces naturelles.....	134

9.4	Balle levée ou déplacée par le joueur	135
9.5	Balle levée ou déplacée par l'adversaire en partie par trous.....	137
9.6	Balle levée ou déplacée par une influence extérieure.....	138
9.7	Marque-balle levé ou déplacé	138
	Précisions.....	139
	9.2a/1 – Quand une balle est considérée s'être déplacée	139
	9.2a/2 – Un joueur est responsable des actions ayant causé le déplacement de la balle même s'il ne réalise pas que la balle s'est déplacée	140
	9.2b/1 – Déterminer si les gestes du joueur ont causé le déplacement de la balle lorsqu'une pièce d'équipement est impliquée.....	140
	9.4a/1 – Procédure lorsque la balle d'un joueur est délogée d'un arbre	141
	9.4b/1 – Toucher délibérément à la balle sans la déplacer entraîne une pénalité	142
	9.4b/2 – Sens de « en appliquant une règle » à l'exception 4 de la règle 9.4b	143
	9.4b/3 – Sens de « agir de façon raisonnable » à l'exception 4 de la règle 9.4b	144
	9.4b/4 – Un joueur lève sa balle selon la règle 16.1b qui permet un dégagement sans pénalité, mais il décide ensuite de ne pas prendre un dégagement sans pénalité.....	145
	9.5b/1 – Un joueur dit que la balle trouvée est la sienne et ceci fait que l'adversaire lève une autre balle qui s'avère être celle du joueur	146
	9.6/1 – Une influence extérieure déplacée par le vent cause le déplacement d'une balle	146
	9.6/2 – Où replacer la balle lorsqu'elle a été déplacée d'un endroit inconnu.....	146
	9.6/3 – Un joueur apprend après le coup qu'il a effectué que la balle avait été déplacée.....	147
	9.6/4 – Une balle au repos est jouée et on apprend par la suite qu'elle avait été déplacée par une influence extérieure; cette balle s'avère être une mauvaise balle.....	147

Règle 10 – Préparation et exécution d'un coup; conseils et aide; cadets

10.1	Effectuer un coup.....	149
------	------------------------	-----

10.2 Conseils et autre aide	152
10.3 Cadets.....	155
Clarifications	158
10.1 a/1 – Exemples de pousser, queuter ou cueillir.....	158
10.1 a/2 – D’autres matières peuvent se trouver entre la balle et la tête du bâton durant le coup	159
10.1 b/1 – Un joueur ne doit pas ancrer le bâton avec l’avant-bras contre son corps.....	159
10.1 b/2 – Un contact intentionnel avec les vêtements durant un coup est une infraction	159
10.1 b/3 – Un contact accidentel avec les vêtements durant un coup n’est pas une infraction	160
10.2 a/1 – Un joueur peut obtenir de l’information d’un cadet dont il partage les services.....	160
10.2 a/2 – Un joueur doit tenter d’interrompre une personne lui donnant des conseils de sa propre initiative	160
10.2 b/1 – Utiliser un fer droit tenant à la verticale par lui-même, pour avoir de l’aide quant à l’alignement, n’est pas autorisé.....	161
10.2 b(3)/1 – Placer la tête du bâton derrière la balle pour aider le joueur à prendre position est autorisé.....	161
10.2 b(4)/1 – Cadet dans la zone restreinte fournit de l’aide avant que le joueur commence à prendre position	161
10.2 b(5)/1 – Un joueur peut demander à quelqu’un qui n’était pas positionné intentionnellement de se déplacer ou de demeurer en place ...	162
10.2 b(5)/2 – Un joueur peut porter des vêtements de protection.....	162
10.3 a/1 – Un joueur transporte ses bâtons sur une voiturette motorisée et retient les services d’une autre personne pour accomplir toutes les autres tâches d’un cadet	162
10.3 a/2 – Un joueur peut agir comme cadet d’un autre joueur lorsqu’il ne joue pas sa ronde.....	162

Règle 11 – Balle en mouvement frappe accidentellement une personne, un animal ou un objet; actions délibérées pour influencer sur une balle en mouvement

11.1 Balle en mouvement frappe accidentellement une personne ou une influence extérieure.....	164
--	-----

11.2 Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne.....	166
11.3 Enlever délibérément des objets ou modifier les conditions pour influencer sur une balle en mouvement.....	168
Précisions.....	169
11.1b/1 – Jouer d’où la balle s’est arrêtée lorsque le coup doit être rejoué n’est pas jouer du mauvais endroit.....	169
11.1 b/2 – Comment procéder lorsque la balle se déplace après avoir été accidentellement déviée ou arrêtée.....	170
11.1 b/3 – Comment procéder lorsqu’une balle jouée de tout endroit autre que le vert est déviée ou ramassée par un animal.....	170
11.2 a/1 – Équipement laissé en place après que le joueur a réalisé que cela pourrait être utile si la balle le frappait.....	171
11.3 /1 – Le résultat d’actions délibérées pour influencer sur une balle en mouvement n’importe pas.....	172

IV. Règles spécifiques pour les fosses de sable et les verts (règles 12-13)

Règle 12 – Fosses de sable

12.1 Quand une balle est dans une fosse de sable.....	174
12.2 Jouer la balle dans une fosse de sable.....	175
12.3 Règles spécifiques de dégagement dans le cas d’une balle dans une fosse de sable.....	177
Précisions.....	177
12.2a/1 – Amélioration résultant d’avoir enlevé des débris ou une obstruction amovible d’une fosse de sable.....	177
12.2b/1 – La règle 12.2b s’applique à un monticule de sable provenant d’un trou d’animal dans une fosse de sable.....	178
12.2b/2 – Un joueur peut-il sonder le sol dans une fosse de sable.....	178
12.2b/3 – La règle 12.2 continue de s’appliquer lorsque le joueur a levé sa balle d’une fosse de sable pour prendre un dégagement, mais n’a pas encore décidé s’il prendra un dégagement à l’intérieur ou à l’extérieur de la fosse de sable.....	178

Règle 13 – Les verts

13.1 Actions permises ou exigées sur les verts.....	180
13.2 Le drapeau.....	185
13.3 Balle surplombant le trou	189
Précisions.....	190
13.1 c(2)/1 – Un trou endommagé est compris dans le dommage causé au vert.....	190
13.1 c(2)/2 – Un joueur peut demander l'aide du comité lorsqu'il est incapable de réparer un dommage sur le vert	190
13.1 d(2)/1 – Une balle doit être remplacée si elle se déplace après avoir été placée en prenant un dégagement sur le vert	191
13.1 e/1 – Éprouver l'état de tout vert de façon délibérée n'est pas permis	191
13.2 a(1)/1 – Un joueur a le droit de laisser le drapeau dans la position où le groupe précédent l'a laissé	192
13.2 a(4)/1 – Un drapeau qui n'est pas pris en charge et qui est enlevé sans l'autorisation du joueur peut être remplacé	192
13.2 b(1)/1 – Un joueur peut effectuer un coup en tenant le drapeau	192
13.3 a/1 – Signification de l'expression temps raisonnable pour se rendre au trou.....	193
13.3 b/1 – Comment procéder lorsque la balle d'un joueur qui surplombe le trou se déplace lorsque le joueur enlève le drapeau	193

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**

14.1 Marquer, lever et nettoyer la balle.....	196
14.2 Replacer la balle à un point précis.....	198
14.3 Laisser tomber une balle dans une zone de dégagement	201
14.4 Quand la balle d'un joueur est de nouveau en jeu	207
14.5 Corriger une erreur faite en substituant, remplaçant, laissant tomber ou plaçant une balle.....	207
14.6 Effectuer le prochain coup d'où le coup précédent a été effectué	209

14.7	Jouer du mauvais endroit	211
	Précisions.....	213
14.1	a/1 – Marquer la balle correctement.....	213
14.1	c/1 – Un joueur doit être prudent lorsque la balle qu’il a levée ne peut pas être nettoyée	213
14.1	c/2 – Quand une balle qui a été déplacée peut être nettoyée	214
14.2	b(2)/1 – Un joueur laisse tomber la balle lorsqu’elle devait être.....	214
14.2	c/1 – Une balle peut être replacée dans presque n’importe quel sens	214
14.2	c/2 – Enlever un débris de l’endroit où la balle doit être replacée	215
14.2	c/3 – La balle ne doit pas être pressée dans le sol lorsqu’elle est replacée.....	215
14.2	d(2)/1 – La position originale modifiée peut être « l’endroit le plus proche qui est le plus similaire »	216
14.2	e/1 – Un joueur doit encourir une pénalité lorsque le point où la balle va demeurer au repos est plus près du trou.....	216
14.3	b(2)/1 – Balle laissée tomber de la hauteur du genou dans une zone de terrain inégale	216
14.3	c/1 – La zone de dégagement comprend tout ce qui est dans la zone de dégagement	218
14.3	c/2 – La balle peut être laissée tomber dans une zone de jeu interdit .	218
14.3	c(1)/1 – Comment procéder lorsque la balle qu’on a laissée tomber se déplace après s’être arrêtée contre le pied ou l’équipement du joueur	218
14.3	c(2)/1 – Où placer une balle qu’on a laissée tomber correctement à deux reprises dans une zone de dégagement où il y a un buisson	219
14.4	/1 – Une balle qui a été placée n’est pas en jeu à moins qu’il y ait eu intention de la mettre en jeu	219
14.4	/2 – Les actes de « laisser tomber » d’essai ne sont pas permis	219
14.5	b(1)/1 – Un joueur peut changer où la balle est laissée tomber sur la ligne lorsqu’il laisse tomber de nouveau pour un dégagement par recul sur la ligne	220
14.5	b(1)/2 – Le joueur peut changer de zone de terrain dans la zone de dégagement lorsqu’il laisse tomber de nouveau	220
14.7	b/1 – Un joueur encourt une pénalité pour chaque coup effectué d’une zone où le jeu n’est pas permis	221

14.7b/2 – La balle est au mauvais endroit si le bâton touche à la condition dont on a pris un dégagement	221
--	-----

VI. Dégagement sans pénalité (règles 15-16)

Règle 15 – Dégagement d'un détrit et d'une obstruction amovible (y compris une balle ou un marque-balle qui aide ou nuit au jeu)

15.1 Détrit	224
15.2 Obstructions amovibles.....	225
15.3 Balle ou marque-balle qui aide ou nuit au jeu	228
Précisions.....	230
15.1a/1 – Enlever un détrit de la zone de dégagement ou de l'endroit où la balle doit être laissée tomber, placée ou remplacée.....	230
15.3/1 – Méthodes pour déplacer la balle ou le marque-balle aidant ou nuisant au jeu.....	231
15.3a/1 – L'infraction pour avoir laissé en place une balle qui aide au jeu n'exige pas qu'il y ait connaissance de la règle.....	231
15.3a/2 – En partie par trous, les joueurs ont le droit de laisser en place une balle qui aide.....	232

Règle 16 – Dégagement de conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles), danger impliquant un animal, balle enfouie

16.1 Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles)	233
16.2 Danger impliquant un animal.....	241
16.3 Balle enfouie	243
16.4 Lever la balle pour déterminer si elle repose dans une condition où un dégagement serait permis	245
Précisions.....	246
16.1/1 – Un dégagement d'une condition anormale de terrain peut résulter en des conditions meilleures ou pires.....	246
16.1/2 – S'il y a embarras par une deuxième condition anormale de terrain après avoir pris un dégagement complet d'une première condition, le joueur peut prendre un dégagement additionnel.....	246

16.1/3 – Un joueur peut choisir de prendre un dégagement de l'une ou l'autre condition lorsqu'il y a embarras par deux conditions	247
16.1/4 – Comment prendre un dégagement lorsque la balle repose sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible.....	248
16.1/5 – Comment mesurer le point de dégagement complet le plus proche lorsque la balle est sous terre dans une condition anormale de terrain.....	248
16.1/6 – Un joueur peut attendre pour déterminer le point de dégagement complet le plus proche lorsque la balle se déplace dans l'eau	249
16.1a(3)/1 – Une obstruction nuisant à un coup anormal peut ne pas empêcher un joueur de prendre un dégagement.....	249
16.1a(3)/2 – Un joueur ne peut pas utiliser un coup clairement déraisonnable pour obtenir un dégagement	250
16.1a(3)/3 – Application de la règle 16.1a (3) lorsque la balle repose sous terre dans un trou d'animal.....	250
16.1b/1 – Procédure de dégagement lorsque la balle repose sous terre dans une condition anormale de terrain.....	251
16.1c/1 – Un joueur prend le dégagement maximum disponible; il décide ensuite de prendre un dégagement par recul sur la ligne	252
16.1c/2 – Après avoir levé une balle, un joueur peut changer d'option de dégagement avant de mettre une balle en jeu.....	252
16.3a(2)/1 – Conclure si la balle est enfouie dans sa propre marque d'impact	252
16.3b/1 – Prendre un dégagement pour une balle enfouie lorsque le point immédiatement derrière la balle n'est pas dans la zone générale	253

VII. Dégagements avec pénalité (règles 17-19)

Règle 17 – Zones de pénalité

17.1 Options pour une balle dans une zone de pénalité.....	256
17.2 Options après avoir joué une balle d'une zone de pénalité.....	261
17.3 Pas de dégagement selon d'autres règles pour une balle dans une zone de pénalité	265
Précisions.....	265

17.1a/1 – Balle perdue dans une zone de pénalité ou dans une condition anormale de terrain adjacente	265
17.1 d(3)/1 – Un joueur peut mesurer au travers d'une zone de pénalité lorsqu'il prend un dégagement latéral.....	265
17.1 d(3)/2 – Un joueur laisse tomber une balle au point estimé où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité et ce point s'avère incorrect	266
17.2 b/1 – Exemples des options de dégagement permises par la règle 17.2b	266

Règle 18 – Procéder selon l'option coup et distance; balle perdue ou hors limites; balle provisoire

18.1 Dégagement avec pénalité de coup et distance permis en tout temps	268
18.2 Balle perdue ou hors limites; dégagement avec coup et distance obligatoire	269
18.3 Balle provisoire	271
Précisions.....	274
18.1 /1 – Une balle surélevée peut être levée lorsque la balle originale est retrouvée à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes.....	274
18.1 /2 – Une pénalité ne peut être évitée en jouant selon coup et distance.....	275
18.2 a(1)/1 – Temps alloué pour la recherche lorsque la recherche est interrompue temporairement.....	275
18.2 a(1)/2 – Le cadet n'est pas tenu de commencer à chercher la balle du joueur avant celui-ci	276
18.2 a(1)/3 – Signification de « identifier la balle dans un délai raisonnable ».....	277
18.2 a(2)/1 – Balle déplacée hors limites par un courant d'eau	277
18.3 a/1 – Quand le joueur peut jouer une balle provisoire.....	278
18.3 a/2 – Jouer une balle provisoire après que la recherche a commencé est permis.....	278
18.3 a/3 – Chaque balle n'a de lien qu'avec la balle précédente lorsqu'elle est jouée du même endroit.....	278
18.3 b/1 – Déclarations « indiquant clairement » qu'on joue une balle provisoire.....	279

18.3c(1)/1 – Les actions entreprises avec la balle provisoire sont une continuation de la balle provisoire	279
18.3c(2)/1 – L’emplacement estimé de la balle originale est utilisé pour déterminer quelle balle est en jeu.....	280
18.3c(2)/2 – L’adversaire ou un autre joueur peut chercher la balle d’un joueur malgré la demande de ce joueur.....	280
18.3c(2)/3 – Quand le score avec la balle provisoire entrée dans le trou devient le score pour le trou.....	281
18.3c(2)/4 – La balle provisoire levée par le joueur devient subséquemment la balle en jeu	281

Règle 19 – Balle injouable

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.	283
19.2 Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le vert	283
19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans une fosse de sable	286
Précisions.....	287
19.2/1 – Aucune assurance que la balle pourra être jouable après que le joueur a pris un dégagement pour une balle injouable	287
19.2/2 – Une balle peut être laissée tomber dans toute zone de terrain en prenant un dégagement pour une balle injouable.....	287
19.2/3 – Le point de référence pour l’option coup et distance ne change pas tant qu’un coup n’a pas été effectué.....	288
19.2/4 – Un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité s’il lève sa balle pour prendre un dégagement pour une balle injouable et réalise, avant de laisser tomber une balle, que la balle était dans un terrain en réparation	289
19.2/5 – Un joueur doit trouver la balle pour utiliser les options de dégagement latéral ou par recul sur la ligne.....	289
19.2a/1 – Un joueur peut procéder selon l’option coup et distance même si l’emplacement du coup précédent est plus près du trou que l’endroit où la balle repose.....	290
19.2a/2 – L’option coup et distance ne s’applique qu’au point où le dernier coup a été effectué	290

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

20.1 Résoudre les problèmes de règles durant une ronde	292
20.2 Décisions relatives aux problèmes de règles.....	296
20.3 Situations non couvertes par les règles	299
Précisions.....	299
20.1b(2)/1 – Une demande de décision doit être faite à temps	299
20.1b(2)/2 – Une décision rendue après que le dernier trou du match est complété mais avant que le résultat du match soit final peut faire que les joueurs doivent poursuivre le match	300
20.1b(4)/1 – Il n'est pas permis de jouer deux balles en partie par trous....	301
20.1c(3)/1 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle qui n'était pas en jeu lorsqu'on joue deux balles	301
20.1c(3)/2 – Le joueur doit décider de jouer deux balles avant d'effectuer un autre coup	301
20.1c(3)/3 – Un joueur qui joue deux balles peut lever, placer ou replacer la balle originale	302
20.1c(3)/4 – Obligation du joueur de compléter le jeu du trou avec la deuxième balle après avoir annoncé son intention et avoir choisi quelle balle devrait compter	303
20.1c(3)/5 – La balle provisoire doit être utilisée comme deuxième balle lorsqu'il y a un doute	303
20.1c(3)/6 – Un joueur peut jouer une balle selon deux règles différentes	304

IX. Autres formules de jeu (règles 21-24)

Règle 21 – Autres formules de jeu individuel en partie par coups et en partie par trous

21.1 Stableford	306
21.2 Score maximum.....	309
21.3 Normale/Bogey.....	311

21.4	Partie par trous à trois balles	314
21.5	Autres formules de jeu utilisées au golf	315
	Précisions.....	315
	21/1 – Un joueur peut compétitionner en même temps sous plusieurs formules de partie par coups	315
	21.4/1 – Dans un match à trois balles, chaque joueur joue deux matchs distincts.....	315

Règle 22 – Quatre joueurs (appelé aussi coups alternés)

22.1	Aperçu du Quatre joueurs	316
22.2	L'un ou l'autre des partenaires peut agir pour l'équipe	316
22.3	Les partenaires doivent alterner pour jouer les coups	317
22.4	Commencer la ronde	318
22.5	Les partenaires peuvent partager des bâtons	318
22.6	Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué.....	319
	Précisions.....	319
	22.3/1 – En jouant de nouveau de l'aire de départ en partie mixte à quatre joueurs, la balle doit être jouée de la même aire de départ	319
	22.3/2 – Déterminer quelle balle est en jeu lorsque les deux partenaires dans une partie à quatre joueurs frappent de la même aire de départ	319
	22.3/3 – Un joueur ne peut pas manquer la balle délibérément pour permettre à son partenaire de jouer	320
	22.3/4 – Comment procéder lorsqu'une balle provisoire est jouée par le mauvais partenaire	320

Règle 23 – Quatre balles

23.1	Aperçu du Quatre balles.....	321
23.2	Scores en Quatre balles.....	321
23.3	Quand une ronde commence et se termine; quand un trou est complété.....	324
23.4	Un ou les deux partenaires peuvent représenter l'équipe	325
23.5	Actions d'un joueur influant sur le jeu du partenaire.....	325

23.6	Ordre de jeu de l'équipe.....	326
23.7	Les partenaires peuvent partager des bâtons.....	327
23.8	Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué.....	327
23.9	Quand une pénalité s'applique à un seul partenaire ou s'applique aux deux partenaires.....	327
	Précisions.....	330
	23.2a/1 – Résultat du trou lorsqu'aucune balle n'est entrée dans le trou correctement	330
	23.2b/1 – Le score pour un trou doit être identifié au bon partenaire	330
	23.2b/2 – Application de l'exception à la règle 3.3b (3) pour avoir remis une carte de scores incorrecte.....	331
	23.4/1 – Déterminer l'allocation de handicap en partie par trous quand un joueur ne peut pas jouer	332
	23.6/1 – Renoncer au droit de jouer dans l'ordre que l'équipe estime être le meilleur.....	332
	23.6/2 – Les partenaires ne doivent pas retarder le jeu de façon déraisonnable pour jouer dans un ordre avantageux	333
	23.6/3 – Quand, en partie par trous, le coup d'une équipe peut être annulé par l'adversaire.....	333
	23.7/1 – Les partenaires peuvent continuer à donner des conseils et à partager des bâtons après qu'un de deux matchs simultanés se termine.....	333
	23.8/1 – Application de la pénalité lorsqu'un joueur se tient sur ou près du prolongement de la ligne de jeu derrière son partenaire	334
	23.9 a(2)/1 – Exemples où l'infraction d'un joueur aide le jeu de son partenaire	335
	23.9a(2)/2 – Exemples où l'infraction d'un joueur nuit au jeu de l'adversaire	335
	23.9a(2)/3 – Dire le mauvais nombre de coups joués ou faire défaut de dire à un adversaire qu'on a encouru une pénalité n'est pas considéré comme nuisant à l'adversaire si le joueur n'est plus dans la lutte.....	336

Règle 24 – Compétitions entre équipes (groupes)

24.1	Aperçu des compétitions de groupe.....	337
------	--	-----

24.2	Conditions des compétitions de groupe	337
24.3	Capitaine d'un groupe.....	338
24.4	Conseils permis dans une compétition de groupe.....	338
	Précisions.....	339
	24.4/1 – Le comité peut imposer des restrictions concernant le capitaine ou le donneur de conseils.....	339

X. Modifications pour les joueurs handicapés

Règle 25 – Modifications pour les joueurs handicapés

25.1	Aperçu	342
25.2	Modifications pour les joueurs aveugles.....	343
25.3	Modifications pour les joueurs amputés.....	345
25.4	Modifications pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité.	346
25.5	Modifications pour les joueurs ayant un handicap intellectuel	350
25.6	Dispositions générales applicables à tous les types de handicap	352

Définitions	354
--------------------	------------

I Le comité	405
--------------------	------------

II Le jeu en général	409
-----------------------------	------------

III Compétitions	427
-------------------------	------------

IV Règles locales types et autres formules de jeu	481
--	------------



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 ratisant 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

Règle 1

la compétition » adoptées par le *comité* (comme les conditions d'admissibilité, les dates et formules de jeu, le nombre de *ronde*s 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).

1.3 b 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.

Règle 1

- 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 1.2 Précisions : Normes de conduite du joueur

1.2 a/1 – Déterminer si le joueur a commis une faute grave

Pour déterminer si le joueur a commis une faute grave, le *comité* doit considérer toutes les circonstances. Même si le *comité* conclut que la mauvaise conduite est sérieuse, il peut décider qu'il est plus approprié d'aviser le joueur qu'une répétition de cette mauvaise conduite ou une mauvaise conduite similaire entraînera une disqualification, plutôt que de le disqualifier à la première infraction.

Voici des exemples d'actions susceptibles d'être considérées comme une faute grave contraire à l'esprit du jeu :

- Causer délibérément un dommage sérieux à un *vert*.
- Être en désaccord avec l'aménagement du parcours et prendre soi-même l'initiative de déplacer les jalons de départ ou les piquets de limites du *terrain*.
- Mettre la sécurité de quelqu'un en danger, comme en lançant un bâton en direction d'un autre joueur ou d'un spectateur.
- Distraire délibérément d'autres joueurs alors qu'ils effectuent un *coup*.
- Enlever des *détritus* ou une *obstruction amovible* pour désavantager un autre joueur après que celui-ci a demandé de ne pas les déplacer.
- Refuser de façon répétée de lever une balle au repos lorsqu'elle nuit au jeu d'un autre joueur en *partie par coups*.
- Jouer délibérément en s'éloignant du *trou* et ensuite vers le *trou* dans le but d'aider son *partenaire* (comme pour aider son *partenaire* à lire la *ligne de jeu* sur le *vert*).

Règle 1

- Jouer délibérément de façon contraire aux règles pour en retirer un avantage potentiellement significatif, malgré la pénalité encourue pour infraction à la règle applicable.
- Utiliser de façon répétée un langage vulgaire ou offensant.
- Utiliser un handicap qui a été établi pour se donner un avantage injuste, ou utiliser la *ronde* qu'on joue pour établir un tel handicap.
- Refuser d'identifier une balle qui a été retrouvée et qui pourrait être la balle du joueur.

Voici des exemples d'actions qui, tout en étant une mauvaise conduite, sont peu susceptibles d'être considérées comme une faute grave :

- Frapper un bâton contre le sol, endommageant ainsi le bâton et causant un dommage mineur au sol.
- Lancer un bâton vers un sac de golf et ainsi frapper involontairement une autre personne.
- Distraire par insouciance une autre personne qui effectue un *coup*.

Règle 1.3 Précisions : Jouer selon les règles

1.3 b(1)/1 – Disqualifier les joueurs qui connaissent une règle mais qui s'entendent pour l'ignorer

Deux joueurs ou plus qui s'entendent pour ignorer une règle ou une pénalité qu'ils savent devoir appliquer seront disqualifiés à moins que l'entente soit faite avant la *ronde* et qu'elle soit annulée avant que tout joueur impliqué dans l'entente commence sa *ronde*.

Par exemple, en *partie par coups*, deux joueurs s'entendent pour « se donner » les coups roulés d'une longueur de bâton et moins alors qu'ils savent bien qu'ils doivent *entrer la balle* à tous les trous.

Alors qu'ils sont sur le premier *vert*, un autre joueur du groupe est mis au courant de cette entente. Il insiste pour que les deux joueurs complètent le jeu du trou et ils *entrent* tous deux *leur balle* dans le *trou*.

Même si ni l'un ni l'autre des joueurs n'a agi selon l'entente prévue en faisant défaut d'*entrer sa balle*, les deux joueurs sont quand même disqualifiés puisqu'ils ont convenu d'ignorer la règle 3.3c (Défaut d'entrer la balle dans le trou).

1.3b(1)/2 – Pour convenir d'ignorer une règle ou une pénalité, les joueurs doivent réaliser que la règle existe

La règle 1.3b (1) ne s'applique pas et il n'y a pas de pénalité si les joueurs conviennent de déroger à une règle qu'ils ne connaissent pas ou font défaut d'appliquer une pénalité dont ils ne connaissent pas l'existence.

Voici des exemples de joueurs qui ignorent une règle ou qui ont omis d'appliquer une pénalité, mais qui ne sont pas disqualifiés selon la règle 1.3b (1) :

- Lors d'un match, deux joueurs s'entendent à l'avance pour concéder tous les coups roulés d'une certaine longueur, mais ils ignorent que les règles ne permettent pas aux joueurs de concéder des coups roulés de cette façon.
- Avant un match de 36 trous, deux joueurs conviennent qu'ils ne vont jouer que 18 trous et que celui qui tirera alors de l'arrière concédera le match, sans savoir que cette entente ne respecte pas les Conditions de la compétition.

Le match se déroule sur cette base et le joueur qui tire de l'arrière après 18 trous concède le match. Puisque les joueurs ne savent pas qu'une telle entente n'est pas permise, la concession est valide.

- Dans une compétition en *partie par coups*, un joueur et son *marqueur*, lequel est aussi un joueur, sont incertains si la *zone de dégagement* pour un *terrain en réparation* est d'une *longueur de bâton* ou deux. Ne connaissant pas la règle, ils conviennent que c'est deux longueurs et le joueur prend un dégagement en *laissant tomber* une balle à presque deux *longueurs de bâton* du *point de dégagement complet le plus proche*. Le *comité* apprend ces faits plus tard dans la *ronde*.

Même si les joueurs ne sont pas disqualifiés selon la règle 1.3b (1) parce qu'ils ne connaissaient pas la règle, le joueur a joué du *mauvais endroit* et encourt la pénalité selon la règle 14.7 (Jouer du mauvais endroit). Il n'y a pas de pénalité pour avoir accidentellement donné un mauvais renseignement concernant les règles du golf.

Précisions reliées à la règle 1.3b (2) : Jugement raisonnable

- 9.6/2 – Où replacer la balle lorsqu'elle a été déplacée d'un endroit inconnu
- 17.1a/2 – Balle perdue dans une zone de pénalité ou dans une condition anormale de terrain adjacente
- 17.1d (3)/2 – Un joueur laisse tomber une balle au point estimé où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité et ce point s'avère incorrect

1.3c/1 – Un joueur n'est pas disqualifié d'une compétition lors de cette ronde ne compte pas

Lors d'une compétition où les *rondes* ne comptent pas toutes, un joueur n'est pas disqualifié de la compétition pour avoir été disqualifié d'une seule *ronde*.

Règle 1

Par exemple, dans une compétition de groupe avec des équipes de quatre joueurs où les trois meilleurs scores pour chaque *ronde* sont totalisés pour constituer le score du groupe pour chaque *ronde*, un joueur est disqualifié de la deuxième *ronde* pour ne pas avoir corrigé le jeu d'une *mauvaise balle*. Le score de ce joueur ne compte pas pour le score du groupe durant la deuxième *ronde*, mais son score pourrait compter pour les autres *rondes* de la compétition.

1.3c/2 – Appliquer les pénalités de disqualification, les concessions et les situations de mauvais nombre de coups dans une éliminatoire en partie par coups

Voici comment les règles sont appliquées lors d'une éliminatoire en *partie par coups* :

- Si un joueur est disqualifié (comme pour avoir effectué un coup avec un bâton non conforme aux règles), il est disqualifié de l'éliminatoire seulement et il a droit de recevoir tout prix qu'il peut avoir gagné lors de la compétition elle-même.
- Lors d'une éliminatoire impliquant deux joueurs, un des joueurs peut concéder l'éliminatoire à l'autre joueur.
- Si le joueur A, par inadvertance, donne le mauvais nombre de coups au joueur B et que cette erreur fait en sorte que B lève sa balle (B croyant par exemple avoir perdu l'éliminatoire contre le joueur A), le joueur B a le droit de replacer la balle sans pénalité et de compléter le jeu du trou. Il n'y a pas de pénalité au joueur A.

1.3c(1)/1 – Une tierce personne enfreint une règle pour un joueur

Un joueur est responsable lorsqu'un geste posé par une autre personne enfreint une règle le concernant, si c'est fait à la demande du joueur ou si le joueur a connaissance de l'infraction et l'autorise.

Voici des exemples où un joueur encourt la pénalité parce qu'il a demandé ou parce qu'il voit et autorise l'action :

- Un joueur demande à un spectateur de déplacer un *détritus* près de sa balle. Si la balle se *déplace*, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la règle 9.4b (Pénalité pour lever ou toucher délibérément à la balle ou causer son déplacement) et la balle doit être *replacée*.
- On cherche la balle d'un joueur dans l'herbe longue. Un spectateur la retrouve et appuie sur l'herbe autour de la balle, *améliorant* ainsi *les conditions affectant le coup*. Le joueur qui voit ce qui est en train de se produire et qui ne prend pas de mesures raisonnables pour arrêter le spectateur encourt la *pénalité générale* pour infraction à la règle

8.1a (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup).

1.3c(4)/1 – Un joueur encourt deux pénalités d'un coup lorsqu'il y a un événement intervenant

Un joueur qui a enfreint une règle avec un coup de pénalité réalise qu'il a commis une infraction, et il enfreint ensuite la même règle ou une autre règle pour laquelle la pénalité est d'un coup; le joueur encourt les deux pénalités pour un total de deux coups de pénalité.

Par exemple, un joueur lève sa balle dans la *zone générale* pour l'identifier mais sans en *marquer* l'emplacement. Un autre joueur lui dit qu'il s'agit là d'une infraction et qu'il a un coup de pénalité en vertu de la règle 7.3. Avant qu'il ne *replace sa balle*, le joueur nettoie la balle plus qu'il n'en faut pour pouvoir l'identifier, encore une fois à l'encontre de la règle 7.3. Lorsque le joueur a été avisé de la première pénalité, cela constituait un événement intervenant de sorte à ce que le joueur a aussi un coup de pénalité pour avoir nettoyé la balle. Le joueur encourt donc un total de deux coups de pénalité. (Nouveau)

1.3c(4)/2 – Un joueur enfreint une règle et enfreint ensuite une autre règle en jouant son coup

Si un joueur enfreint une règle sans réaliser qu'il y a eu infraction et qu'il enfreint ensuite la même règle ou une autre règle en jouant sa balle, il n'a qu'une seule pénalité.

Par exemple, en *partie par coups*, un joueur prend un dégagement d'une *obstruction inamovible* mais par inadvertance laisse tomber une balle au *mauvais endroit*. Avant d'effectuer son *coup*, le joueur enlève du sable sur sa *ligne de jeu* dans la *zone générale*, en infraction à la règle 8.1a et il joue ensuite son *coup* du *mauvais endroit*. Puisqu'il n'y a pas eu d'événement intervenant entre le fait d'enlever le sable et jouer la balle du *mauvais endroit*, le joueur n'a qu'une *pénalité générale* de deux coups. (Nouveau)

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



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 5I(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.

Règle 3

3.1 b 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.

3.1 c 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.

3.2 a 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 égaler 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.

Règle 3

(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 :

- 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

Règle 3

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

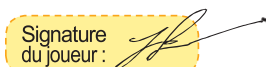
Trou	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total
Normale	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
Score	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

HANDICAP : **5**
NET : **69**

Responsabilités

- Comité
- Joueur
- Joueur et marqueur

Signature du marqueur : 

Signature du joueur : 

Règle 3

(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**.

Règle 3

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 3.2 Précisions : Partie par trous

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

Même si un joueur a le droit de concéder un trou à son *adversaire* en tout temps avant que le trou soit complété, un joueur et son *adversaire* ne peuvent pas s'entendre pour concéder des trous l'un à l'autre pour écourter le match.

Par exemple, un joueur et son *adversaire* conviennent, avant de commencer un match, d'alterner les concessions l'un à l'autre pour les trous 6, 7, 8 et 9.

Si les joueurs savent que les règles ne leur permettent pas de faire des concessions de cette façon et qu'ils commencent le match sans annuler cette entente, les deux joueurs sont disqualifiés selon la règle 1.3b (1) (L'application des règles incombe aux joueurs).

Si les joueurs ignorent qu'une telle entente est contraire aux règles, le match demeure tel que joué.

3.2b(1)/2 – Une concession est sans effet lorsque le résultat d'un trou a déjà été décidé

Si un joueur concède le trou à son *adversaire* mais qu'il réalise ensuite qu'il avait *entré sa balle dans le trou* en moins de coups, sa concession n'était pas valide puisque le trou avait déjà été complété. (Nouveau)

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

Une des actions que le *cadet* n'a pas le droit de faire est de concéder le prochain coup, un trou ou le match à l'*adversaire*. Si un *cadet* tente de concéder, cette concession n'est pas valide. Le joueur n'encourt pas de pénalité pour cette action de son *cadet* puisque la règle 10.3b (3) (Actions non permises) ne prévoit pas de pénalité.

Si l'*adversaire* agit sur la base de la concession que le *cadet* a voulu faire, comme lever la balle *en jeu* ou lever un *marque-balle*, son geste serait un malentendu raisonnable au sens de la règle 3.2b (2). Il n'y a pas de pénalité et la balle ou le *marque-balle* doit être *replacé* à moins que le joueur fasse alors une concession.

Cependant, si le *cadet* qui a fait la concession non valide lève la balle ou le *marque-balle* de l'*adversaire* ou la balle ou le *marque-balle* de son joueur, le joueur de ce *cadet* encourt une pénalité si ce geste est une infraction à la règle 9.4 ou à la règle 9.5.

3.2c(1)/1 – Déclarer un handicap plus élevé que la réalité est une infraction même si le trou concerné n’a pas encore été joué

Si un joueur déclare à son *adversaire* un handicap plus élevé que la réalité avant le jeu du trou qui serait affecté, ce joueur est disqualifié même si le trou n’a pas encore été joué puisque cela peut avoir influencé la stratégie de l'*adversaire*.

Par exemple, sur l'*aire de départ* du premier trou avant de commencer le match, le joueur A déclare un handicap de 12 alors qu’en fait c’est 11. Le joueur B déclare que son handicap est 10 et il effectue un *coup* pour commencer le jeu du premier trou.

Le joueur A est disqualifié en vertu de la règle 3.2c (1) parce que B a effectué un *coup* avec la compréhension que A recevait deux coups de handicap pour le match, alors qu’en fait ce n’était qu’un coup.

3.2c(1)/2 – Un joueur donne à son adversaire un renseignement incorrect concernant son handicap avant un match à handicap.

Si un joueur donne à son adversaire des informations incorrectes concernant son handicap et qu’il en résulte que le joueur donne trop peu ou reçoit trop de coups, le joueur est disqualifié selon la règle 3.2(1).

Par exemple un joueur donne à son adversaire un index erroné, ou un handicap de parcours ou un handicap de jeu... Si cela implique que le joueur donne trop peu ou reçoit trop de coups de handicap à cause de l’information incorrecte, et que cette erreur n’est pas corrigée avant que l’adversaire joue son prochain coup, le joueur est disqualifié. (Nouvelle)

3.2d(1)/1 – Signification de l’exception « Aucune pénalité s’il n’y a pas d’effet sur le résultat du trou »

Durant le jeu d’un trou, un joueur doit donner le nombre correct de coups joués pour que son *adversaire* puisse décider comment jouer le trou. Cependant, après qu’un trou est complété, si un joueur donne un nombre incorrect de coups joués, il n’y a pas de pénalité en vertu de l’exception à

la règle 3.2d (1) si ceci n'a pas affecté la compréhension de l'*adversaire* à savoir si le trou a été gagné, perdu ou égalé.

Par exemple, après avoir complété le jeu d'un trou où l'*adversaire* a joué 7 coups, le joueur dit par inadvertance qu'il a joué 5 coups alors qu'en fait son score est de 6 coups. Après avoir commencé le jeu du trou suivant, le joueur réalise qu'il a effectivement fait 6. Puisque le nombre incorrect de coups n'a pas changé le fait que le joueur a gagné le trou, il n'y a pas de pénalité.

3.2 d(1)/2 – Nombre incorrect de coups donnés par le joueur après que le trou est complété; l'erreur n'est découverte que plusieurs trous plus tard

Le joueur qui donne un nombre incorrect de coups joués après qu'un trou est complété encourt la *pénalité générale* si l'erreur affecte le résultat du trou et n'est pas corrigée à temps. Dans un tel cas, le score du match doit être corrigé.

Par exemple, le joueur dit, après avoir complété le premier trou, qu'il a réussi 4 alors qu'il a plutôt fait 5. L'*adversaire* a réussi 5 sur ce trou. Plusieurs trous plus tard, le joueur réalise qu'il a donné le mauvais score pour le premier trou.

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

3.2 d (1)/3 – Nombre incorrect de coups donnés par le joueur après que le trou est complété; l'erreur est découverte après que le résultat du match est final

Si un joueur donne sans le réaliser un nombre incorrect de coups après qu'un trou est complété et que l'erreur n'est découverte qu'après que le résultat du match est final (règle 3.2a (5) – Le résultat est final), le résultat du match demeure tel que joué.

Par exemple, après avoir complété le 17^e trou, le joueur dit à son adversaire qu'il a fait 3 alors qu'il a réellement fait 4. L'*adversaire* a fait 4 sur ce trou. Les joueurs jouent le 18^e trou et le résultat du match à l'effet que le joueur a gagné par un trou devient final. Le joueur réalise alors qu'il a donné le mauvais score à son adversaire au 17^e trou.

Puisque le joueur a donné le mauvais score sans le réaliser et que le résultat du match est final, il n'y a pas de pénalité et le résultat du match demeure avec le joueur comme gagnant (règle 20.1b (3) – Demande de décision après que le résultat du match est final).

3.2 d(1)/4 – Changer d'idée quant à prendre un dégagement avec pénalité n'est pas donner un nombre incorrect de coups

Le nombre exact de coups joués signifie seulement les *coups* que le joueur a déjà effectués et tous les coups de pénalité que le joueur a déjà encourus.

Par exemple, la balle du joueur repose dans une *zone de pénalité* et son *adversaire* demande comment il a l'intention de procéder. Même s'il n'est pas tenu de répondre, le joueur indique qu'il va prendre un dégagement avec pénalité. Après que son *adversaire* a joué, le joueur décide de jouer sa balle là où elle repose dans la *zone de pénalité*.

Le joueur avait le droit de changer d'idée et il n'y a pas de pénalité pour l'avoir fait puisque le fait d'indiquer son intention n'est pas la même chose que de donner le nombre de coups joués sur le trou.

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

L'expression « dès que c'est raisonnablement possible » permet de considérer toutes les circonstances pertinentes, particulièrement la distance entre le joueur et son *adversaire*.

Par exemple, si le joueur prend un dégagement pour une balle injouable alors que son *adversaire* est du côté opposé de l'allée et que l'*adversaire* joue avant que le joueur puisse aller lui dire qu'il a encouru une pénalité, « dès que c'est raisonnablement possible » peut signifier lorsqu'ils marcheront vers le *trou* pour effectuer leur prochain *coup*.

Il n'y a pas de procédure établie pour déterminer « dès que c'est raisonnablement possible », mais cela ne signifie pas toujours avant que l'*adversaire* effectue son prochain coup.

3.2 d (3)/1 – Donner délibérément un score du match inexact ou faire défaut de corriger la mauvaise compréhension de l'adversaire sur le score du match peut mener à une disqualification

La règle 3.2d (3) prévoit que les joueurs connaissent l'état du match, mais n'exige pas qu'un joueur donne le score du match à son *adversaire*.

Si un joueur donne délibérément un score inexact du match ou s'il fait délibérément défaut de corriger la mauvaise compréhension de l'*adversaire* sur le score du match, il n'a pas donné un nombre incorrect de coups effectués. Cependant, le *comité* devrait disqualifier ce joueur en vertu de la règle 1.2a (Faute grave contraire à l'esprit du jeu).

3.2 d (4)/1 – Signification de « s’entendre » à la règle 3.2d (4)

Un joueur dans un match qui sait ou croit que son *adversaire* a enfreint une règle entraînant une pénalité peut choisir de ne pas agir quant à cette infraction, mais le joueur et son *adversaire* ne peuvent pas convenir d’ignorer une infraction ou une pénalité qu’ils savent devoir s’appliquer. Pour qu’il y ait entente, les deux joueurs doivent avoir été impliqués dans la décision d’ignorer l’infraction ou la pénalité.

Voici quelques exemples de situations où il n’y a pas eu entente entre le joueur et son *adversaire* :

- Durant le jeu d’un trou, le joueur voit son *adversaire* lever sa balle pour l’identifier sans d’abord en *marquer* l’emplacement. Le joueur dit à son adversaire que le défaut de *marquer* constitue une infraction, mais il avise aussi son *adversaire* qu’il n’agira pas quant à cette infraction. C’était alors la seule décision du joueur de ne pas agir eu égard à cette infraction et, par conséquent, il n’y a pas eu entente.
- Durant le jeu d’un trou, l’*adversaire* avise le joueur comme quoi il (l’*adversaire*) a touché au sable dans la *fosse de sable* dans l’élan arrière pour son *coup*. Le joueur confirme que la pénalité applicable est la perte du trou, mais il avise aussi son *adversaire* qu’il n’agira pas quant à cette infraction. C’était alors la seule décision du joueur de ne pas agir eu égard à cette infraction et, par conséquent, il n’y a pas eu entente.

Dans ces cas où le joueur a pris la décision seul de ne pas agir quant à l’infraction et qu’il avise son *adversaire* de sa décision, le joueur ne peut pas changer sa décision après qu’un ou l’autre joueur a joué un autre *coup* sur le trou, ou si aucun autre *coup* n’est joué sur ce trou, une fois qu’un ou l’autre joueur effectue un *coup* de la prochaine *aire de départ*.

Voici des exemples de situations où il y a eu entente entre le joueur et son *adversaire* :

- Durant le jeu d’un trou, le joueur voit son *adversaire* lever sa balle pour l’identifier sans d’abord en *marquer* l’emplacement. Le joueur dit à son *adversaire* que le défaut de *marquer* constitue une infraction, mais après en avoir discuté, le joueur et l’*adversaire* en viennent à la conclusion qu’ils ne veulent pas appliquer de pénalité dans des situations où il n’y a pas évidence d’un avantage certain suite à l’infraction. Puisque les deux joueurs ont été impliqués dans la détermination du résultat de la situation, et qu’ils ont alors convenu de ne pas appliquer la pénalité, il y a eu entente pour ignorer l’infraction à une règle et les deux joueurs sont disqualifiés selon la règle 1.3b.
- Durant le jeu d’un trou, l’*adversaire* avise le joueur comme quoi il (l’*adversaire*) a touché au sable dans la *fosse de sable* dans

l'élan arrière pour son *coup*. Le joueur confirme que la pénalité applicable est la perte du trou, mais l'*adversaire* suggère au joueur qu'ils devraient tous deux ignorer l'infraction puisqu'il n'y a pas eu réellement d'avantage lors de ce *coup*. Le joueur décide alors de ne pas appliquer la pénalité. Puisque le joueur a été influencé par son *adversaire* dans sa décision de ne pas agir quant à cette infraction, il y a eu entente pour ignorer l'infraction à une règle et les deux joueurs sont disqualifiés selon la règle 1.3b. (Nouveau)

Règle 3.3 Précisions : Partie par coups

3.3 b/1 – Les joueurs doivent être accompagnés par un marqueur durant toute la ronde

Le rôle d'un *marqueur* est de certifier que le score d'un joueur à chaque trou est correctement inscrit sur la *carte de scores* du joueur. Si un *marqueur* n'accompagne pas le joueur pendant toute la *ronde*, la *carte de scores* ne peut pas être dûment certifiée.

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

Le joueur aurait dû insister pour que le *marqueur* l'accompagne à tous les trous. Si le *marqueur* ne pouvait pas, le joueur aurait dû demander à quelqu'un d'autre d'agir comme *marqueur*. Si ce n'était pas possible, le joueur devait cesser de jouer et se présenter au *comité* pour qu'un autre *marqueur* lui soit assigné.

3.3 b/2 – L'information inscrite au mauvais endroit sur la carte de scores peut quand même être acceptée

Même si toutes les exigences de la règle 3.3b doivent être satisfaites avant qu'une *carte de scores* soit remise, il n'y a pas de pénalité si la bonne information est inscrite par erreur sur la *carte de scores* à un endroit autre que là où elle devrait être, sauf que le score de chaque trou sur la *carte de scores* doit pouvoir être identifié au bon trou (voir la précision 3.3b (3)/1).

Par exemple :

- Si le joueur et le *marqueur* certifient le score des trous à l'endroit où l'autre devait signer, les scores du joueur ont été certifiés tel que requis par la règle 3.3b. Il en serait de même si des initiales plutôt que le nom complet avaient été utilisées pour certifier la *carte*.
- Si les scores du joueur sont inscrits sur la *carte de scores* du *marqueur* et les scores du *marqueur* sur la *carte* du joueur, mais que les scores sont corrects et qu'ils ont été certifiés, les *cartes de scores* peuvent

être acceptées en autant que les joueurs disent au *comité* quelle *carte de scores* appartient à quel joueur. Puisque l'erreur est de nature administrative, il n'y a pas de limite de temps pour faire cette correction (voir la règle 20.2d (2)).

3.3 b/3 – Une autre carte de scores peut être utilisée si la carte officielle est endommagée ou perdue

Même si un joueur devrait rapporter la *carte de scores* que le *comité* lui a remise au départ, la règle 3.3b n'exige pas que la même *carte de scores* soit remise si l'original a été perdu ou endommagé.

Par exemple, si le *marqueur* perd la *carte de scores* en papier qui lui a été donnée par le *comité*, il peut utiliser une autre *carte de scores* (comme une *carte de scores* du club) en autant que cette *carte de scores* contient le nom du joueur et ses scores pour chaque trou, et qu'elle est certifiée par le joueur et son *marqueur*.

Dans les cas où un système de scores électronique est utilisé et que le joueur ou le *marqueur* perd la connexion internet ou qu'il y a un problème technique, le joueur devrait soulever ce problème auprès du *comité* aussitôt que possible et pas plus tard qu'immédiatement après que la *ronde* est complétée.

3.3 b (2)/1 – Les joueurs n'ont que les scores à inscrire sur une carte de scores

Il y a une différence entre exiger des joueurs d'entrer les scores d'une *ronde* dans un système informatique (comme pour fins de handicap) et devoir inscrire le score des trous en utilisant un type de *carte de scores* électronique approuvée par le *comité* (comme une application mobile).

Le *comité* peut exiger que les joueurs utilisent une *carte de scores* autre qu'en format papier (comme une *carte de scores* électronique), mais le *comité* n'est pas autorisé à imposer une pénalité selon la règle 3.3b (2) pour avoir fait défaut d'inscrire les scores ailleurs.

Cependant, pour faciliter la gestion des scores (comme la préparation et la communication rapide des résultats d'une compétition), un *comité* peut imposer une pénalité en vertu d'un code de conduite (règle 1.2b) ou prévoir des sanctions disciplinaires (comme révoquer le droit de participer à une prochaine compétition) pour avoir fait défaut d'inscrire les scores ailleurs.

3.3 b (2)/2 – Application de l'exception découlant du fait que le marqueur a fait défaut de remplir ses obligations

Selon l'exception à la règle 3.3b (2), un joueur n'encourt pas de pénalité s'il y a une infraction aux exigences concernant la *carte de scores* à cause d'un manquement du *marqueur* qui est hors du contrôle du joueur.

Voici des exemples du fonctionnement de cette exception :

- Si un *marqueur* quitte le *terrain* avec la *carte de scores* d'un joueur après une *ronde*, le *comité* devrait tenter de contacter le *marqueur*. Cependant, si le *comité* est incapable de le faire, il devrait accepter la certification des scores du joueur par quelqu'un ayant suivi la *ronde*. Si personne d'autre n'est disponible, le *comité* peut lui-même certifier les scores du joueur.
- Si un joueur doit corriger le score d'un trou après que la *carte de scores* a été certifiée par le *marqueur* et que le *marqueur* n'est plus disponible ou qu'il a déjà quitté, le *comité* devrait tenter de contacter le *marqueur*. Si le *comité* est incapable de le faire, le *comité* devrait accepter une certification de la correction par quelqu'un qui a vu le joueur jouer ce trou ou, si une telle personne n'est pas disponible, le *comité* peut lui-même certifier ce score.

3.3 b (3)/1 – Les scores sur une carte doivent pouvoir être identifiés au bon trou

Selon la règle 3.3b, le score de chaque trou sur la *carte de scores* doit pouvoir être identifié au bon trou.

Par exemple, si un *marqueur* inscrit les scores du premier neuf dans les cases du deuxième neuf et les scores du deuxième neuf dans les cases du premier neuf, la *carte de scores* pourra quand même être acceptée si l'erreur est corrigée en modifiant le numéro des trous de sorte à ce qu'ils aillent avec le bon score pour chaque trou.

Cependant, si cette erreur n'est pas corrigée et que cela fait qu'un score pour un trou est plus bas que la réalité, le joueur est disqualifié selon la règle 3.3b (3).

3.3b (4)/1 – Pénalité au joueur qui omet délibérément d'aviser le comité d'une erreur administrative

Le *comité* est responsable de l'addition du score des trous du joueur et, lors d'une compétition avec handicap, le *comité* doit déterminer le nombre de coups que le joueur doit recevoir pour sa *ronde* et de calculer le score net du joueur.

Si le *comité* commet une erreur dans l'une ou l'autre de ces tâches, il s'agit d'une erreur administrative et il n'y a pas de temps limite pour corriger une telle erreur (règle 20.2d (2)). Cependant, si un joueur réalise qu'il y a eu une telle erreur, il se doit d'en aviser le *comité*. S'il est établi que le joueur a remarqué une telle erreur et qu'il a omis délibérément d'en aviser le *comité*, ce même *comité* devrait disqualifier le joueur en vertu de la règle 1.2a (Faute grave). (Nouveau)

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*.

Règle 4

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).
- 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).

Règle 4

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^e 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).

4.1 c 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*.

Règle 4

(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 appliquant une substance (autre qu'en la nettoyant).

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

4.2 b 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.

4.2 c 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*.

4.3 a 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).

Règle 4

- 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 dessiccateurs, 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

Règle 4

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)).

Règle 4.1 Précisions : Bâtons

4.1 a (1)/1 – L'usure résultant d'un usage normal ne change pas la conformité

L'usage normal inclut les *coups*, les *coups* et élan de pratique, ainsi que les gestes comme sortir et replacer un bâton dans le sac. Si de l'usure résulte de cet usage normal, le bâton du joueur est considéré comme étant conforme et le joueur peut continuer à l'utiliser.

Voici des exemples d'usure résultant d'usage normal :

- Un matériau contenu dans la tête d'un bâton se détache et fait du bruit durant un *coup* ou lorsque la tête est agitée.
- Une marque d'usure s'est formée sur la poignée là où les pouces sont placés.
- Un léger creux s'est formé sur la face du bâton à cause de l'usage répété.
- Les rainures sur la face du bâton sont usées.

4.1 a (1)/2 – Pas de pénalité pour un coup avec un bâton non conforme lorsque le coup ne compte pas

Un joueur n'est pas disqualifié pour avoir effectué un *coup* avec un bâton non conforme si le *coup* ne compte pas dans le score du joueur.

Voici quelques exemples de cas où un joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir effectué un *coup* avec un bâton non conforme :

- Le joueur a utilisé le bâton non conforme pour effectuer un *coup* sur une *balle provisoire*, mais celle-ci n'est jamais devenue la *balle en jeu*.

- Le joueur a utilisé le bâton pour effectuer un *coup*, mais ce *coup* est annulé, rejoué ou ne compte pas pour une quelconque autre raison.
- Le joueur a utilisé le bâton pour effectuer un *coup* sur une deuxième balle selon la règle 20.1c (3), mais cette balle n'a pas été la balle qui a compté pour son score.

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

Voici des exemples du sens de « réparer » :

- Remplacer une languette de plomb détachée durant un *coup*. À cause de la nature de cette languette autocollante, si celle-ci ne reste pas en place sur le bâton, une nouvelle languette peut être utilisée.
- Rétablir les réglages d'un bâton ajustable qui se sont desserrés durant la *ronde*, mais non mettre le bâton à un ajustement différent.

4.1 b/1 – Comment appliquer la pénalité d'ajustement une fois que tout joueur a commencé un trou durant un match

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

Par exemple, après avoir complété le premier trou, le joueur frappe son coup de départ au deuxième trou. Avant d'effectuer lui-même son coup de départ, son *adversaire* réalise qu'il transporte 15 bâtons en infraction à la règle 4.1b (1). Puisque l'*adversaire* n'a pas commencé le jeu du deuxième trou, le score du match n'est ajusté que d'un trou en faveur du joueur, mais le score du match n'est pas ajusté avant que le deuxième trou soit complété puisque ce deuxième trou a commencé dès que le joueur a frappé son coup de départ.

4.1 b (1)/1 – Les bâtons transportés pour le joueur comptent dans sa limite de 14 bâtons

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

Par exemple, si un joueur commence la *ronde* avec 10 bâtons dans son sac et demande à quelqu'un de suivre son groupe avec 8 bâtons additionnels parmi lesquels il a l'intention de choisir pour ajouter à son sac durant la *ronde*, le joueur est considéré comme ayant commencé la *ronde* avec plus de 14 bâtons.

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

Les règles n'empêchent pas plusieurs joueurs (comme des *partenaires*) de transporter leurs bâtons dans un seul sac. Toutefois, pour réduire les risques de pénalité selon la règle 4.1b, ils devraient s'assurer que les bâtons sont clairement identifiables à chacun des joueurs.

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

L'interdiction de partager des bâtons s'applique seulement aux *coups* qui comptent pour le score d'un joueur. Elle ne s'applique pas aux élans de pratique, aux *coups* de pratique ou aux *coups* effectués après que le résultat du trou a été déterminé.

Par exemple, il n'y a pas de pénalité en vertu de la règle 4.1b si, entre le jeu de deux trous, un joueur emprunte le fer droit d'un autre joueur et effectue plusieurs coups roulés de pratique sur le *vert* du trou tout juste complété.

4.1 b (4)/1 – Les composantes d'un bâton peuvent être assemblées lorsqu'elles ne sont pas transportées par ou pour un joueur

La règle 4.1b (4) interdit à un joueur de construire un bâton à même les pièces qu'il transporte ou qui sont transportées pour lui ou pour tout autre joueur jouant sur le *terrain*. Ceci n'empêche pas le joueur d'aller chercher des pièces pour construire un bâton ou de voir à ce que des pièces lui soient apportées.

Par exemple, dans le cas où un joueur a le droit d'ajouter un bâton (voir la règle 4.1b (1)) ou de remplacer un bâton endommagé (voir la règle 4.1b (3)), les composantes d'un bâton qui lui sont apportées du chalet (comme de son casier), de la boutique du professionnel, de l'atelier mobile d'un manufacturier ou de tout endroit semblable ne sont pas considérées comme étant « transportées par quelqu'un pour le joueur durant la *ronde* » et elles peuvent être assemblées par le joueur ou toute autre personne.

Règle 4.2 Précisions : Balles

4.2 a (1)/1 – Statut d'une balle qui n'est pas sur la liste des balles conformes

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

Règle 4

- Marques et types de balle qui n'ont jamais été testés – ces balles sont présumées conformes et le fardeau de la preuve incombe à celui qui allègue que la balle n'est pas conforme.
- Marques et types de balle qui ont paru sur une liste antérieure, mais qui n'ont pas été resoumis pour inclusion sur la liste actuelle – ces balles sont présumées être encore conformes.

Cependant, les marques et types de balle qui ont été testés et qu'on considère non conformes aux *Règles concernant l'équipement* ne doivent pas être joués, que la règle locale ait été adoptée ou non.

4.2 a (1)/2 – Statut des balles « X-Out », « Pratique » et « remises à neuf »

Si un joueur choisit de jouer une balle marquée « X-Out » ou « Pratique » par le fabricant, ou une balle remise à neuf, ces balles sont considérées comme suit en vertu des *Règles concernant l'équipement*.

- « X-Out » est le nom courant utilisé pour une balle de golf que le fabricant considère imparfaite (souvent pour des raisons purement esthétiques, comme des défauts de peinture ou d'impression) et, par conséquent, le nom de marque est barré d'un « X ». « Remise à neuf » désigne une balle usagée qui a été nettoyée et estampillée « remise à neuf » ou marquage similaire. En l'absence de preuve évidente qu'une balle « X-Out » ou « remise à neuf » n'est pas conforme aux *Règles concernant l'équipement*, un joueur peut utiliser une telle balle.

Cependant, si le comité a adopté la règle locale exigeant de jouer une balle paraissant sur la liste des balles conformes, une telle balle ne doit pas être utilisée même si les marques d'identification de la balle paraissent sur la liste.

- Les balles dites de pratique sont généralement des balles paraissant sur la liste de balles conformes qui ont été estampillées « Pratique », « Range » ou quelque chose de similaire. Ces balles sont traitées de la même façon que les balles de golf portant le logo d'un club de golf, d'une compagnie, d'une école ou autre.

De telles balles peuvent être utilisées même lorsque le comité a adopté la règle locale des balles sur la liste des balles conformes.

4.2 a (1)/3 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle non conforme aux règles lorsque le coup ne compte pas

Le joueur qui effectue un *coup* sur une balle non conforme aux règles, ou sur une balle qui ne paraît pas sur la liste des balles conformes lorsque la

règle locale est en vigueur, n'est pas disqualifié si le *coup* ne compte pas dans son score.

Exemples de cas où le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une balle non autorisée :

- Comme *balle provisoire*, dans le cas où la *balle provisoire* ne devient jamais la balle *en jeu*.
- Lorsque le *coup* avec cette balle est annulé, rejoué ou qu'il ne compte pas pour une quelconque autre raison.
- Comme deuxième balle selon la règle 20.1c (3), mais où cette balle n'est pas celle qui compte pour son score.

Règle 4.3 Précisions : Utilisation de l'équipement

4.3 a/1 – Restrictions quant à l'utilisation de documentation pour la lecture des verts

La règle 4.3 restreint l'utilisation d'*équipement* ou d'appareils pouvant aider un joueur dans son jeu, partant du principe que le golf est un sport de défis où le succès devrait dépendre du jugement, du talent et de l'habileté du joueur. Cette précision de la règle 4.3 limite la grandeur et l'échelle de schémas détaillés des verts et de tout autre matériel similaire électronique ou numérique qu'un joueur pourrait utiliser durant une *ronde* pour aider à la lecture de sa *ligne de jeu* sur le *vert*, de sorte que l'habileté du joueur à lire la *ligne de jeu* demeure un élément essentiel dans l'art d'effectuer des coups roulés.

Schémas des verts

Le joueur a droit d'utiliser un schéma montrant la configuration du *vert* ou toute autre information concernant le *vert*, sauf que :

- Toute illustration d'un *vert* doit être limitée à une échelle de 3/8 de pouce = 5 verges (1:480) ou moins (« échelle limite »).
- Tout livret ou autre document papier contenant un schéma ou une image d'un *vert* ne doit pas être plus grand que 4 ¼ par 7 pouces (« grandeur limite »). Toutefois, un feuillet indiquant l'emplacement des trous sur les verts qui montre 9 trous ou plus sur une même feuille de papier peut être plus grand, à la condition que toute image d'un *vert* en particulier rencontre l'échelle limite.
- Aucun grossissement de l'information concernant un *vert* n'est permis autre que par l'utilisation de lentilles ou de verres correcteurs normaux.
- Les notes dessinées ou écrites à la main au sujet d'un *vert* sont permises seulement si elles sont consignées dans un livret ou sur un

feuillelet respectant la grandeur limite et écrites par le joueur et/ou son cadet.

Schémas électroniques ou numériques des verts

Toute illustration d'un *vert*, en forme électronique ou numérique, doit respecter l'échelle limite et la grandeur limite. Même si le schéma électronique ou numérique d'un *vert* répond aux limites mentionnées ci-haut, le joueur est néanmoins en infraction à la règle 4.3 s'il utilise tout appareil de façon non conforme à l'objectif de ces limites, comme en :

- Augmentant la grandeur de la représentation du *vert* au-delà des limites de l'échelle ou de la grandeur;
- Générant une *ligne de jeu* recommandée sur la base de l'emplacement (ou de l'emplacement estimé) de la balle du joueur (voir la règle 4.3a (1)).

4.3 a/2– Quand l'utilisation d'un dispositif d'alignement constitue une infraction

Si un joueur place un « dispositif d'alignement » (voir la définition aux *Règles concernant l'équipement*) pour indiquer la *ligne de jeu* et qu'il oriente ensuite sa balle en fonction de ce dispositif d'alignement, le joueur est en infraction à la règle 4.3a.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête sur le vert et le joueur marque l'emplacement de sa balle à l'aide d'un « dispositif d'alignement ». En procédant ainsi, le dispositif d'alignement est placé pour indiquer la *ligne de jeu*. Si par après le joueur lève sa balle et la *replaces* (ce qui inclut en la faisant pivoter) de façon à ce qu'une marque sur la balle soit alignée avec le dispositif d'alignement, ce joueur est en infraction à la règle 4.3a. (Nouveau)

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

Même si un joueur peut utiliser son bâton comme il ferait avec un fil à plomb pour calculer ou évaluer la pente et les contours d'une surface, il y a d'autres pièces d'*équipement* que le joueur ne peut pas utiliser à cette fin.

Par exemple, un joueur ne peut pas évaluer la pente en :

- Plaçant une bouteille d'eau au sol pour qu'elle serve comme niveau.
- Tenant ou plaçant un niveau à bulle.
- Utilisant un poids suspendu à une corde pour servir de fil à plomb.



**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*.

Règle 5

- 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

5.5 a 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.

5.5 b 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)

5.6 b 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.

Règle 5

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

5.7 a 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**.

5.7 b 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; replacer 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 5.2 Précisions : Pratiquer sur le terrain avant ou entre les rondes

5.2/1 – Signification de « terrain » à la règle 5.2

Pour les fins de la règle 5.2, le mot « terrain » (lorsqu'il n'est pas utilisé comme définition, en italique) est utilisé pour vouloir dire les trous utilisés pour toute *ronde* de la compétition devant être jouée ce jour-là.

Voici quelques exemples où la pratique avant une *ronde* est autorisée :

- Un joueur devant jouer une compétition sur un terrain (ou parcours) peut jouer l'autre terrain (parcours) plus tôt le même jour, même si

les deux parcours sont situés sur la même propriété sans qu'il y ait de limites entre les deux.

- Un joueur devant jouer une compétition sur les trous 1 à 9 peut jouer les trous 10 à 18 plus tôt le même jour. (Nouveau)

5.2b/1 – Signification de « avoir complété le jeu de sa ronde finale de la journée » en partie par coups

En *partie par coups*, un joueur a complété sa *ronde* finale de la journée lorsqu'il ne jouera pas d'autres trous sur le *terrain* ce jour-là dans le cadre de la compétition.

Par exemple, après avoir complété le jeu de la première *ronde* le premier jour d'une compétition de deux jours en *partie par coups*, un joueur peut, selon la règle 5.2b, pratiquer sur le *terrain* de la compétition plus tard cette même journée en autant que sa prochaine *ronde* ne commencera pas avant le lendemain.

Cependant, si le joueur a terminé une *ronde* mais qu'il jouera une autre *ronde* ou une partie d'une autre *ronde* sur le *terrain* la même journée, le fait de pratiquer sur le *terrain* constituerait une infraction à la règle 5.2b.

Par exemple, un joueur qui a terminé le jeu d'une *ronde* de qualification en *partie par coups* pour une compétition en *partie par trous* pratique sur le *terrain*. Une fois la *ronde* de qualification terminée, le joueur est à égalité pour la dernière place de qualification dans la compétition en *partie par trous*. Cette égalité doit être départagée par une éliminatoire trou par trou en *partie par coups* qui doit se jouer sur le *terrain* immédiatement après le jeu le même jour.

Si cette pratique sur le *terrain* était sa première infraction à la règle 5.2b, le joueur encourt la *pénalité générale* appliquée au premier trou de l'éliminatoire. Autrement, le joueur est disqualifié de l'éliminatoire selon la règle 5.2b pour avoir pratiqué sur le *terrain* avant l'éliminatoire.

5.2b/2 – La pratique peut être permise sur le terrain avant une ronde d'une compétition tenue sur des journées consécutives

Lorsqu'une compétition est prévue sur un *terrain* pour des journées consécutives et que le *comité* prévoit que des joueurs joueront le premier jour et que d'autres devront jouer une autre journée, un joueur peut pratiquer sur le *terrain* n'importe quel jour où il n'a pas à jouer sa *ronde*.

Par exemple, lors d'une compétition devant se dérouler samedi et dimanche, un joueur ne devant jouer que le dimanche peut pratiquer sur le *terrain* de la compétition le samedi.

Règle 5.3 Précisions : Commencer et terminer la ronde

5.3a/1 – Circonstances exceptionnelles justifiant la mise de côté de la pénalité pour ne pas commencer à l’heure

L’expression « circonstances exceptionnelles » à l’exception 3 de la règle 5.3a ne comprend pas des événements malencontreux ou imprévus hors du contrôle d’un joueur. C’est la responsabilité du joueur de s’assurer d’avoir suffisamment de temps pour se rendre au *terrain* et c’est à lui de prendre en considération les retards possibles.

Il n’y a pas de règle absolue pour décider ce qui est exceptionnel, puisque cela dépend des circonstances de chaque cas et doit être laissé à la discrétion du *comité*.

Un élément important qui n’est pas mentionné dans les exemples qui suivent est que le *comité* devrait tenir compte d’une situation où plusieurs joueurs sont impliqués, au point où le *comité* devrait considérer la situation comme étant exceptionnelle.

Exemples de circonstances qui devraient être considérées exceptionnelles :

- Le joueur était présent sur la scène d’un accident et a fourni une assistance médicale, ou il a été retenu pour donner sa déposition comme témoin alors qu’autrement il aurait été à l’heure au départ.
- Il y a une alarme incendie à l’hôtel du joueur et celui-ci doit évacuer. Compte tenu de l’heure où il peut retourner à sa chambre pour s’habiller ou récupérer son *équipement*, le joueur est incapable de respecter son heure de départ.

Exemples de circonstances qui ne seraient généralement pas considérées exceptionnelles :

- Le joueur se perd en se rendant au terrain ou sa voiture tombe en panne.
- La circulation dense ou un accident font que le trajet pour se rendre au terrain est plus long que prévu.

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

À la règle 5.3a, « l’endroit de départ » est l’*aire de départ* du trou où le joueur commencera sa *ronde* tel que déterminé par le *comité*.

Par exemple, le *comité* peut faire commencer des groupes au 1^{er} trou et d’autres groupes au 10^e trou. Lors de « départs simultanés », le *comité* peut assigner chaque groupe à une *aire de départ* différente pour commencer le jeu.

Le *comité* peut établir un critère pour déterminer qu’un joueur est présent à son endroit de départ. Par exemple, le *comité* peut dire que, pour être à

son endroit de départ, le joueur doit être à l'intérieur des cordes installées pour les spectateurs à l'*aire de départ* du trou qu'il doit jouer.

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

L'expression « prêt à jouer » signifie que le joueur a au moins un bâton et une balle prêts à être utilisés immédiatement.

Par exemple, si un joueur arrive à l'heure à son endroit de départ avec une balle et un bâton (même si ce n'est que son fer droit), le joueur est considéré comme étant prêt à jouer. Si le joueur choisit d'attendre pour un autre bâton lorsque c'est à son tour de jouer, il pourrait encourir une pénalité pour avoir retardé le jeu de façon déraisonnable (règle 5.6a).

5.3a/4 – Un joueur est présent à son endroit de départ, qu'il quitte ensuite

Lorsqu'un joueur est prêt à jouer à l'endroit de départ, mais qu'il quitte ensuite cet endroit pour une raison quelconque, la règle qui s'appliquera dépend s'il est prêt à jouer à l'endroit de départ à l'heure de départ prévue.

Par exemple, l'heure de départ d'un joueur est 9:00 et il est prêt à jouer à l'endroit de départ à 8:57. Le joueur réalise alors qu'il a oublié quelque chose dans son casier et il quitte l'endroit de départ pour aller le chercher. Si le joueur ne revient pas à l'endroit de départ à 9:00:00, le joueur est en retard par rapport à son heure de départ et la règle 5.3a s'applique.

Par contre, si le joueur était prêt à jouer à l'endroit de départ à 9:00 et qu'il est ensuite allé à son casier, le joueur peut encourir la pénalité en vertu de la règle 5.6a (retard déraisonnable) puisqu'il a satisfait aux exigences de la règle 5.3a en étant prêt à jouer à l'endroit de départ à son heure de départ prévue.

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

Lorsque les deux joueurs dans un match arrivent à l'endroit de départ prêts à jouer pas plus de cinq minutes après leur heure de départ prévue, et que ni l'un ni l'autre n'a rencontré de circonstances exceptionnelles (Exception 3), ils encourrent tous deux une pénalité de perte du trou et le premier trou est égalé.

Par exemple, si l'heure de départ est fixée à 9:00 et que le joueur arrive à l'endroit de départ, prêt à jouer, à 9:02 et que son *adversaire* arrive prêt à jouer à 9:04, ils encourrent tous deux la pénalité de perte du trou, même si le joueur est arrivé avant son *adversaire* (Exception 1). Le premier trou est donc égalé et le match commence à égalité au deuxième trou. Il n'y a pas de pénalité si les joueurs jouent le premier trou pour se rendre à l'*aire de départ* du deuxième trou.

Règle 5.5 Précisions : Pratiquer durant la ronde ou alors que le jeu est arrêté

5.5 a/1 – Un coup de pratique sur une balle de taille similaire à une balle conforme aux règles est une infraction

Un « *coup* de pratique » selon la règle 5.5a couvre non seulement les *coups* sur une balle conforme effectués avec un bâton, mais aussi les *coups* sur tout autre type de balle similaire à une balle de golf, comme une balle de plastique servant à la pratique.

Frapper un *tee* ou un objet naturel avec un bâton (comme une pierre ou une cocotte) n'est pas un *coup* de pratique.

5.5 c/1 – L'autorisation supplémentaire de pratiquer ne s'applique plus lorsque la ronde en partie par coups a repris

En *partie par coups*, lorsque le *comité* reprend le jeu après une suspension, tous les joueurs qui avaient commencé leur *ronde* avant que le jeu soit suspendu ont repris le jeu de leur *ronde*. Ces joueurs ne sont donc plus autorisés à pratiquer de façon autre que permis par la règle 5.5b (Restrictions quant aux coups de pratique entre le jeu de deux trous).

Par exemple, si le *comité* suspend le jeu pour la journée et que le jeu reprendra le lendemain à 8:00, un joueur dont le groupe sera le troisième groupe à jouer d'une certaine *aire de départ* n'a pas le droit de continuer à pratiquer dans la zone réservée à la pratique après que la ronde a repris à 8:00.

La *ronde* de ce joueur a repris même si les joueurs de son groupe ne pourront pas effectuer leur prochain *coup* immédiatement. La seule pratique permise est d'effectuer des coups roulés ou de petits coups d'approche sur ou près du *vert* du dernier trou complété, de tout *vert* de pratique ou de l'*aire de départ* du prochain trou.

Règle 5.6 Précisions : Délai déraisonnable, rythme de jeu soutenu

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

Les délais déraisonnables dans le contexte de la règle 5.6a sont des délais causés par des actions qui sont sous le contrôle du joueur et qui affectent d'autres joueurs ou retardent la compétition. Les courts délais résultant d'événements normaux qui surviennent durant une *ronde* ou qui sont hors du contrôle du joueur sont généralement considérés « raisonnables ».

Déterminer ce qui constitue des actions raisonnables ou déraisonnables doit tenir compte de toutes les circonstances, y compris si le joueur attend après d'autres joueurs dans son groupe ou dans le groupe qui précède.

Exemples d'actions susceptibles d'être considérées raisonnables :

- Arrêter brièvement au chalet ou à la cantine pour aller chercher de la nourriture ou un breuvage.
- Prendre le temps de consulter les autres joueurs dans son groupe de jeu pour décider si on complétera le jeu du trou lorsqu'il y a une suspension normale par le *comité* (règle 5.7b (2)).

Exemples d'actions qui, si elles occasionnent plus qu'un bref délai dans le jeu, sont susceptibles d'être considérées déraisonnables :

- Retourner du *vert* jusqu'à l'*aire de départ* pour récupérer un bâton perdu.
- Continuer de chercher une balle *perdue* durant plusieurs minutes après que le temps de recherche de trois minutes est expiré.
- Arrêter plus que quelques minutes au chalet ou à la cantine pour aller chercher de la nourriture ou un breuvage si le *comité* ne l'a pas autorisé.

5.6 a/2 – Un joueur victime de malaise soudain ou de blessure se voit normalement accorder 15 minutes pour récupérer

Si un joueur a un malaise soudain ou une blessure (comme un épuisement dû à la chaleur, une piqûre d'abeille ou qu'il a été frappé par une balle), le *comité* devrait normalement lui accorder jusqu'à 15 minutes pour récupérer avant que le défaut du joueur de continuer le jeu soit considéré comme retarder le jeu de façon déraisonnable.

Le *comité* devrait aussi appliquer cette même limite au temps total utilisé par un joueur pour recevoir des traitements répétés durant une *ronde* pour soulager une blessure.

Règle 5.7 Précisions : Arrêter le jeu; reprendre le jeu

5.7 a/1 – Quand un joueur a arrêté le jeu

Arrêter le jeu dans le contexte de la règle 5.7a peut être un geste intentionnel du joueur ou cela peut être un délai suffisamment long pour constituer un arrêt. Les délais temporaires, qu'ils soient raisonnables ou déraisonnables, sont couverts par la règle 5.6a (Retard déraisonnable).

Voici des exemples où le *comité* est susceptible de disqualifier un joueur en vertu de la règle 5.7a pour avoir arrêté le jeu :

- Le joueur quitte le *terrain* dans la frustration sans l'intention d'y revenir.

- Le joueur fait un arrêt prolongé au chalet après neuf trous pour regarder la télévision ou pour prendre un repas lorsque le *comité* ne l'a pas autorisé.
- Le joueur se met à l'abri de la pluie pour une longue période.

5.7 b/1 – Laisser tomber une balle après que le jeu a été suspendu n'est pas faire défaut d'arrêter le jeu

Il n'y a pas de pénalité si, après une suspension du jeu, un joueur procède selon une règle, comme en *laissant tomber* une balle, en déterminant le *point de dégagement complet le plus proche* ou en continuant la recherche d'une balle.

Cependant, lorsque le *comité* a signalé une suspension immédiate et en raison de l'objectif de la règle 5.7b (1), il est recommandé que tous les joueurs se mettent immédiatement à l'abri sans autre action.

5.7b (1)/1 – Circonstances justifiant le défaut d'un joueur d'arrêter le jeu

Selon la règle 5.7b (1), tous les joueurs doivent immédiatement arrêter de jouer lorsque le *comité* déclare une suspension immédiate du jeu. Le but de cette suspension est de faire en sorte que le *terrain* soit évacué le plus rapidement possible lorsqu'il y a une situation dangereuse, comme la foudre.

Cependant, il peut y avoir une certaine confusion ou incertitude lorsqu'une suspension est déclarée et certaines circonstances peuvent expliquer ou justifier pourquoi le joueur n'a pas arrêté le jeu immédiatement. Dans de tels cas, l'exception à la règle 5.7b permet au *comité* de décider qu'il n'y a pas d'infraction à la règle.

Si un joueur effectue un *coup* après que le jeu a été suspendu, le *comité* doit considérer tous les faits pertinents pour déterminer si le joueur devrait être disqualifié.

Voici des exemples où il est probable que le *comité* déterminera que le fait de continuer le jeu après la suspension est justifié :

- Le joueur est dans un secteur éloigné du *terrain* et il n'entend pas le signal de suspension du jeu, ou il confond ce signal avec quelque chose d'autre comme un klaxon de véhicule.
- Le joueur a déjà *pris position* avec un bâton derrière la balle ou a commencé son élan arrière pour un *coup* et il complète le *coup* sans hésiter.

Un exemple où il est probable que le *comité* déterminera qu'il n'est pas justifié de continuer le jeu après la suspension est lorsqu'un joueur entend

le signal pour suspendre le jeu, mais qu'il veut effectuer rapidement un *coup* avant d'arrêter, comme pour compléter le jeu d'un trou avec un court coup roulé ou pour profiter d'un vent favorable.

5.7c/1 – Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le comité détermine qu'il n'y a plus de danger par la foudre

La sécurité des joueurs est primordiale et les *comités* ne devraient pas prendre le risque d'exposer les joueurs au danger. La règle 5.7a (Quand les joueurs peuvent ou doivent arrêter le jeu) autorise un joueur à arrêter le jeu s'il a des motifs raisonnables de croire qu'il y a risque de foudre. Dans une telle situation, si la conviction du joueur est raisonnable, celui-ci est le juge ultime.

Cependant, si le *comité* a utilisé tous les moyens raisonnables pour déterminer qu'il n'y a plus de risque de foudre et qu'il ordonne la reprise du jeu, tous les joueurs doivent reprendre le jeu. Si un joueur refuse parce qu'il croit qu'il y a encore un danger, le *comité* peut conclure que la conviction du joueur n'est pas raisonnable et celui-ci peut être disqualifié selon la règle 5.7c.

5.7d (1)/1 – Un joueur doit-il accepter une position de balle améliorée ou détériorée dans une fosse de sable pendant une suspension

La règle 14.2d (Où replacer une balle lorsque la position originale de la balle a été modifiée) ne s'applique pas aux situations de *replacer* la balle pour reprendre le jeu et le joueur n'a pas à recréer la *position* originale.

Par exemple, la balle d'un joueur est *enfouie* dans une *fosse de sable* lorsque le jeu est suspendu. Durant la suspension du jeu, la *fosse de sable* est nettoyée par le personnel d'entretien et la surface est maintenant aplanie. Le joueur doit reprendre le jeu en plaçant une balle au point estimé d'où la balle a été levée, même si la balle sera maintenant sur la surface du sable et non pas *enfouie*.

Cependant, si la *fosse de sable* n'a pas été nettoyée par le personnel d'entretien, le joueur n'a pas nécessairement droit aux *conditions affectant le coup* qu'il avait avant l'arrêt du jeu. Si les *conditions affectant le coup* sont détériorées par des *forces naturelles* (comme le vent ou l'eau), le joueur ne doit pas *améliorer* ces conditions détériorées (règle 8.1d).

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**6.1 a 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.

6.1 b 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.

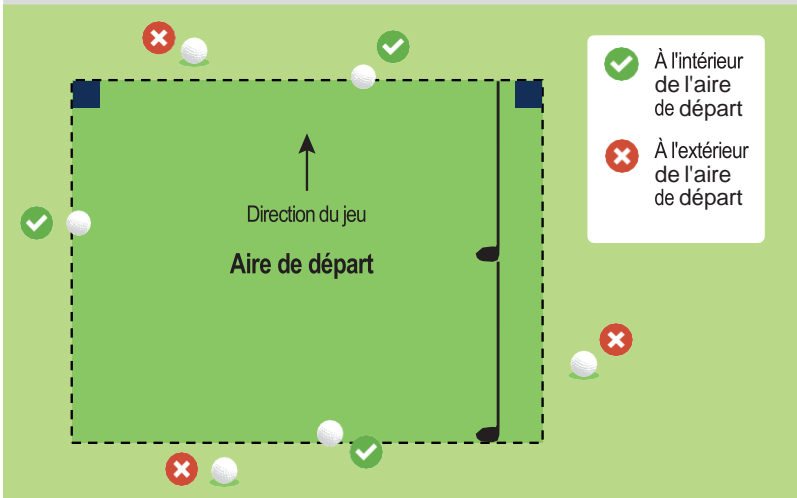
Cette règle s'applique seulement à l'*aire de départ* d'où le joueur doit commencer le trou qu'il joue, et non à tout autre tertre de départ sur le *terrain* (que ce soit sur le même trou ou un autre trou).

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



La ligne pointillée détermine les limites extérieures de l'aire de départ (voir définition 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.

(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)) :

Règle 6

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

Règle 6

(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.

6.3 d 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*).

6.4 b 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** :

Règle 6

- 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*).

Règle 6.1 Précisions : Commencer le jeu d'un trou

6.1b (1)/1 – Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ en partie par trous et le coup n'est pas annulé par l'adversaire

Lorsque, en *partie par trous*, un joueur commence un trou en jouant une balle à l'extérieur de l'*aire de départ* et que le *coup* n'est pas annulé, la règle 6.1 b (1) prévoit que le joueur joue la balle où elle repose. Cependant, il se peut que le joueur ne soit pas toujours autorisé à jouer la balle où elle repose.

Par exemple, un joueur frappe de l'extérieur de l'*aire de départ* (comme d'un autre ensemble de jalons de départ) pour commencer le jeu d'un trou, la balle s'arrête *hors limites* et l'*adversaire* n'annule pas le *coup*.

Puisque le *coup* n'est pas annulé et que la balle est *hors limites*, le joueur doit procéder selon l'option *coup et distance* en jouant une balle d'où le *coup* précédent a été effectué. Cependant, puisque le *coup* n'a pas été effectué de l'*aire de départ*, le joueur doit *laisser tomber* une balle et non pas la placer sur un *tee* (voir la règle 14.6b – Coup précédent effectué de la zone générale, d'une zone de pénalité ou d'une fosse de sable).

Règle 6.2 Précisions : Jouer de l'aire de départ

6.2 b (4)/1 – Jalon de départ déplacé sans qu'il y ait amélioration

Si un joueur cause le déplacement d'un jalon de départ (comme en trébuchant contre le jalon, en le frappant dans un excès de colère ou en le levant sans raison apparente), mais que ceci n'améliore pas les *conditions affectant le coup*, il n'y a pas de pénalité même si le joueur ne le remplace pas avant de jouer de l'*aire de départ*.

Cependant, puisque les jalons de départ peuvent avoir un effet significatif sur la compétition, ceux-ci ne devraient pas être déplacés et, s'ils sont déplacés, ils devraient être remplacés.

Par contre, si un joueur déplace un jalon de départ parce qu'il estime que celui-ci devrait être à un emplacement différent, ou qu'il brise délibérément le jalon de départ, le *comité* peut choisir de disqualifier le joueur pour faute grave contraire à l'esprit du jeu (règle 1.2a).

Règle 6.3 Précisions : Balle utilisée durant le jeu d'un trou

6.3 a/1 – Comment procéder lorsque les balles sont échangées à un endroit inconnu

Il n'y a pas de pénalité si, après avoir *entré la balle*, deux joueurs réalisent qu'ils ont complété le jeu du trou avec la balle de l'un et l'autre, mais qu'ils ne peuvent pas déterminer si les balles ont été échangées durant le jeu du trou.

Par exemple, après le jeu d'un trou, on réalise que le joueur A a complété le jeu du trou avec la balle de B et que B a complété le jeu avec la balle de A. Les deux joueurs sont certains d'avoir *entré la balle* qu'ils ont jouée de l'*aire de départ*.

Dans une telle situation, et puisque les joueurs peuvent commencer chaque trou avec n'importe quelle balle conforme (règle 6.3a), on devrait conclure que les balles ont été échangées avant que le jeu du trou commence, sauf preuve du contraire.

6.3 c (1)/1 – Signification de « coup de pénalité encouru uniquement en jouant cette balle »

Lorsque les *coups* effectués sur une balle ne comptent pas dans le score du joueur, tout coup de pénalité encouru par le joueur en jouant cette balle ne compte pas, à moins que le joueur encoure une pénalité qui pourrait s'appliquer aussi à sa balle *en jeu*.

Exemples de pénalités qui sont ignorées parce qu'elles ne pourraient pas aussi s'appliquer à la balle *en jeu* :

- Toucher délibérément à la balle ou causer son *déplacement* (règle 9.4).
- Le *cadet* du joueur se tient dans la « zone restreinte » alors que le joueur *prend position* (règle 10.2b (4)).
- Toucher au sable lors de l'élan arrière pour le *coup* dans une *fosse de sable* (règle 12.2b (2)).

Exemples de pénalités qui ne sont pas ignorées parce qu'elles s'appliquent également à la balle *en jeu* :

- Effectuer un *coup* de pratique durant le jeu d'un trou (Règle 5.5a).
- Jouer une *mauvaise balle* (Règle 6.3c (1)).
- Demander ou donner un *conseil* (Règle 10.2a).

Règle 6.4 Précisions : Ordre de jeu pour jouer un trou

6.4 b (1)/1 – Signification de « dans le même ordre » à la règle 6.4 b (1) lorsque les joueurs ont joué hors tour à l'aire de départ précédente

L'expression « dans le même ordre » à la règle 6.4b (1) réfère à l'ordre dans lequel les joueurs auraient dû jouer à l'*aire de départ* précédente, même s'ils ont joué dans le mauvais ordre.

Par exemple, le joueur A a les *honneurs* au 6^e trou, mais pour sauver du temps le joueur B joue en premier de l'*aire de départ*. Si les joueurs ont le même score au 6^e trou, l'*honneur* au 7^e trou appartient encore à A puisque c'est le même ordre que celui dans lequel les joueurs auraient dû jouer à l'*aire de départ* précédente s'ils n'avaient pas choisi le « prêt à jouer ». (Nouveau)

6.4 c/1 – Le coup ne peut pas être annulé lorsqu'une balle provisoire est jouée hors tour de l'aire de départ

Si un joueur qui a l'*honneur* décide de jouer une *balle provisoire* après que son *adversaire* a joué une *balle provisoire*, ce joueur ne peut pas annuler le *coup* de son *adversaire* sur la *balle provisoire* en vertu de la règle 6.4a (2).

Par exemple, le joueur A a l'*honneur* et joue le premier de l'*aire de départ*. Le joueur B (son *adversaire*) joue ensuite et, puisque sa balle peut être *hors limites*, il décide de jouer une *balle provisoire* et s'exécute. Après que B a joué la *balle provisoire*, le joueur A décide lui aussi de frapper une *balle provisoire*.

Puisque le joueur A a fait connaître son intention de jouer une *balle provisoire* seulement après que le joueur B a joué, il a ainsi abandonné son droit d'annuler le *coup* de B sur la *balle provisoire*. Le joueur A peut néanmoins encore jouer une *balle provisoire*.

Règle 6.5 Précisions : Compléter le jeu d'un trou

6.5 /1 – Quand un joueur ou une équipe a complété le jeu d'un trou

Il y a plusieurs règles (comme les règles 4.1b, 4.3, 5.5b et 20.1b (2)) où il est important de comprendre quand le jeu d'un trou a été complété.

Voici des exemples d'un joueur ayant complété le jeu d'un trou et étant donc entre le jeu de deux trous :

Partie par trous :

Simple : Lorsque le joueur a *entré* sa balle *dans le trou*, que son prochain *coup* lui a été concédé ou lorsque le résultat du trou a été déterminé.

À Quatre joueurs : Lorsque l'*équipe* a *entré* sa balle *dans le trou*, que son prochain *coup* lui a été concédé ou lorsque le résultat du trou a été déterminé.

À Quatre balles : Lorsque les deux *partenaires* ont *entré* leur balle *dans le trou*, que leurs prochains *coups* ont été concédés ou lorsque le résultat du trou a été déterminé.

Partie par coups :

Individuelle : Lorsque le joueur a *entré* sa balle *dans le trou*.

À Quatre joueurs : Lorsque l'*équipe* a *entré* sa balle *dans le trou*.

À Quatre balles : Lorsque les deux *partenaires* ont *entré* leur balle *dans le trou*, ou lorsqu'un des *partenaires* a *entré sa balle* et que l'autre ne peut faire mieux pour le score de l'*équipe*.

Stableford, Normale/Bogey, et Score maximum : Lorsque le joueur a *entré* sa balle *dans le trou* ou a levé sa balle après avoir réussi zéro point, perdu le trou ou atteint le score maximum.





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.

7.1 b 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).

Règle 7

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 7.1 Précisions : Comment chercher la balle correctement

7.1 a/1 – Exemples de gestes peu susceptibles d’être considérés comme faisant partie d’une recherche correcte

Voici des exemples de gestes peu susceptibles d’être considérés comme raisonnables dans le cadre d’une recherche correcte, gestes qui entraîneront la *pénalité générale* si les *conditions affectant le coup* sont *améliorées* :

- Poser des gestes pour aplatir ou tasser l’herbe au-delà de ce qui est nécessaire pour marcher ou pour chercher la balle dans la zone où on croit qu’elle s’est arrêtée;
- Retirer délibérément du sol toute chose qui pousse; ou
- Casser une branche d’arbre pour avoir un accès plus facile à la balle lorsqu’on aurait pu se rendre à la balle sans cela.

Règle 7.2 Précisions : Comment identifier la balle

7.2 /1 – Identifier une balle qui ne peut être récupérée

Si un joueur voit une balle dans un arbre ou autre endroit d’où il est incapable de la récupérer, ce joueur ne peut pas présumer que c’est sa balle; il doit plutôt l’identifier de l’une des façons décrites à la règle 7.2.

Cela peut se faire même si le joueur est incapable de récupérer la balle, comme :

- En utilisant des jumelles ou un appareil de mesure de distance pour repérer une marque qui identifie clairement la balle comme étant celle du joueur, ou
- En déterminant qu’un autre joueur ou un spectateur a vu la balle s’arrêter à cet endroit précis après le *coup* du joueur.

Règle 7.4 Précisions : Balle déplacée accidentellement en tentant de la trouver ou de l’identifier

7.4/1 – Estimer le point original où replacer une balle déplacée durant la recherche

Lorsque la balle d’un joueur a été *déplacée* accidentellement durant la recherche et que l’emplacement original où elle doit être *replacée* doit être estimé, le joueur devrait considérer toutes les preuves raisonnablement disponibles à savoir où la balle reposait avant d’être *déplacée*.

Par exemple, dans son estimation de l’emplacement original de la balle, le joueur devrait considérer :

- Comment la balle a été retrouvée (par exemple, si on a marché dessus, ou si elle a été frappée du pied ou *déplacée* avec un bâton ou la main),
- Si elle était visible ou non, et
- Son emplacement en relation avec le sol et avec tout objet qui pousse, comme si elle reposait contre ou sous l’herbe et à quelle profondeur elle était.

Lorsqu’il *replace* la balle, le joueur n’a pas à replacer les *détritus* (comme les feuilles) qui peuvent avoir été déplacés puisque les *détritus* ne font pas partie de la *position de la balle* et que, dans la plupart des cas, il serait pratiquement impossible de recréer la situation originale s’il fallait replacer les *détritus*.

Par exemple, alors qu’il cherche une balle couverte par des feuilles dans une *zone de pénalité*, le joueur frappe la balle du pied et déplace les feuilles qui étaient près de la balle. Même si la balle doit être *replacée* à son emplacement original ou estimé, il n’est pas nécessaire de replacer les feuilles à leur emplacement original même si la balle reposait certainement sous celles-ci.

7.4/2 – Signification de « en tentant de trouver » la balle

À la règle 7.4 et à l’exception 2 de la règle 9.4 (Déplacement accidentel avant que la balle soit trouvée), il n’y a pas de pénalité si la balle est *déplacée* accidentellement en tentant de la trouver. « Tenter de la trouver » inclut les gestes qui peuvent raisonnablement être considérés comme faisant partie de la recherche de la balle, y compris les actions autorisées par la règle 7.1 (Commander chercher la balle correctement). Cela n’inclut pas les gestes posés avant que la recherche commence, comme marcher vers l’endroit où l’on s’attend à ce que la balle soit.

Par exemple, la balle d’un joueur est frappée vers un endroit où il y a beaucoup d’arbres. Le joueur ne réalise pas que sa balle a frappé un arbre et est revenue vers l’*aire de départ*. Alors que le joueur est encore à bonne distance de l’endroit où il croit que sa balle s’est arrêtée et avant de commencer la recherche, il frappe sa balle accidentellement avec son pied. Parce que cela n’est pas survenu alors qu’il tentait de trouver sa balle, le joueur encourt un coup de pénalité selon la règle 9.4b pour avoir causé accidentellement le *déplacement* de sa balle et il doit *replacer* sa balle.

7.4/3 – Balle déplacée alors que la recherche est momentanément arrêtée

Selon la précision 7.4/2, un joueur encourt une pénalité si la balle est *déplacée* lorsqu’il n’est pas en train de la chercher.

Cependant, un joueur qui *déplace* sa balle accidentellement alors que la recherche est arrêtée momentanément à cause de circonstances hors de son contrôle n'encourt pas de pénalité pour avoir *déplacé* sa balle.

Par exemple :

- Le joueur arrête de chercher sa balle pour ne pas déranger un autre groupe qui va passer devant. En cherchant à se placer à l'écart, le joueur cause accidentellement le *déplacement* de sa balle.
- Le *comité* suspend le jeu et le joueur commence à quitter le secteur lorsqu'il marche accidentellement sur sa balle et la *déplace*.

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 replacées 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).

Règle 8

- (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 replaçant l'objet aussi près que possible de sa position originale de sorte que l'*amélioration* créée par l'infraction est éliminée, comme en :

- Replaçant 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 :

Règle 8

- » 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'influer 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

Règle 8

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 8.1 Précisions : Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup

8.1 a/1 – Exemples d'actions susceptibles de créer un avantage potentiel

Voici des exemples d'actions susceptibles d'*améliorer* les *conditions affectant le coup* (c.-à-d. probablement créer un avantage potentiel pour le joueur) :

- Un joueur répare une marque de balle dans la *zone générale* ou remplace une motte de gazon sur la *ligne de jeu* quelques verges devant sa balle avant d'effectuer un *coup* qui peut être affecté par la marque de balle ou par le trou où il remplace la motte de gazon (p. ex. un coup roulé ou un coup d'approche au ras du sol).
- La balle d'un joueur s'arrête dans une *fosse de sable* tout près du *vert* et le joueur nivelle des traces de pas sur sa *ligne de jeu* devant sa balle avant d'effectuer un petit *coup* au-dessus de l'endroit qu'il a aplani

(voir la règle 12.2b (2) – Quand toucher au sable n’entraîne pas de pénalité).

8.1 a/2 – Exemples d’actions peu susceptibles de créer un avantage potentiel

Voici des exemples d’actions peu susceptibles d’améliorer les *conditions affectant le coup* (c.-à-d. peu probables de créer un avantage potentiel pour le joueur) :

- Avant d’effectuer un coup d’approche de 150 verges à partir de la *zone générale*, un joueur répare une petite marque de balle, aplanit une trace de pas dans une *fosse de sable* ou replace une motte de gazon sur sa *ligne de jeu* plusieurs verges devant sa balle.
- La balle d’un joueur repose au milieu d’une grande *fosse de sable* d’allée relativement peu profonde, et le joueur nivelle des traces de pas plusieurs verges devant la balle et sur sa *ligne de jeu* avant d’effectuer un long *coup* au-dessus de l’endroit aplani (voir la règle 12.2b (2) – Quand toucher au sable n’entraîne pas de pénalité).

8.1a/3 – Un joueur qui améliore les conditions pour le coup prévu enfreint les règles même si un coup différent est effectué

Si un joueur prévoit jouer une balle d’une certaine façon et qu’il *améliore* les *conditions affectant le coup* pour ce *coup* en particulier, et que la pénalité ne peut pas être évitée en restaurant les *conditions*, le joueur enfreint la règle 8.1a, qu’il effectue son *coup* tel que prévu ou qu’il joue d’une façon différente qui n’est pas affectée par l’amélioration.

Par exemple, si un joueur casse une branche qui nuit à l’espace choisi pour *prendre position* ou pour effectuer son élan lorsqu’il aurait pu *prendre position* sans briser la branche, il ne peut pas éviter la pénalité en jouant la balle dans une direction différente ou en prenant un dégagement à un endroit différent où la branche n’aurait pas d’impact sur son *coup*. Ceci s’applique aussi si un joueur casse une branche en commençant le jeu d’un trou et se déplace à un autre endroit sur l’*aire de départ*.

Voir la règle 8.1c pour savoir si une pénalité peut être évitée en restaurant les *conditions améliorées*.

8.1a/4 – Exemple de déplacer, plier ou briser une obstruction inamovible

Une partie d’une clôture située *hors limites* (qui n’est donc pas un *objet de limites*) penche sur le *terrain* et le joueur la repousse dans une position verticale. Ceci est une infraction à la règle 8.1a qui interdit au joueur d’améliorer les *conditions affectant le coup* en déplaçant une *obstruction*

inamovible. Le joueur encourt la *pénalité générale* à moins de restaurer les *conditions* en replaçant la clôture dans sa position originale avant son prochain *coup*, tel que permis à la règle 8.1c (Éviter une pénalité en restaurant les conditions améliorées).

Dans une telle situation, même si la règle 8.1a interdit de déplacer, plier ou briser l'*obstruction inamovible*, le joueur a l'option de prendre un dégagement sans pénalité de l'embarras causé par la partie de l'*obstruction inamovible* qui penche sur le *terrain* en vertu de la règle 16.1b (Dégagement d'une condition anormale de terrain).

8.1 a/5 – Aménager une position en plaçant un objet comme une serviette n'est pas permis

La définition de « *prise de position* » comprend non seulement l'endroit où le joueur place ses pieds, mais aussi où le corps tout entier du joueur est positionné dans sa préparation ou dans l'exécution d'un *coup*.

Par exemple, un joueur commet une infraction à la règle 8.1a pour avoir *amélioré* l'espace prévu pour *prendre position* s'il place une serviette ou un autre objet sur un buisson pour se protéger en effectuant un *coup*.

Si un joueur doit jouer à genoux parce que sa balle est sous un arbre et qu'il place une serviette sur le sol afin d'éviter de se salir ou de se mouiller, le joueur aménage sa *prise de position*. Par contre, un joueur a le droit d'enrouler une serviette autour de sa taille ou d'enfiler son habit de pluie avant de s'agenouiller pour jouer son *coup* (voir la règle 10.2b (5) – Aide physique et protection contre les éléments).

Si un joueur a placé un objet de façon non permise par les règles mais qu'il réalise son erreur avant de jouer la balle, il peut éviter la pénalité en enlevant l'objet avant d'effectuer le *coup*, en autant qu'il n'y ait pas eu d'autre *amélioration aux conditions affectant le coup*.

8.1 a/6 – Modifier la surface du sol pour aménager une position n'est pas permis

Un joueur peut placer ses pieds fermement pour *prendre position*, mais le joueur commet une infraction à la règle 8.1a s'il modifie la surface du sol où il *prendra position* lorsque son geste *améliore* l'espace prévu pour sa *prise de position*.

Exemples de modifications du sol qui *amélioreront* probablement les *conditions affectant le coup* :

- Tasser le sable vers le bas avec son pied dans la pente d'une *fosse de sable* pour créer une *prise de position* plus égale.

Règle 8

- Creuser de façon excessive avec ses pieds dans un sol mou pour établir une base plus solide pour *prendre position*.

Un joueur est en infraction à la règle 8.1a dès qu'il a *amélioré les conditions* en modifiant la surface du sol pour sa *prise de position* et il ne peut pas éviter une pénalité en tentant de restaurer les conditions du sol à leur état original.

Les restrictions reliées aux modifications de la surface du sol (règle 8.1a (3)) n'incluent pas l'enlèvement de *détritus* ou d'*obstructions amovibles* de l'espace prévu pour la *prise de position*, comme enlever de grandes quantités d'aiguilles de pin ou de feuilles là où le joueur se tiendra pour jouer la balle.

8.1a/7 – Un joueur peut sonder le sol près de sa balle pour déterminer s'il y a des racines, des pierres ou une obstruction sous la surface, mais seulement si cela n'améliore pas les conditions

La règle 8.1a n'interdit pas à un joueur de toucher au sol dans l'espace couvert par les *conditions affectant le coup*, mais seulement en autant que ces *conditions* ne sont pas *améliorées*.

Par exemple, lorsque la balle repose n'importe où sur le *terrain* et sans *améliorer les conditions affectant le coup*, un joueur peut sonder le sol autour de la balle avec un *tee* ou un autre objet pour voir si son bâton peut frapper une racine, une pierre ou une *obstruction* sous la surface lorsqu'il effectuera son *coup*.

Cependant, voir la précision 12.2b/2 si le joueur sonde le sable dans une *fosse de sable* pour éprouver l'état du sable.

8.1a/8 – Modifier la surface du sol dans la zone de dégagement n'est pas permis

Avant de *laisser tomber* une balle pour prendre un dégagement, un joueur ne doit pas replacer une motte de gazon dans un trou dans la *zone de dégagement* ou poser tout autre geste pouvant modifier la surface du sol de façon à *améliorer les conditions affectant le coup*.

Cependant, cette interdiction ne s'applique qu'une fois que le joueur a réalisé qu'il est obligé ou qu'il a le droit de *laisser tomber* une balle dans cette *zone de dégagement*.

Par exemple, si un joueur frappe une balle et remplace sa motte de gazon, et qu'il réalise alors qu'il devra ou pourra jouer de nouveau du même endroit avec pénalité de *coup et distance* parce que sa balle est *hors limites*, est dans une *zone de pénalité*, est injouable ou qu'une *balle provisoire* devrait

être jouée, il n'y a pas d'infraction à la règle 8.1a même si cette motte de gazon replacée est dans la *zone de dégagement*.

8.1a/9 – Quand une motte de gazon est considérée replacée et ne doit pas être enlevée ni écrasée

La règle 8.1a (3) interdit d'*améliorer les conditions affectant le coup* en écrasant, en enlevant ou en repositionnant une motte de gazon dans une marque de coup, une telle motte étant considérée comme faisant partie du sol (et non pas comme un *détritus*), même si elle n'est pas encore attachée ou qu'elle ne pousse pas.

Une motte de gazon a été replacée quand elle repose en grande partie, les racines vers le bas, dans une marque de coup (que la motte soit dans le trou d'où elle provient ou non).

8.1 b/1 – Un joueur peut placer ses pieds fermement plus d'une fois en prenant position

La règle 8.1b permet au joueur de placer ses pieds fermement en *prenant position* pour effectuer un *coup*, et ceci peut être fait plus d'une fois dans la préparation pour le *coup*.

Par exemple, un joueur peut entrer dans une *fosse de sable* sans bâton, creuser avec ses pieds pour *prendre position* et simuler un *coup*, quitter la *fosse de sable* pour aller chercher un bâton, revenir et creuser à nouveau avec ses pieds pour ensuite effectuer le *coup*.

8.1 b/2 – Exemples « d'agir correctement pour prendre position »

Même si un joueur peut jouer dans n'importe quelle direction, il n'a pas nécessairement droit à une *prise de position* ou à un élan normal. Il doit s'adapter à la situation et utiliser la façon de procéder qui dérange le moins les *conditions* de la situation en cause.

Voici des exemples d'actions qui sont considérées comme agir correctement pour *prendre position* et qui sont permises en vertu de la règle 8.1b même si ces actions résultent en une *amélioration* :

- Reculer dans une branche ou un *objet de limites* quand c'est la seule façon de *prendre position* pour le *coup* choisi, même si cela déplace, plie ou casse la branche ou l'*objet de limites*.
- Plier une branche avec les mains dans le but de se placer sous un arbre pour jouer une balle lorsque c'est la seule façon de se rendre sous l'arbre pour *prendre position*.

Voir la précision 8.1b/3 pour savoir quand un joueur encourt une pénalité pour avoir fait plus que le nécessaire pour *prendre position*.

8.1 b/3 – Exemples de « ne pas agir correctement pour prendre position »

Voici des exemples d'actions qui ne sont pas considérées comme agir correctement pour *prendre position* et qui entraîneront une pénalité selon la règle 8.1a si elles *améliorent* les *conditions affectant le coup* :

- Bouger, plier ou casser délibérément des branches avec la main, la jambe ou le corps pour les dégager de l'espace nécessaire à l'élan arrière ou au *coup*.
- Mettre les pieds sur des herbes hautes ou de mauvaises herbes de façon à les écraser ou à les pousser de côté pour qu'elles ne nuisent pas à l'espace prévu pour la *prise de position* ou l'élan, lorsque le joueur aurait pu *prendre position* sans agir ainsi.
- Recourber une branche sur une autre ou entrelacer deux mauvaises herbes pour les dégager de l'espace nécessaire à la *prise de position* ou à l'élan.
- Déplacer avec la main une branche cachant la balle après avoir *pris position*.
- Replier une branche nuisible en *prenant position* quand la position aurait pu être prise sans agir ainsi.

8.1b/4 – Améliorer les conditions dans l'aire de départ est limité au sol

La règle 8.1b (8) permet à un joueur de poser certains gestes pour *améliorer* les *conditions affectant le coup* dans l'*aire de départ*. Cette exception restreinte à la règle 8.1a a pour but de permettre à un joueur de modifier seulement les conditions physiques à la surface du sol dans l'*aire de départ* elle-même (y compris enlever tout objet naturel qui y pousse), que la balle soit surélevée ou jouée du sol.

Cette exception ne permet pas à un joueur d'*améliorer* les *conditions affectant le coup* pour son coup de départ en posant des gestes à l'extérieur de l'*aire de départ*, comme casser des branches d'arbre situées à l'extérieur de l'*aire de départ* ou des branches enracinées à l'extérieur de l'*aire de départ* mais surplombant l'*aire de départ* et pouvant nuire à l'espace prévu pour l'élan.

8.1b/5 – Un joueur aplanit le sable dans la fosse de sable pour « l'entretien du terrain » après avoir joué de la fosse de sable

Après qu'une balle a été jouée et qu'elle est à l'extérieur de la *fosse de sable*, les règles 8.1b (9) et 12.2b (3) s'appuient sur la notion d'entretien du *terrain* pour permettre au joueur de remettre la *fosse de sable* à l'état dans lequel elle devrait être, même si cela *améliore* les *conditions affectant*

le *coup* du joueur. Ceci est vrai même si les actions du joueur sont faites délibérément à la fois pour l'entretien du *terrain* et pour *améliorer* les *conditions affectant le coup*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête dans une grande *fosse de sable* près d'un *vert*. Incapable de jouer en direction du *trou*, le joueur joue vers l'arrière en direction de l'*aire de départ* et la balle s'arrête à l'extérieur de la *fosse de sable*.

Dans un tel cas, le joueur peut aplanir les endroits modifiés par l'exécution de son *coup* (y compris les traces de pas pour se rendre à sa balle) et il peut aussi aplanir toute autre partie de la *fosse de sable*, que les dommages aient été créés par le joueur ou qu'ils aient déjà été présents lorsque le joueur est arrivé pour jouer de la *fosse de sable*.

8.1 b/6 – Quand un dommage partiellement sur le vert et partiellement hors du vert peut être réparé

Lorsqu'un endroit particulier endommagé est à la fois sur le *vert* et hors du *vert*, tout l'espace endommagé peut être réparé.

Par exemple, si une marque de balle est partiellement sur le *vert* et partiellement hors de la limite du *vert*, il serait déraisonnable de permettre à un joueur de ne réparer que la partie du dommage qui est sur le *vert*. Par conséquent, la marque de balle tout entière (tant à l'extérieur du *vert* que sur le *vert*) peut être réparée.

Le même principe s'applique à d'autres dommages particuliers, comme les pistes d'*animaux* ou marques de sabots, ou aux empreintes de bâton.

Cependant, si une partie du dommage s'étend à l'extérieur du *vert* et ne peut pas être identifiée comme faisant partie du dommage sur le *vert*, elle ne peut être réparée si la réparation *améliore* les *conditions affectant le coup*.

Par exemple, une empreinte de soulier qui commence sur le *vert* et qui se prolonge à l'extérieur du *vert* peut être réparée en entier. Par contre, si une empreinte de soulier est sur le *vert* et qu'une autre est hors du *vert*, seule la marque sur le *vert* peut être réparée puisqu'il s'agit de deux dommages distincts.

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

Exemples où la restauration est permise :

- La *ligne de jeu* d'un joueur est détériorée par une marque de balle dans la *zone générale* faite par une balle jouée par quelqu'un d'autre après que la balle du joueur s'est arrêtée.

Règle 8

- La *position de la balle* d'un joueur ou l'espace prévu pour sa *prise de position* ou son élan est détérioré lorsque le *coup* d'un autre joueur crée une marque de coup ou dépose du sable, de la terre, du gazon ou autre matière sur ou autour de sa balle.
- La balle d'un joueur repose dans une *fosse de sable* près de la balle d'un autre joueur, et la *prise de position* ou l'élan de cet autre joueur pour effectuer son *coup* détériore une ou plus des *conditions affectant le coup* du joueur.

Dans tous ces cas, le joueur a le droit de restaurer les *conditions* sans pénalité, mais il n'est pas obligé de le faire.

8.1 d (1)/2 – Un joueur a droit à ce que des détritits ou une obstruction amovible soient laissés où ils étaient lorsque la balle s'est arrêtée

De façon générale, un joueur a droit aux *conditions affectant le coup* présentes lorsque la balle s'est arrêtée. Tout joueur peut déplacer des *détritits* ou des *obstructions amovibles* (règles 15.1 et 15.2), mais si cela détériore les *conditions affectant le coup* d'un autre joueur, celui-ci peut restaurer les *conditions* en remplaçant les objets en vertu de la règle 8.1d.

Par exemple, un joueur qui a un coup roulé dans une pente descendante enlève des *détritits* entre sa balle et le *trou*, mais il choisit de laisser des *détritits* derrière le trou. Un autre joueur ramasse les détritits derrière le trou qui auraient pu servir à arrêter la balle du joueur.

Puisque les *conditions affectant le coup* du joueur ont été détériorées, il a le droit de replacer les *détritits*.

8.1 d (2)/1 – Exemples de conditions modifiées par un objet naturel ou des forces naturelles et où un joueur n'a pas le droit de restaurer les conditions détériorées

La règle 8.1d ne permet pas à un joueur de restaurer les *conditions affectant le coup* modifiées par un objet naturel ou par des *forces naturelles* (comme le vent ou l'eau).

Exemples de cas où la restauration n'est pas permise :

- Une branche tombe d'un arbre et modifie la *position de la balle* du joueur ou l'espace de sa *prise de position* ou de son élan, sans pour autant causer le *déplacement* de la balle.
- Un panneau de signalisation ou autre type d'*obstruction* tombe ou est déplacé par le vent dans une position telle qu'il modifie une ou plus des *conditions affectant le coup*. Voir la règle 15.2 (Obstructions

amovibles) et la règle 16.1 (Conditions anormales de terrain) quant au dégagement pouvant être disponible de l'*obstruction*.

8.1 d (2)/2 – Un joueur n’a pas le droit de restaurer les conditions affectant le coup lorsqu’elles ont été détériorées par son cadet ou par une autre personne à la demande du joueur

Un joueur n’a pas le droit de restaurer les *conditions affectant le coup* si les *conditions* sont détériorées par le joueur lui-même.

Ceci comprend aussi le cas où les *conditions* sont détériorées par le *cadet* du joueur ou par son *partenaire* ou par une autre personne agissant avec l’autorisation du joueur (sauf qu’un joueur peut toujours restaurer les *conditions affectant le coup* qui ont été détériorées par un *arbitre*).

Exemples de situations où les *conditions* ne peuvent pas être restaurées :

- Le *cadet* ou le *partenaire* du joueur marche dans une *fosse de sable* pour prendre un râteau et laisse des traces de pas dans le sable, détériorant ainsi la *ligne de jeu* du joueur, ou
- Le joueur demande à une autre personne d’enlever une corde servant au contrôle des spectateurs et le geste a pour résultat de libérer une branche retenue par la corde, ce qui détériore l’espace prévu pour l’élan.

8.1d (2)/3 – Le joueur qui entre dans une fosse de sable sur sa ligne de jeu ne doit pas restaurer les conditions détériorées

Les joueurs devraient être prudents en posant des gestes qui pourraient avoir un effet sur les *conditions affectant le coup* puisque s’ils détériorent ces *conditions*, ils doivent en accepter les résultats.

Par exemple, un joueur prend un dégagement d’une *condition anormale de terrain* derrière une *fosse de sable* et la balle qu’il *laisse tomber* roule dans la *fosse de sable*. Si le joueur crée des traces de pas dans la *fosse de sable* pour aller récupérer sa balle et la *laisser tomber* de nouveau, il n’a pas le droit de restaurer la *fosse de sable* à son état antérieur si son geste créait une *amélioration* selon la règle 8 puisqu’il est responsable de la détérioration des *conditions*.

Dans une telle situation, le joueur pourrait utiliser une autre balle pour le deuxième acte de *laisser tomber* (règle 14.3a) ou être plus prudent lorsqu’il récupère sa balle originale pour éviter de détériorer les *conditions affectant le coup*.

Règle 8.2 Précisions : 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

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

La règle 8.2 s'applique seulement aux modifications de conditions physiques autres que les *conditions affectant le coup* lorsque la balle du joueur repose sur le *terrain* ou lorsqu'il n'a pas de balle *en jeu*.

Voici des exemples d'actions d'un joueur décrites à la règle 8.1a (Actions qui ne sont pas autorisées) qui seraient une infraction à la règle 8.2 si elles étaient faites pour *améliorer* délibérément d'autres conditions physiques dans le but d'influer sur son jeu (sauf tel qu'autorisé expressément aux règles 8.1b ou c) :

- La balle d'un joueur est tout juste à court du *vert* et, même si sa *ligne de jeu* va directement vers le *trou*, le joueur craint que sa balle pourrait s'arrêter dans une *fosse de sable* située tout près. Avant d'effectuer son *coup*, le joueur ratisse le sable dans la *fosse de sable* pour s'assurer d'une bonne *position de balle* au cas où sa balle s'y arrête.
- La balle d'un joueur repose au sommet d'une pente abrupte et, parce que le joueur craint que le vent souffle la balle vers le bas de la pente et plus loin du *trou* avant qu'il puisse la jouer, il presse délibérément l'herbe au pied de la pente au cas où la balle s'y arrêterait.

Règle 8.3 Précisions : 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

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

Si un joueur demande, autorise ou permet à un autre joueur de modifier délibérément des conditions physiques pour *améliorer* son jeu :

- Le joueur agissant conformément à la demande encourt la *pénalité générale* selon la règle 8.3, et
- Le joueur qui demande, autorise ou permet l'*amélioration* encourt également la *pénalité générale* sous la règle 8.1 (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup) ou la règle 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), selon celle qui s'applique.

Par exemple, en *partie par coups*, le joueur A, ne connaissant pas les règles, demande au joueur B de casser une branche d'arbre qui est sur sa *ligne de jeu* et le joueur B s'exécute; les deux joueurs sont pénalisés. Le joueur A encourt deux coups de pénalité pour infraction à la règle 8.1 parce que B a cassé la branche à sa demande. Le joueur B encourt deux coups de pénalité pour infraction à la règle 8.3.

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

9.1 a 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.

9.1 b 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.

9.2 b 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

Règle 9

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 remplacée si elle se déplace après avoir déjà été levée et remplacée (voir la règle 13.1d) :

Une fois que la balle du joueur sur le *vert* a déjà été levée et *remplacée*, et que celle-ci se déplace par la suite :

- La balle doit être *remplacée* 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 remplacée si elle se déplace et s'arrête dans une autre zone de terrain ou hors limites après avoir été laissée tomber, placée ou remplacée :

Lorsque le joueur met la balle originale ou une autre balle *en jeu* en la *laissant tomber*, en la *plaçant* ou en la *remplacant*, 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 *remplacée* 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 *remplacée* 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*.

9.4 a 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.

9.5 b 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 9.2 Précisions : Décider si une balle s’est déplacée et ce qui a causé le déplacement

9.2a/1 – Quand une balle est considérée s’être déplacée

Tel que précisé aux définitions, pour se « *déplacer* », une balle au repos doit quitter son emplacement original et s’arrêter à n’importe quel autre endroit et le *déplacement* doit être suffisant pour être vu à l’œil nu. Pour considérer qu’une balle s’est *déplacée*, il doit être *établi ou pratiquement certain* que la balle s’est *déplacée*.

Voici un exemple d’une situation où il est *établi ou pratiquement certain* qu’une balle s’est *déplacée* :

- Un joueur marque, lève et *replaces* sa balle sur le *vert*. Alors que le joueur s’éloigne, la balle roule une courte distance et s’arrête. Le joueur ne voit pas la balle bouger, mais un autre joueur observe le *déplacement* et en informe le joueur. Puisqu’il est *établi* que la balle s’est *déplacée*, le joueur doit *replacer* la balle à son emplacement original selon la règle 13.1d (2) (Quand replacer la balle déplacée par des forces naturelles).

Voici un exemple où ce n’est pas *établi ou pratiquement certain* qu’une balle s’est *déplacée* :

- Les joueurs A et B jouent leur coup d’approche en direction du *vert*, mais les contours du *vert* font qu’ils ne voient pas où les deux *balles* s’arrêtent. À l’insu des joueurs, la balle de B a frappé la balle au repos de A et l’a éloignée du *trou*. En autant que les joueurs n’en soient pas informés avant que le joueur A effectue son prochain *coup*, celui-ci n’encourt pas de pénalité pour avoir joué de l’endroit où sa balle s’est arrêtée après avoir été frappée par la balle de B.

9.2a/2 – Un joueur est responsable des actions ayant causé le déplacement de la balle même s'il ne réalise pas que la balle s'est déplacée

Tel qu'écrit à la précision 9.2a/1, un joueur n'a pas effectué de *coup du mauvais endroit* lorsqu'il n'est pas *établi ou pratiquement certain*, au moment où la balle du joueur est jouée, que celle-ci a été *déplacée* par une *influence extérieure*.

Cependant, lorsque les actions du joueur (ou les actions de son *cadet* ou de son *partenaire*) ont causé le *déplacement* de la balle, le joueur est considéré comme étant au courant que sa balle s'est *déplacée* et qu'il était la cause de ce *déplacement*. Ceci est vrai même lorsque le joueur ne réalise pas à ce moment-là que ses actions ont causé le *déplacement* de la balle puisque le fait de ne pas être au courant de sa propre infraction ne l'exempte pas de la pénalité.

Voici des exemples :

- La balle d'un joueur repose dans la *zone générale* et il enlève un *détritus* près de la balle, ce qui cause son *déplacement*. Parce que le joueur ne regardait pas la balle, il ne sait pas que la balle s'est *déplacée*. Le joueur encourt un coup de pénalité selon la règle 15.1b (Balle déplacée lorsqu'on enlève un détrit) et il doit *replacer* la balle.
- Le *cadet* ou le *partenaire* d'un joueur enlève des cordes et des piquets et cause le *déplacement* de la balle alors que le joueur est occupé à regarder le *coup* d'un autre joueur. Il n'y a pas de pénalité pour avoir causé le *déplacement* de la balle selon la règle 15.2a (1) (Enlèvement d'une obstruction amovible), mais le joueur doit *replacer* la balle.

Dans ces deux situations, même si le joueur ne savait pas que sa balle s'était *déplacée*, s'il est subséquentement établi que la balle s'est *déplacée* et que le joueur effectue un *coup* sans avoir au préalable *replacé* la balle, il encourt la *pénalité générale* pour avoir joué du *mauvais endroit* selon la règle 14.7a (Endroit d'où la balle doit être jouée).

Pour plus d'information, voir les Précisions applicables à la définition de « établi ou pratiquement certain ».

9.2b/1 – Déterminer si les gestes du joueur ont causé le déplacement de la balle lorsqu'une pièce d'équipement est impliquée

La règle 9.4 s'applique lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* que les gestes du joueur ont causé le *déplacement* de sa balle. Ceci inclut lorsque les actions du joueur font en sorte qu'un objet cause le *déplacement* de la

balle. Cependant, la règle 9.4 ne s'applique pas toujours lorsque la balle du joueur s'est *déplacée* et que son *équipement* est impliqué.

Voici des exemples où la règle 9.4 s'applique parce qu'il est *établi ou pratiquement certain* que le joueur a causé le *déplacement* de la balle :

- Le joueur dépose son sac dans une pente et le sac tombe immédiatement sur la balle et la *déplace*.
- Le joueur échappe un bâton qui cause le *déplacement* de la balle.

Voici des exemples où la règle 9.6 s'applique parce qu'il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que le joueur a causé le *déplacement* de la balle :

- Le joueur dépose son sac et un temps s'écoule avant que le sac tombe sur la balle et la *déplace*.
- Le joueur laisse une serviette sur le dessus de son sac. Le vent souffle la serviette au sol, ce qui cause le *déplacement* de la balle.

Ces principes s'appliqueraient aussi pour déterminer si les gestes d'un *adversaire* ont causé le *déplacement* de la balle d'un joueur (règle 9.5). (Nouveau)

Précision reliée à la règle 9.3 :

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

Règle 9.4 Précisions : Balle levée ou déplacée par le joueur

9.4a/1 – Procédure lorsque la balle d'un joueur est délogée d'un arbre

La règle 9.4 s'applique quel que soit l'endroit où est la balle *en jeu* sur le *terrain*. Ceci inclut quand la balle est dans un arbre. Cependant, lorsque le joueur n'a pas l'intention de jouer la balle où elle repose, mais qu'il tente plutôt de l'identifier ou qu'il veut la récupérer pour procéder selon une autre règle, les exceptions à la règle 9.4b s'appliquent et il n'y a pas de pénalité. Par exemple :

- En cherchant sa balle, un joueur voit une balle dans un arbre, mais il ne peut pas l'identifier. Le joueur grimpe dans l'arbre pour identifier la balle et, ce faisant, il déloge accidentellement la balle de l'arbre. La balle est identifiée comme étant la sienne.

Dans ce cas, puisque la balle a été *déplacée* accidentellement en posant un geste raisonnable pour l'identifier, il n'y a pas de pénalité pour avoir *déplacé* la balle (règle 7.4).

Règle 9

Le joueur doit *replacer* la balle ou procéder directement à un dégagement selon une règle (comme la règle 19 – Balle injouable).

Dans deux situations, la seule option qui s'offre au joueur est de procéder selon une règle offrant un dégagement :

- » Le joueur est incapable de *replacer* la balle parce qu'il ne peut pas atteindre le point d'où la balle a été *déplacée* alors qu'il l'identifiait, ou
 - » Le joueur peut atteindre ce point, mais la balle ne reste pas au repos à cet endroit et le joueur ne peut pas atteindre le point où elle peut demeurer au repos selon la règle 14.2e (Balle replacée ne reste pas à son emplacement original).
- La balle d'un joueur n'a pas encore été retrouvée, mais on croit qu'elle est dans un arbre dans la *zone générale*. Le joueur indique clairement qu'il prendra un dégagement pour une balle injouable selon la règle 19 si la balle est retrouvée. Le joueur secoue l'arbre; la balle tombe et le joueur l'identifie comme sienne dans les trois minutes permises pour la recherche.

Le joueur peut maintenant prendre un dégagement selon la règle 19 (Balle injouable) en ajoutant seulement le coup de pénalité applicable à cette règle, sans pénalité additionnelle pour avoir causé le *déplacement* de la balle. Si le point où la balle reposait dans l'arbre n'est pas connu, le joueur doit l'estimer pour procéder selon la règle 19.

Cependant, si le joueur *déplace* la balle alors qu'il ne tente pas de l'identifier ou sans avoir l'intention de prendre un dégagement en vertu d'une autre règle, il encourt une pénalité pour infraction à la règle 9.4. Par exemple :

- La balle d'un joueur est dans un arbre et il a l'intention de la jouer. En se préparant pour son *coup*, le joueur déloge la balle accidentellement.

Le joueur encourt un coup de pénalité selon la règle 9.4 pour avoir causé le *déplacement* de la balle. Le joueur doit *replacer* la balle ou il peut procéder directement à un dégagement en vertu d'une règle. Si le joueur prend un dégagement selon la règle 19, il encourt un total de deux coups de pénalité, un coup selon la règle 9.4 et un coup selon la règle 19.

9.4b/1 – Toucher délibérément à la balle sans la déplacer entraîne une pénalité

Le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la règle 9.4b s'il touche délibérément à sa balle *en jeu*, même si elle ne se *déplace* pas.

Par exemple, un joueur encourt un coup de pénalité lorsque :

- Sans d'abord *marquer* l'emplacement de la balle, il fait pivoter la balle sur elle-même sur le *vert* pour aligner la marque de commerce vers le *trou*, même si la balle demeure au même endroit. Si le joueur avait *marqué* l'emplacement de la balle avant d'y toucher ou de la faire pivoter sur elle-même, il n'y aurait pas eu de pénalité.
- Sans d'abord *marquer* l'emplacement de la balle, il fait pivoter la balle sur elle-même n'importe où sur le *terrain* pour l'identifier et il s'avère que c'est sa balle.
- Il touche délibérément à la balle avec un bâton en se préparant pour effectuer un *coup*.
- Il retient la balle avec sa main ou place une cocotte ou une petite branche contre la balle pour l'empêcher de bouger pendant qu'il enlève des *détritus* ou qu'il enlève quelque chose sur la balle.

9.4b/2 – Sens de « en appliquant une règle » à l'exception 4 de la règle 9.4b

L'exception 4 utilise l'expression « en appliquant une règle » pour établir la période où l'exception va s'appliquer à un joueur qui *déplace* sa balle *en jeu* à la suite de « d'actions raisonnables ». Pour la signification « d'actions raisonnables », voir la précision 9.4b/3.

L'expression « en appliquant une règle » indique que toute action raisonnable a un début et une fin et que l'exception s'appliquera si le *déplacement* de la balle survient pendant qu'une telle action se déroule.

Voici des exemples de situations couvertes par l'exception 4, faisant qu'il n'y a pas de pénalité pour avoir causé le *déplacement* de la balle :

- Le joueur trouve une balle qu'il croit être sa balle *en jeu*. Dans son effort pour l'identifier, le joueur s'approche de la balle pour la *marquer* et la lever, il glisse accidentellement et cause le *déplacement* de la balle.

Même si le joueur n'était pas en train de *marquer* et lever la balle lorsqu'elle a été *déplacée*, elle a néanmoins été *déplacée* pendant le processus d'identification.

- Le joueur a *laissé tomber* une balle en prenant un dégagement et il se penche pour ramasser le *tee* utilisé pour identifier la *zone de dégagement*. Alors qu'il se relève, il échappe accidentellement un bâton qu'il tenait et celui-ci frappe et *déplace* la balle en jeu.

Même si le joueur avait déjà *laissé tomber* la balle pour prendre un dégagement, la balle a été *déplacée* pendant qu'il prenait un dégagement.

9.4 b/3 – Sens de « agir de façon raisonnable » à l'exception 4 de la règle 9.4b

Les règles exigent, dans plusieurs situations, qu'un joueur pose des gestes près ou à côté de sa balle (comme lever, *marquer*, mesurer, etc.). Si la balle est *déplacée* accidentellement alors qu'il pose de tels gestes raisonnables, l'exception 4 à la règle 9.4 s'applique.

Par contre, il y a d'autres situations où le joueur pose des gestes plus loin de sa balle et où, même si la balle est *déplacée* du fait de ces actions, l'exception 4 s'applique également parce que ces actions sont « raisonnables ».

Ces situations comprennent :

- Le joueur s'approche de sa balle pour prendre un dégagement et frappe accidentellement une pierre avec son pied ou échappe son bâton, ce qui cause le *déplacement* de la balle.
- Le joueur enlève des piquets et des cordes (*obstructions amovibles*) utilisés pour le contrôle des spectateurs à une certaine distance en avant de sa balle. En enlevant un des piquets, le joueur en fait tomber un autre moins solide qui *déplace* sa balle *en jeu*.
- Le joueur restaure sa *ligne de jeu* en enlevant du sable de la bordure du *vert* avec son chapeau en vertu de la règle 8.1d (Restaurer des conditions détériorées après que la balle est au repos) et le sable touche à la balle et cause son *déplacement*.

Dans d'autres situations, l'exception 4 à la règle 9.4b ne s'applique pas parce que les actions du joueur ne sont pas « raisonnables ».

Ces situations comprennent :

- Le joueur s'approche de sa balle pour prendre un dégagement et, par frustration, frappe du pied une pierre qui vient causer accidentellement le *déplacement* de la balle.
- Le joueur lance un bâton vers le sol dans la *zone de dégagement* en se préparant à mesurer; le bâton frappe accidentellement la balle et cause son *déplacement*.
- Le joueur ramasse un râteau ou un de ses bâtons et le lance à l'extérieur de la *fosse de sable*. Le râteau ou le bâton retombe dans la *fosse de sable*, frappant et *déplaçant* la balle.

9.4b/4 – Un joueur lève sa balle selon la règle 16.1b qui permet un dégagement sans pénalité, mais il décide ensuite de ne pas prendre un dégagement sans pénalité

Si un joueur lève sa balle dans la *zone générale* dans l'intention de prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b (Conditions anormales de terrain), mais qu'il décide ensuite de ne pas procéder en vertu de cette règle même si un dégagement est possible, le droit du joueur de lever la balle en vertu de la règle 16.1b ne s'applique plus.

Après avoir levé la balle, mais avant de faire quoi que ce soit d'autre, le joueur a les options qui suivent :

- *Replacer* la balle à son emplacement original avec pénalité d'un coup (règle 9.4b);
- *Replacer* la balle à son emplacement original avec pénalité d'un coup (règle 9.4b) et prendre ensuite un dégagement selon la règle 19.2 (Dégagement pour une balle injouable) avec une pénalité additionnelle d'un coup pour un total de deux coups de pénalité;
- Prendre directement un dégagement en vertu des règles 19.2b ou 19.2c, sans *replacer* la balle et en utilisant le point où la balle originale reposait pour déterminer le point de référence pour la procédure de dégagement, avec une pénalité d'un coup selon la règle 19.2 et une pénalité additionnelle d'un coup selon la règle 9.4b pour un total de deux coups de pénalité;
- *Laisser tomber* la balle selon la règle 16.1b et la jouer ensuite où elle repose sans pénalité ou, en utilisant son nouvel emplacement pour déterminer le point de référence, prendre un dégagement selon n'importe quelle option de la règle 19.2, avec un coup de pénalité; ou
- Procéder directement selon l'option *coup et distance*, sans laisser tomber la balle selon la règle 16.1b, avec une pénalité d'un coup selon la règle 19.2a et aucune pénalité selon la règle 9.4b puisqu'il n'a pas à établir un nouveau point de référence avant de prendre un dégagement selon la règle 19.2a.

Précisions concernant la règle 9.4b :

- Voir la précision 7.4/2 - Signification de « en tentant de trouver » la balle
- Voir la précision 7.4/3 - Balle déplacée alors que la recherche est momentanément arrêtée

Règle 9.5 Précisions : Balle levée ou déplacée par l'adversaire en partie par trous

9.5 b/1 – Un joueur dit que la balle trouvée est la sienne et ceci fait que l'adversaire lève une autre balle qui s'avère être celle du joueur

Selon la règle 9.5b, un *adversaire* encourt un coup de pénalité pour avoir levé la balle du joueur à moins que l'une des exceptions s'applique.

Par exemple, durant une recherche, le joueur A trouve une balle et dit que c'est la sienne. Le joueur B (son *adversaire*) trouve une autre balle et la ramasse. Le joueur A réalise alors que la balle qu'il a trouvée n'est pas la sienne et que c'est la balle trouvée et levée par B qui est celle de A.

Puisque la balle n'avait pas en fait été trouvée lorsque le joueur B a levé la balle du joueur A, on considère que cette balle a été *déplacée* accidentellement durant la recherche et l'exception 3 à la règle 9.5b s'applique. Le joueur ou son *adversaire* doit *replacer* la balle sans pénalité à quiconque.

Règle 9.6 Précisions : Balle levée ou déplacée par une influence extérieure

9.6 /1 – Une influence extérieure déplacée par le vent cause le déplacement d'une balle

Le vent n'est pas en soi une *influence extérieure*, mais si le vent fait en sorte qu'une *influence extérieure déplace* la balle d'un joueur, la règle 9.6 s'applique.

Par exemple, si la balle d'un joueur s'arrête dans un sac de plastique (*obstruction amovible*) qui repose sur le sol, et qu'une bourrasque souffle le sac et *déplace* la balle, le sac (*influence extérieure*) est considéré comme ayant *déplacé* la balle. Le joueur a le choix de :

- Prendre directement un dégagement selon la règle 15.2a en estimant le point immédiatement sous l'endroit où la balle reposait dans le sac avant d'être *déplacée*, ou
- *Replacer* la balle *déplacée* par le sac en appliquant la règle 9.6 (en *replaçant* la balle et le sac) et décider alors de jouer la balle où elle repose ou de prendre un dégagement selon la règle 15.2a (Dégagement d'une obstruction amovible).

9.6/2 – Où replacer la balle lorsqu'elle a été déplacée d'un endroit inconnu

Si une balle a été *déplacée* par une *influence extérieure* et que l'emplacement original de la balle n'est pas connu, le joueur doit utiliser

son jugement raisonnable (règle 1.3b (2)) pour déterminer où la balle s'était arrêtée avant d'être *déplacée*.

Par exemple, sur un trou en particulier, une partie du *vert* et des environs immédiats du *vert* ne sont pas visibles par les joueurs qui jouent dans cette direction. Près du *vert*, il y a une *fosse de sable* et une *zone de pénalité*. Un joueur frappe en direction du *vert* et il ne sait pas où la balle s'est arrêtée. Les joueurs voient une tierce personne (*influence extérieure*) avec une balle. Cette personne jette la balle par terre et s'enfuit. Le joueur identifie la balle comme étant la sienne, mais il ne sait pas si la balle était sur le *vert*, dans la *zone générale*, dans la *fosse de sable* ou dans la *zone de pénalité*.

Puisqu'il est impossible de savoir où la balle devrait être *replacée*, le joueur doit utiliser son jugement raisonnable. S'il est tout aussi possible que la balle se soit arrêtée sur le *vert*, dans la *zone générale*, dans la *fosse de sable* ou dans la *zone de pénalité*, le jugement raisonnable serait d'estimer que la balle s'est arrêtée dans la *zone générale*.

9.6/3 – Un joueur apprend après le coup qu'il a effectué que la balle avait été déplacée

S'il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle du joueur a été *déplacée* par une *influence extérieure*, le joueur doit jouer la balle où elle repose. Si une information à l'effet que la balle a effectivement été *déplacée* par une *influence extérieure* n'est donnée au joueur qu'après qu'il a joué son *coup*, le joueur n'a pas joué du *mauvais endroit* parce qu'il n'avait pas connaissance de ce fait lorsqu'il a effectué son *coup*.

9.6/4 – Une balle au repos est jouée et on apprend par la suite qu'elle avait été déplacée par une influence extérieure; cette balle s'avère être une mauvaise balle

Si un joueur réalise, après avoir joué sa balle, qu'elle avait été ramenée sur le terrain par une *influence extérieure* alors qu'elle était *hors limites*, le joueur a joué une *mauvaise balle* (voir la définition). Parce que ceci n'était pas *établi ou pratiquement certain* au moment où la balle a été jouée, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une *mauvaise balle* selon la règle 6.3c (1), mais il pourrait devoir corriger son erreur en procédant selon la règle 18.2b (Comment procéder lorsque la balle est perdue ou hors limites) dépendant du moment où cette découverte a eu lieu :

- En *partie par trous*, le joueur doit corriger l'erreur s'il découvre, avant que l'*adversaire* effectue son prochain *coup* ou entreprenne une action similaire (comme concéder le trou), que la balle a été ramenée sur le *terrain* par une *influence extérieure*.

Règle 9

Si cette découverte ne survient qu'après que l'*adversaire* a effectué son prochain *coup* ou entrepris une action similaire, le joueur doit continuer le jeu du trou avec la *mauvaise balle*.

- En *partie par coups*, le joueur doit corriger l'erreur s'il découvre que la balle a été ramenée sur le *terrain* par une *influence extérieure* 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*.

Si cette découverte ne survient qu'après que le joueur a effectué un *coup* sur le prochain trou ou, dans le cas du dernier trou, après qu'il a remis sa *carte de scores*, le score du joueur avec la *mauvaise balle* compte.

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.

10.1 a 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.

10.1 b 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


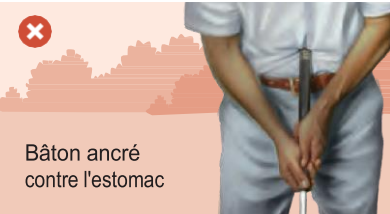


Règle 10

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

Permis	Non permis
 <p>Poignée contre l'avant-bras</p>	 <p>Bâton ancré contre l'estomac</p>
 <p>Ni l'avant-bras, ni la main qui tient la poignée ne touche le corps.</p>	 <p>Avant-bras ou main qui tient la poignée ancrée contre la poitrine</p>

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).

10.1 d 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.

10.2 a 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*.

Règle 10

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 :

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.

10.3a 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 :

Règle 10

- 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 *replacé* (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).

Règle 10

- *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 10.1 Précisions : Effectuer un coup

10.1 a/1 – Exemples de pousser, queuter ou cueillir

Les significations de ces mots se chevauchent, mais ils peuvent être définis par ces trois exemples où le bâton est utilisé de façon non permise par les règles :

- Un joueur *entre* un court coup roulé en frappant la balle avec la semelle du bâton, dans un mouvement semblable à l'exécution d'un coup utilisé au billard ou au *Shuffleboard*. Cette façon de *déplacer* la balle est « pousser ».
- Un joueur déplace le bâton à la surface du sol en le tirant vers lui. Cette façon de *déplacer* la balle est « queuter ».
- Un joueur glisse la face d'un fer sous la balle. D'un geste vers le haut et vers l'avant, le joueur soulève et *déplace* la balle. Cette façon de *déplacer* la balle est « cueillir ».

10.1 a/2 – D'autres matières peuvent se trouver entre la balle et la tête du bâton durant le coup

En frappant franchement une balle, il n'est pas nécessaire que la tête du bâton fasse contact avec la balle. Occasionnellement, une autre matière ou objet peut se trouver entre la tête du bâton et la balle.

Frapper franchement une balle comprend la situation où une balle repose contre la base d'une clôture définissant les limites du *terrain* et que le joueur effectue un *coup* en frappant le côté *hors limites* de la clôture pour déplacer la balle.

10.1 b/1 – Un joueur ne doit pas ancrer le bâton avec l'avant-bras contre son corps

Appuyer un avant-bras contre son corps durant un *coup* est un moyen indirect d'ancrer le bâton.

Pour qu'il y ait un « point d'ancrage », deux choses doivent se produire : (1) le joueur doit appuyer un avant-bras contre son corps et (2) il doit tenir le bâton de façon telle que ses mains sont séparées et travaillent indépendamment l'une de l'autre.

Par exemple, en effectuant un *coup* avec un long fer droit, le joueur appuie un avant-bras contre son corps pour établir un point stable alors qu'il se sert de la main la plus basse sur la tige pour donner un élan à la tête du bâton.

Cependant, un joueur peut avoir un ou les deux avant-bras contre son corps en effectuant un *coup*, en autant que cela ne crée pas un point d'ancrage.

10.1 b/2 – Un contact intentionnel avec les vêtements durant un coup est une infraction

Un vêtement pressé contre le corps par un bâton ou par la main tenant la poignée est traité comme faisant partie du corps du joueur pour les fins d'application de la règle 10.1b. On ne peut pas contourner le principe d'un élan libre en ayant quelque chose qui intervient entre le corps du joueur et le bâton ou la main.

Par exemple, si un joueur porte un vêtement contre la pluie et qu'il utilise un fer droit de moyenne longueur qu'il presse contre son corps, il est en infraction à la règle 10.1b.

De plus, si un joueur utilise intentionnellement la main qui tient la poignée pour agripper un vêtement porté sur une partie quelconque du corps (comme tenir une manche de chemise avec la main) en effectuant un *coup*, il y a infraction à la règle 4.3 (Usage non autorisé de l'équipement)

puisque ce n'est pas l'usage auquel le vêtement est destiné et qu'agir ainsi pourrait aider le joueur à effectuer ce *coup*.

10.1 b/3 – Un contact accidentel avec les vêtements durant un coup n'est pas une infraction

Il est permis de toucher à un vêtement avec le bâton ou avec une main tenant le bâton en effectuant un *coup* :

Ceci peut survenir dans différentes situations où un joueur :

- Porte des vêtements amples ou contre la pluie,
- Est assez corpulent pour que ses bras tombent naturellement tout près de son corps,
- Adopte une position où son bâton est très rapproché de son corps, ou
- Pour une quelconque raison, touche à ses vêtements en effectuant un *coup*.

Règle 10.2 Précisions : Conseils et autre aide

10.2 a/1 – Un joueur peut obtenir de l'information d'un cadet dont il partage les services

Si les services d'un *cadet* sont partagés par plus d'un joueur, n'importe lequel des joueurs partageant ses services peut lui demander de l'information.

Par exemple, deux joueurs partagent les services d'un *cadet* et les deux frappent leur coup de départ dans le même secteur du *terrain*. Un des joueurs choisit son bâton pour effectuer son *coup* alors que l'autre est indécis. Le joueur indécis peut demander au *cadet* dont il partage les services quel bâton a été choisi par l'autre joueur.

10.2 a/2 – Un joueur doit tenter d'interrompre une personne lui donnant des conseils de sa propre initiative

Si un joueur reçoit un *conseil* de quelqu'un d'autre que son *cadet* (d'un spectateur par exemple) sans l'avoir demandé, il n'encourt pas de pénalité. Cependant, si le joueur continue à recevoir des *conseils* de cette même personne, il doit tenter de l'empêcher de lui donner des *conseils*. S'il ne le fait pas, il est considéré comme ayant demandé le *conseil* et il encourt la pénalité selon la règle 10.2a.

Dans une compétition de groupe (règle 24), ceci s'applique également à un joueur qui reçoit un *conseil* du capitaine de l'équipe qui n'a pas été désigné « donneur de conseils ».

10.2 b/1 – Utiliser un fer droit tenant à la verticale par lui-même, pour avoir de l'aide quant à l'alignement, n'est pas autorisé

En autant qu'un fer droit tenant à la verticale par lui-même est conforme aux *Règles concernant l'équipement*, il peut être utilisé pour effectuer un *coup* (règle 4.1a (1)). Cependant, le joueur (ou son *cadet*) n'est pas autorisé à poser un tel fer droit à la verticale pour obtenir une aide d'une façon qui serait une infraction à la règle 10.2b.

Par exemple, le joueur ne doit pas déposer son fer droit en position verticale immédiatement derrière ou tout juste à côté de l'endroit où repose la balle sur le *vert* pour montrer la *ligne de jeu* ou pour aider le joueur à *prendre position* pour le *coup* en infraction à la règle 10.2b (3). (Nouveau)

10.2 b (3)/1 – Placer la tête du bâton derrière la balle pour aider le joueur à prendre position est autorisé

La règle 10.2b (3) ne permet pas à un joueur de déposer un objet sur le sol (comme une tige d'alignement ou un bâton) pour l'aider à *prendre position*.

Cependant, cette interdiction n'empêche pas un joueur de placer la tête de son bâton derrière la balle, comme lorsqu'un joueur se tient derrière la balle et place la tête de son bâton perpendiculairement à la *ligne de jeu*, avant de se déplacer ensuite de derrière de la balle pour aller *prendre position*.

10.2 b (4)/1 – Cadet dans la zone restreinte fournit de l'aide avant que le joueur commence à prendre position

La règle 10.2b (4) empêche que le *cadet* se tienne délibérément dans la zone restreinte pour fournir de l'aide au joueur quant à l'alignement. Ceci assure que viser en direction de la cible voulue est un défi que le joueur doit relever lui-même.

Dans une situation où le joueur n'a pas encore commencé à *prendre position* pour le *coup*, mais où :

- Les pieds ou le corps du joueur sont près de la position où une aide pour l'alignement pourrait être donnée, et que
- Le *cadet* se tient délibérément dans la zone restreinte et donne une aide au joueur quant à l'alignement,

le joueur est considéré comme ayant commencé à *prendre position* pour le *coup* (même si ses pieds ne sont pas dans cette position). (Nouveau)

10.2b (5)/1 – Un joueur peut demander à quelqu'un qui n'était pas positionné intentionnellement de se déplacer ou de demeurer en place

Même si un joueur ne peut pas placer un objet ou positionner quelqu'un dans le but de bloquer les rayons du soleil sur la balle, il peut demander à une personne (comme un spectateur) de ne pas bouger lorsque celle-ci est déjà en position, de sorte que son ombre demeure sur la balle, ou il peut demander à ce spectateur de se déplacer pour que son ombre ne soit plus sur la balle.

10.2b (5)/2 – Un joueur peut porter des vêtements de protection

Même si un joueur ne doit pas *améliorer* les conditions affectant le coup pour se protéger des éléments, il peut cependant porter des vêtements de protection.

Par exemple, si la balle d'un joueur s'arrête près d'un cactus, ce serait une infraction à la règle 8.1a (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup) s'il plaçait une serviette sur le cactus pour *améliorer* l'espace prévu pour sa *prise de position*. Par contre, le joueur peut enrouler une serviette autour de son corps pour se protéger du cactus.

Règle 10.3 Précisions : Cadets

10.3a/1 – Un joueur transporte ses bâtons sur une voiturette motorisée et retient les services d'une autre personne pour accomplir toutes les autres tâches d'un cadet

Un joueur dont les bâtons sont transportés sur une voiturette motorisée qu'il conduit lui-même peut retenir les services d'une personne pour accomplir toutes les autres tâches d'un *cadet*, et cette personne est considérée comme étant son *cadet*.

Cet arrangement est permis en autant que le joueur n'a pas aussi engagé quelqu'un d'autre pour conduire la voiturette. Dans un tel cas, le conducteur est aussi un *cadet* puisqu'il transporte les bâtons du joueur, et le joueur encourt la pénalité selon la règle 10.3a (1) pour avoir plus d'un *cadet* à la fois.

10.3a/2 – Un joueur peut agir comme cadet d'un autre joueur lorsqu'il ne joue pas sa ronde

Un joueur participant à une compétition peut agir comme *cadet* d'un autre joueur dans la même compétition, sauf lorsque le joueur est en train de jouer sa *ronde* ou lorsqu'une règle locale empêche le joueur d'agir comme *cadet*.

Par exemple :

- Si deux joueurs jouent dans la même compétition mais à des heures différentes de la même journée, ils peuvent agir comme *cadet* l'un de l'autre.
- En *partie par coups*, si un joueur dans un groupe se retire de la compétition durant une *ronde*, il peut agir comme *cadet* d'un autre joueur du groupe.

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

11.1 a 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)**.

11.1 b 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

Règle 11

» 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

11.2 a 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.

Règle 11

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).

Règle 11.1 Précisions : Balle en mouvement frappe accidentellement une personne ou une influence extérieure

11.1 b/1 – Jouer d'où la balle s'est arrêtée lorsque le coup doit être rejoué n'est pas jouer du mauvais endroit

Lorsqu'un joueur doit rejouer un *coup* selon une règle et qu'il le fait (comme lorsqu'il procède en vertu de la règle 11.2c (2) - Endroit où la balle déviée ou arrêtée délibérément doit être jouée lorsque le *coup* est effectué du *vert*), le *coup* original n'est pas considéré dans le score du joueur, comme si le *coup* n'avait jamais eu lieu. Cependant, si le joueur ne replace pas la balle et ne rejoue pas le *coup*, et qu'il joue plutôt d'où la balle s'est arrêtée, le *coup* compte et le joueur encourt la *pénalité générale*. Le joueur n'a toutefois pas joué du *mauvais endroit*.

Par exemple, un joueur effectue un *coup* à partir du *vert* et la balle frappe accidentellement le revêtement intérieur du *trou* qui est resté accroché au

drapeau et qui est sorti du *trou* lorsqu'on a retiré le *drapeau* (règle 11.1b (2)).

- Si le joueur rejoue le *coup* en jouant la balle originale ou une autre balle de l'endroit où le *coup* a été effectué comme le prévoit la règle 11.1b (2), le *coup* effectué lorsque la balle a frappé le revêtement intérieur ne compte pas.
- Par contre, si le joueur ne rejoue pas le *coup* et joue plutôt de l'endroit où la balle s'est arrêtée, le *coup* qui a fait en sorte que la balle a frappé le revêtement intérieur compte et le joueur encourt la *pénalité générale*.

11.1 b/2 – Comment procéder lorsque la balle se déplace après avoir été accidentellement déviée ou arrêtée

Si une balle s'arrête contre une personne ou une *influence extérieure* après avoir été accidentellement déviée ou arrêtée et que cette personne ou *influence extérieure* se déplace ou est déplacée, la règle 9 s'applique et le joueur doit suivre la règle correctement. Cependant, il n'y a pas de pénalité en vertu de la règle 9 si la balle se *déplace* après s'être arrêtée contre une personne ou contre une pièce d'*équipement* (voir l'exception 5 de la règle 9.4b et l'exception 3 de la règle 9.5b).

Exemples où il n'y a pas de pénalité :

- La balle du joueur s'arrête contre le pied de l'*adversaire* après que celui-ci l'a arrêtée accidentellement et la balle se *déplace* lorsque l'*adversaire* bouge. Le joueur doit *replacer* la balle tel que requis à la règle 9.5, mais ni le joueur ni l'*adversaire* n'encourent de pénalité.
- La balle en mouvement du joueur est arrêtée accidentellement par son bâton alors qu'elle revient vers le bas d'une pente et la balle se *déplace* lorsque le joueur enlève son bâton. Le joueur doit *replacer* la balle tel qu'exigé à la règle 9.4, mais il n'encourt pas de pénalité.

Pour savoir comment procéder lorsqu'une balle est accidentellement déviée ou arrêtée par une *influence extérieure* (comme un animal), et que cette *influence extérieure* se déplace et cause le *déplacement* de la balle, voir la règle 9.6.

11.1 b/3 – Comment procéder lorsqu'une balle jouée de tout endroit autre que le vert est déviée ou ramassée par un animal

Lorsqu'une balle jouée de tout endroit autre que le *vert* est en mouvement et est déviée ou arrêtée par un *animal*, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle repose (voir la règle 11.1).

Cependant, si un *animal* ramasse une balle en mouvement, la balle est considérée s'être arrêtée sur l'*animal* et un dégagement sans pénalité doit être pris en utilisant comme point de référence le point où l'*animal* a ramassé la balle (voir la règle 11.1b (1)).

Par exemple, une balle jouée de l'allée est ramassée par un chien alors qu'elle est encore en mouvement. La balle s'est arrêtée sur l'*animal* au point où le chien a ramassé la balle.

- Si la balle a été ramassée dans l'allée, une balle doit être *laissée tomber* à pas plus d'une longueur de bâton du point où la balle a été ramassée par le chien, dans la *zone générale*.
- Si la balle a été ramassée sur le *vert*, une balle doit être placée sur le *vert* au point estimé où la balle a été ramassée. (Nouveau)

Règle 11.2 Précisions : Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne

11.2 a/1 – Équipement laissé en place après que le joueur a réalisé que cela pourrait être utile si la balle le frappait

La règle 11.2 s'applique au cas d'un joueur qui n'a pas positionné au préalable une pièce d'*équipement*, un autre objet ou une personne avec l'intention de faire dévier la balle en mouvement, mais qui réalise ensuite que cela peut dévier ou arrêter la balle et qu'il le laisse délibérément en place.

Exemple où le joueur encourt une pénalité :

- Après avoir ratissé une *fosse de sable*, un joueur laisse le râteau entre la *fosse de sable* et le *vert* sans penser que ce râteau pourrait influencer sur une balle. Le joueur, qui a maintenant un coup roulé dans une pente descendante vers la *fosse de sable*, réalise que le râteau pourrait arrêter sa balle et il joue sans d'abord le déplacer. Le joueur effectue son coup roulé et la balle frappe le râteau.

Exemple où le joueur n'encourt pas de pénalité :

- Un râteau a été laissé par un groupe précédent entre une *fosse de sable* et le *vert*. Un joueur, qui a un coup roulé dans une pente descendante vers la *fosse de sable*, voit le râteau et le laisse là parce qu'il pourrait arrêter sa balle s'il frappe son coup roulé trop fort. Le joueur effectue son coup roulé et la balle frappe le râteau.

Règle 11.3 Précisions : Déplacer délibérément des objets ou modifier les conditions pour influencer sur une balle en mouvement

11.3 /1 – Le résultat d’actions délibérées pour influencer sur une balle en mouvement n’importe pas

La règle 11.3 s’applique lorsqu’un joueur ou un *cadet* pose un geste délibéré dans le but d’influer sur une balle en mouvement, et le joueur est en infraction à la règle même si le geste délibéré n’a aucune influence sur l’endroit où la balle s’arrête.

Voici des exemples de situations où le joueur encourt la *pénalité générale* selon la règle 11.3 et où, en *partie par coups*, il doit jouer la balle où elle s’arrête :

- La balle du joueur repose dans la *zone générale* au pied d’une pente. Le joueur effectue un *coup* et, alors que la balle redescend la pente, il presse sur du gazon soulevé dans le but d’empêcher sa balle de s’arrêter dans une position fâcheuse.
- Le joueur croit qu’un râteau qui repose sur le sol pourrait arrêter ou dévier la balle en mouvement d’un autre joueur, il ramasse donc le râteau.

Voici des exemples où il n’y a pas de pénalité et où, en *partie par coups*, la balle doit être jouée où elle s’arrête :

- La balle d’un joueur repose dans la *zone générale* au pied d’une pente. Le joueur effectue un *coup* et la balle commence à redescendre la pente. Ne réalisant pas que la balle revenait vers l’endroit d’où elle avait été jouée, le joueur presse sur du gazon soulevé sans aucune intention d’influer sur où la balle pourrait s’arrêter.

Il n’y a pas de pénalité même si la balle s’arrête à l’endroit qui a été modifié.

- Après avoir effectué un *coup* et alors que la balle est en mouvement, un joueur ramasse un râteau près de lui pour le donner à un autre joueur qui doit effectuer un *coup* dans une *fosse de sable*. La balle du joueur roule au-delà de l’endroit où le râteau a été ramassé.

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 *débris* 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 12.2 Précisions : Jouer la balle dans une fosse de sable

12.2a/1 – Amélioration résultant d'avoir enlevé des détritrus ou une obstruction amovible d'une fosse de sable

Il arrive souvent que du sable soit déplacé en enlevant un *détritrus* ou une *obstruction amovible* d'une *fosse de sable*; il n'y a pas de pénalité si cela *améliore* les *conditions affectant le coup* en autant que les gestes posés pour enlever le *détritrus* ou l'*obstruction amovible* étaient raisonnables (règle 8.1b (2)).

Par exemple, un joueur enlève une cocotte près de sa balle et *améliore* les *conditions affectant le coup* en traînant la cocotte de façon telle qu'il enlève en même temps un petit amas de sable dans l'espace prévu pour effectuer son élan.

Le joueur aurait pu utiliser une façon plus délicate pour enlever la cocotte (comme en la levant directement sans la faire glisser sur le sable derrière la balle). Parce que ses actions ne sont pas raisonnables dans cette situation, le joueur encourt une pénalité pour infraction à la règle 8.1a (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup).

12.2b/1 – La règle 12.2b s'applique à un monticule de sable provenant d'un trou d'animal dans une fosse de sable

Si la balle d'un joueur repose dans une *fosse de sable* sur ou près d'un monticule de sable faisant partie d'un *trou d'animal*, les restrictions prévues à la règle 12.2b (1) s'appliquent à l'acte de toucher à ce monticule de sable.

Cependant, le joueur peut prendre un dégagement d'un *trou d'animal* (ce qui constitue une *condition anormale de terrain*) en vertu de la règle 16.1c.

12.2b/2 – Un joueur peut-il sonder le sol dans une fosse de sable

La précision 8.1a/7 confirme qu'un joueur peut sonder le sol sans pénalité n'importe où sur le *terrain* (y compris dans une *fosse de sable*) pour déterminer si des racines d'arbres, des pierres ou des *obstructions* peuvent nuire à son *coup*, pourvu que le joueur n'*améliore* pas les *conditions affectant le coup*.

Par exemple, lorsque la balle d'un joueur s'arrête près d'un drain dans une *fosse de sable*, le joueur peut utiliser un *tee* pour sonder le sable et déterminer l'emplacement du drain et savoir s'il va nuire à son *coup*.

Cependant, si le but de l'acte de sonder est d'éprouver l'état du sable, le joueur enfreint la règle 12.2b (1).

12.2b/3 – La règle 12.2 continue de s'appliquer lorsque le joueur a levé sa balle d'une fosse de sable pour prendre un dégagement, mais n'a pas encore décidé s'il prendra un dégagement à l'intérieur ou à l'extérieur de la fosse de sable

Si un joueur a levé sa balle d'une *fosse de sable* pour prendre un dégagement en vertu d'une règle, mais qu'il n'a pas encore décidé quelle option de dégagement choisir, les restrictions de la règle 12.2b (1) continuent de s'appliquer.

Par exemple, si le coup de départ d'un joueur est injouable dans une *fosse de sable* et qu'il est encore à décider s'il retournera à l'*aire de départ* sous l'option *coup et distance*, s'il prendra un dégagement dans la *fosse de sable* ou s'il procédera selon l'option de dégagement par recul sur la ligne à l'extérieur de la *fosse de sable*, le joueur enfreint la règle 12.2b s'il éprouve délibérément l'état du sable dans la *fosse de sable* ou s'il touche au sable en effectuant un élan de pratique.

Cependant, de la même manière que la règle 12.2b (1) ne s'applique plus après que le joueur a joué une balle et que la balle est à l'extérieur de la *fosse de sable*, cette même règle ne s'applique pas après que le joueur a

décidé de prendre un dégagement à l'extérieur de la *fosse de sable*, en autant que le dégagement est effectivement pris à l'extérieur de *la fosse de sable*.

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.

13.1 e 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) :

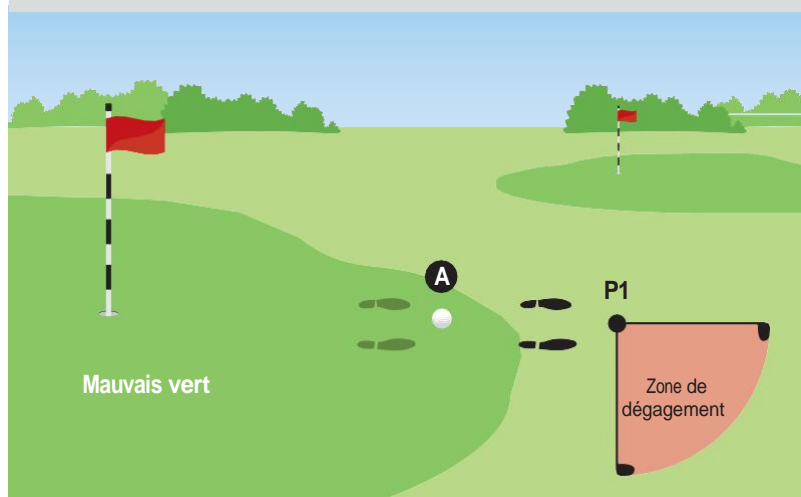
- Point de référence : Le *point de dégagement complet le plus proche* dans la même *zone de terrain* que l'endroit où la balle originale s'est arrêtée.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une *longueur de bâton*, mais avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu 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

Règle 13

» Il doit y avoir un dégagement complet de tout embarras causé par le *mauvais vert*.

(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.

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

**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**.

Règle 13

(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).

13.2 b 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*

Règle 13

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 :

Règle 13

- 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).

Précision concernant la règle 13.1 :

- Voir la précision 8.1b/6 pour les cas où un dommage partiellement sur le vert et partiellement hors du vert peut être réparé.

Règle 13.1 Précisions : Actions permises ou exigées sur les verts

13.1 c (2)/1 – Un trou endommagé est compris dans le dommage causé au vert

Un dommage causé au *trou* est couvert par la règle 13.1c comme faisant partie des dommages sur un *vert*. Le joueur peut réparer un *trou* endommagé à moins que ce dommage résulte d'une usure normale que la règle 13.1c ne permet pas de réparer.

Par exemple, si le *trou* est endommagé en enlevant le *drapeau*, il peut être réparé par le joueur en vertu de la règle 13.1c, même si le dommage a changé la dimension du *trou*.

Cependant, si un *trou* a été endommagé et que le joueur ne peut pas le réparer (comme lorsqu'on ne peut pas remettre le *trou* rond) ou lorsque l'usure normale que le joueur n'est pas autorisé à réparer fait que le *trou* n'est plus rond, le joueur devrait demander au *comité* de le réparer.

13.1 c (2)/2 – Un joueur peut demander l'aide du comité lorsqu'il est incapable de réparer un dommage sur le vert

Si un joueur est incapable de réparer un dommage sur le *vert*, comme une empreinte profonde causée par un coup de bâton ou un bouchon d'ancien trou enfoncé sous la surface du *vert*, le joueur peut demander que le *comité* répare le dommage.

Si le *comité* est incapable de réparer le dommage et que la balle du joueur repose sur le *vert*, le *comité* pourrait envisager d'accorder un dégagement au joueur selon la règle 16.1 en définissant la partie endommagée comme *terrain en réparation*.

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

La balle d'un joueur repose sur le *vert* et une *condition anormale de terrain* nuit à son jeu. Le joueur décide de prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1d. Lorsque le *point de dégagement complet le plus proche* est sur le vert et une fois la balle placée à ce point, la balle est traitée comme si elle avait été levée et *replacée* selon la règle 13.1d (2).

Par exemple, la balle d'un joueur est dans de l'*eau temporaire* sur le *vert*. Le joueur décide de prendre un dégagement sans pénalité et il place une balle au *point de dégagement complet le plus proche* qui est sur le *vert*. Alors que le joueur se prépare à effectuer son *coup*, une *force naturelle* cause le *déplacement* de la balle. Le joueur doit *replacer* la balle au *point de dégagement complet le plus proche*.

Par contre, lorsque le *point de dégagement complet le plus proche* est dans la *zone générale*, et que la balle se *déplace* à cause de *forces naturelles* après avoir été placée à ce point, elle doit être jouée de ce nouvel emplacement à moins que l'exception 2 à la règle 9.3 puisse s'appliquer (règle 9.3).

13.1 e/1 – Éprouver l'état de tout vert de façon délibérée n'est pas permis

La règle 13.1e interdit à un joueur de poser deux gestes spécifiques sur un *vert* ou sur un *mauvais vert* dans le but de se renseigner sur la façon qu'une balle pourrait rouler sur ce *vert*. Cette règle n'interdit pas à un joueur d'entreprendre d'autres actions même si celles-ci sont faites dans le but d'éprouver les conditions, ni de poser les gestes interdits par inadvertance.

Exemple d'action qui est une infraction à la règle 13.1e :

- Un joueur brosse ou frotte le gazon sur le *vert* pour déterminer dans quel sens pousse le gazon.

Exemples d'actions qui ne sont pas une infraction à la règle 13.1e :

- Un joueur concède le prochain coup roulé de son *adversaire* et lui retourne sa balle en la frappant sur la même *ligne de jeu* qu'il pourrait subséquemment utiliser, mais sans le faire délibérément pour obtenir une information concernant le *vert*.
- Un joueur place la paume de sa main sur la surface du *vert* sur sa *ligne de jeu* pour déterminer le degré d'humidité du *vert*. Même si le joueur fait ceci pour éprouver l'état du *vert*, cette action n'est pas interdite par la règle 13.1e.
- Un joueur frotte une balle sur le *vert* pour enlever de la boue.

Règle 13.2 Précisions : Le drapeau

13.2 a (1)/1 – Un joueur a le droit de laisser le drapeau dans la position où le groupe précédent l’a laissé

Un joueur a le droit de jouer le *terrain* comme il le trouve, ce qui inclut la position dans laquelle le groupe précédent a laissé le *drapeau*.

Par exemple, si le groupe précédent a replacé le *drapeau* dans une position telle que le *drapeau* penche en s'éloignant du joueur, celui-ci peut jouer avec le *drapeau* dans cette position s'il la trouve avantageuse.

Si un autre joueur ou le *cadet* de cet autre joueur remet le *drapeau* au centre du trou, le joueur peut le garder dans cette position ou faire replacer le *drapeau* dans sa position antérieure.

13.2 a (4)/1 – Un drapeau qui n'est pas pris en charge et qui est enlevé sans l'autorisation du joueur peut être remplacé

Si un joueur choisit de jouer avec le *drapeau* dans le *trou* et qu'un autre joueur enlève le *drapeau* du *trou* sans son autorisation, le drapeau peut être remplacé dans le *trou* pendant que la balle du joueur est en mouvement.

Cependant, si l'action de l'autre joueur était une infraction à la règle 13.2a (4), il n'évite pas la pénalité en remplaçant le *drapeau*.

13.2 b (1)/1 – Un joueur peut effectuer un coup en tenant le drapeau

La règle 13.2b (1) permet à un joueur de frapper un *coup* d'une seule main tout en tenant le *drapeau* de l'autre main. Cependant, le joueur ne peut pas utiliser le *drapeau* pour stabiliser sa position en effectuant le *coup* (règle 4.3a).

Par exemple, un joueur peut :

- Enlever le *drapeau* du *trou* avec une main avant d'effectuer son coup roulé et continuer à le tenir en effectuant un *coup* avec l'autre main.
- Prendre charge de son propre *drapeau* dans le *trou* avec une main avant et pendant qu'il effectue son coup roulé de l'autre main. Pendant qu'il effectue son *coup* d'une seule main ou après son *coup*, il peut enlever le *drapeau* du *trou*, mais il ne peut pas délibérément permettre que la balle frappe le *drapeau*.

Règle 13.3 Précisions : Balle surplombant le trou

13.3 a/1 – Signification de l'expression temps raisonnable pour se rendre au trou

Les limites de ce qui constitue un temps raisonnable pour se rendre au *trou* dépendent des circonstances du *coup* joué et comprennent le temps de réaction naturelle ou spontanée du joueur devant le fait que la balle n'est pas tombée dans le *trou*.

Par exemple, un joueur peut avoir joué un *coup* d'un endroit loin du *vert* et il peut devoir prendre plusieurs minutes pour se rendre au *trou* alors que les autres joueurs effectuent leurs *coups* et que tous les joueurs marchent vers le *vert*. Ou encore, le joueur peut devoir prendre une route indirecte vers le *trou* en évitant la *ligne de jeu* d'un autre joueur sur le *vert*.

13.3 b/1 – Comment procéder lorsque la balle d'un joueur qui surplombe le trou se déplace lorsque le joueur enlève le drapeau

Si le *drapeau* est enlevé par le joueur et que sa balle qui surplombait le *trou* se *déplace*, le joueur doit procéder comme suit :

- S'il est *établi ou pratiquement certain* que l'enlèvement du *drapeau* a causé le *déplacement* de la balle, la balle doit être *replacée* sur le bord du *trou* et la règle 13.3b s'applique. La balle est considérée s'être arrêtée et le temps d'attente prévu à la règle 13.3a ne s'applique plus. Le joueur n'encourt pas de pénalité puisque le *drapeau* est une *obstruction amovible* (règle 15.2a (1)).
- Si l'enlèvement du *drapeau* n'a pas causé le *déplacement* de la balle, et que la balle tombe dans le *trou*, la règle 13.3a s'applique.
- Si la balle du joueur s'est *déplacée* à un autre endroit où elle ne surplombe pas le *trou* à cause de *forces naturelles* et non pas à cause du fait que le *drapeau* a été enlevé, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée de son nouvel emplacement (règle 9.3).





**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.

14.1 a 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.

14.1 b 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).

14.1 c 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).

Règle 14

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.

14.2 a 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)).

14.2 b Qui doit replacer la balle et comment doit-elle être replacée

(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**.

14.2 c Endroit où la balle est remplacée

La balle doit être *replacée* à son emplacement original (qui doit être estimé s'il n'est pas connu) **sauf** lorsque la balle doit être *replacée* 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 *replacée* 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 *replacée*, 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 *replacée* 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**.

Règle 14

(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 remplacée 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*).

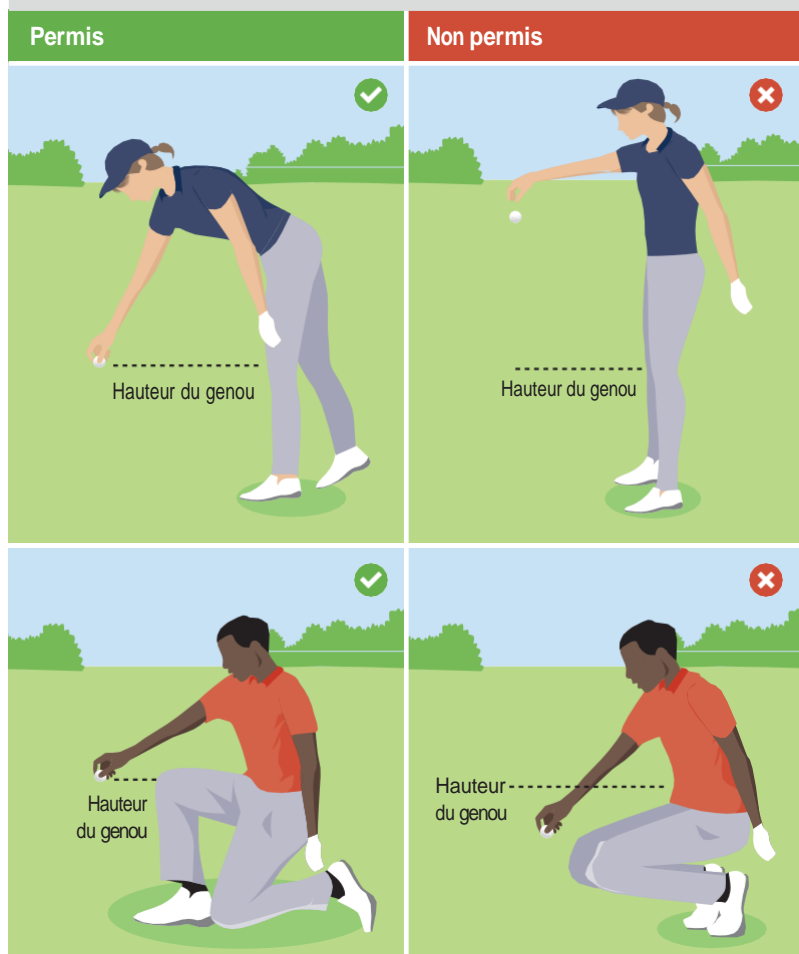
(2) La balle doit être laissée tomber droit vers le sol de la hauteur du genou sans toucher le joueur ou son équipement. Le joueur doit lâcher la balle de la hauteur du genou de sorte qu'elle :

- 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



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**.

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.
- 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.

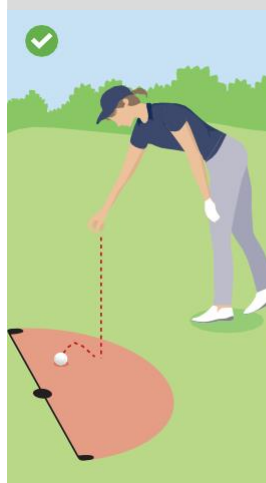
Règle 14

(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.

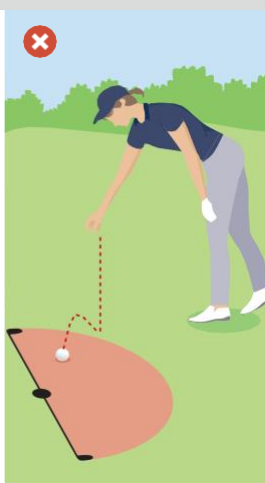
SCHEMA #1 14.3c : LA BALLE DOIT ÊTRE LAISSÉE TOMBER DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT ET S'ARRÊTER DANS CELLE-CI



La balle est laissée tomber correctement selon la règle 14.3b et elle s'arrête dans la zone de dégagement; la procédure de dégagement est donc complétée.

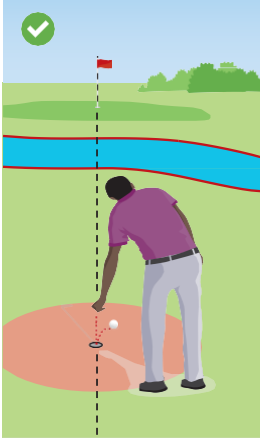


La balle est laissée tomber correctement selon la règle 14.3b, mais elle s'arrête à l'extérieur de la zone de dégagement; la balle doit donc être laissée tomber correctement de nouveau.

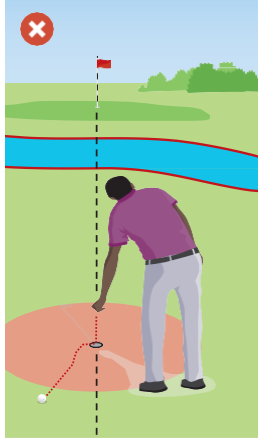


La balle est laissée tomber incorrectement puisqu'elle est laissée tomber à l'extérieur de la zone de dégagement; la balle doit donc être laissée tomber de nouveau et correctement.

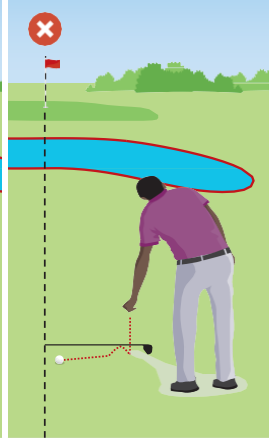
SCHÉMA #2 14.3c : LAISSER TOMBER EN PRENANT UN DÉGAGEMENT PAR REcul SUR LA LIGNE



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.

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

Règle 14

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.

14.5 c 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).

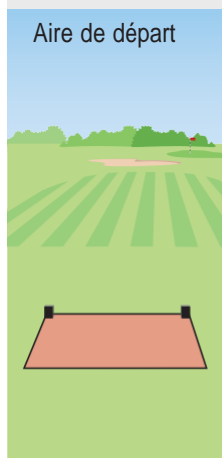
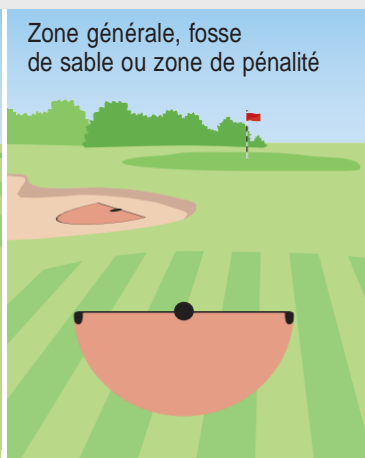
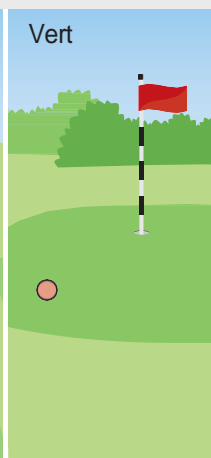
- La façon dont le joueur doit mettre une balle *en jeu* dépend de la *zone de terrain* où le *coup* précédent a été effectué.
- Dans toutes ces situations, le joueur peut utiliser la balle originale ou une autre balle.

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.

SCHEMA 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 data-bbox="91 867 270 1082">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 data-bbox="310 867 647 1163">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 data-bbox="681 867 860 1053">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**.

Règle 14

- 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**.

Règle 14.1 Précisions : Marquer, lever et nettoyer la balle

14.1 a/1 – Marquer la balle correctement

La règle 14.1a utilise les expressions « immédiatement derrière » et « juste à côté » pour assurer que l'emplacement de la balle qui est levée est *marqué* avec suffisamment de précision pour que le joueur la *replace* au bon endroit.

Une balle peut être *marquée* à n'importe quel endroit autour de la balle en autant qu'elle soit *marquée* « juste à côté », et ceci inclut placer un *marque-balle* devant ou sur le côté de la balle.

14.1 c/1 – Un joueur doit être prudent lorsque la balle qu'il a levée ne peut pas être nettoyée

Lorsqu'un joueur procède selon l'une des quatre restrictions mentionnées à la règle 14.1c où la balle ne peut pas être nettoyée, il devrait éviter certains gestes parce que, même sans qu'il y ait intention de nettoyer la balle, l'action elle-même peut faire que la balle soit nettoyée.

Par exemple, si un joueur lève sa balle à laquelle adhère de l'herbe ou autre matière et qu'il la lance à son *cadet* qui l'attrape avec une serviette, il est probable que de l'herbe ou autres saletés seront enlevées, et donc que la balle sera nettoyée. De même, si le joueur met la balle dans sa poche ou la laisse tomber par terre, ces actions pourraient enlever de l'herbe ou autres saletés sur la balle, faisant ainsi que la balle a été nettoyée.

Cependant, si le joueur pose de tels gestes après avoir levé une balle qu'on savait être propre avant d'être levée, le joueur n'encourt pas de pénalité parce que la balle n'a pas été nettoyée.

14.1 c/2 – Quand une balle qui a été déplacée peut être nettoyée

Lorsqu'une balle *déplacée* a été levée parce qu'une règle exige qu'elle soit *replacée*, cette balle peut toujours être nettoyée, sauf dans les quatre circonstances décrites à la règle 14.1c.

Par exemple, si une balle s'est arrêtée contre une *obstruction amovible* et que la balle se *déplace* lorsque l'*obstruction amovible* est enlevée, le joueur doit *replacer* la balle à son emplacement original (règle 15.2a (1)) et il peut la nettoyer avant de la *replacer*. (Nouveau)

Règle 14.2 Précisions : Replacer la balle

14.2 b (2)/1 – Un joueur laisse tomber la balle lorsqu'elle devait être replacée

Lorsqu'un joueur *laisse tomber* une balle alors que les règles exigent qu'il *replace* la balle, la balle a été *replacée* incorrectement. Si le joueur *replace* la balle incorrectement mais au bon endroit (ceci comprend le cas où le joueur *laisse tomber* la balle et qu'elle s'arrête à l'emplacement requis), il encourt un coup de pénalité si la balle est jouée sans avoir corrigé son erreur en vertu de la règle 14.5 (Corriger une erreur en substituant, remplaçant, laissant tomber ou plaçant une balle).

Cependant, si le joueur a *laissé tomber* une balle et qu'elle s'arrête ailleurs qu'à l'emplacement requis, il encourt la *pénalité générale* pour avoir joué du *mauvais endroit* sans avoir corrigé son erreur.

Par exemple, en *partie par coups*, un joueur déplace sa balle durant la recherche et il doit la *replacer* sans pénalité. Plutôt que *replacer* la balle à son emplacement original ou estimé, le joueur *laisse tomber* la balle à ce point, la balle rebondit et s'arrête à un autre endroit; il joue la balle de ce nouvel emplacement. Le joueur a *replacé* la balle incorrectement et il a également joué du *mauvais endroit*. Le joueur encourt seulement deux coups de pénalité puisqu'il n'y a pas d'événement intervenant (voir la règle 1.3c (4)).

14.2 c/1 – Une balle peut être replacée dans presque n'importe quel sens

Lorsqu'une balle est *replacée* à un point précis, les règles ne traitent que de l'endroit. La balle qu'on *replace* peut être alignée de n'importe quelle façon (comme en alignant la marque de commerce) en autant que la position verticale de la balle par rapport au sol demeure inchangée.

Par exemple, en procédant selon une règle qui ne permet pas de nettoyer la balle, le joueur lève sa balle et remarque qu'il y a de la boue qui adhère à la balle. La balle peut être *replacée* à son emplacement original en l'alignant de quelque façon que ce soit (comme en la tournant sur elle-même pour que la boue soit du côté du trou).

Cependant, le joueur n'a pas le droit de *replacer* la balle de façon telle que la balle repose sur la boue, à moins qu'elle ait été dans cette position avant d'être levée. L'emplacement exact de la balle comprend sa position verticale par rapport au sol.

14.2 c/2 – Enlever un débris de l'endroit où la balle doit être replacée

L'exception 1 à la règle 15.1a est claire à l'effet que, avant de replacer une balle, le joueur ne doit pas enlever un *débris* qui, s'il avait été déplacé alors que la balle était au repos, aurait vraisemblablement causé le *déplacement* de la balle. Il y a toutefois des situations où un *débris* peut être déplacé alors que la balle est levée ou avant qu'elle soit *replacée*, et le joueur n'est pas obligé de replacer le *débris* avant ou après avoir *replacé* la balle.

Par exemple :

- Un joueur *marque* et lève sa balle dans la *zone générale* après qu'on lui a demandé de le faire parce qu'elle nuit au jeu d'un autre joueur. Du fait d'avoir levé la balle, une petite branche qui reposait contre la balle est déplacée. Le joueur n'a pas à replacer la brindille lorsque la balle est *replacée*.
- Un joueur *marque* et lève sa balle dans une *fosse de sable* pour déterminer si elle est fendue. Alors que la balle est levée, une feuille qui était tout juste derrière le *marque-balle* est déplacée par le vent. Le joueur n'a pas à replacer la feuille lorsque la balle est *replacée*.

14.2 c/3 – La balle ne doit pas être pressée dans le sol lorsqu'elle est replacée

Lorsqu'une balle est *replacée*, elle doit être *replacée* à son emplacement original. Ce point original inclut la même position verticale où était la balle avant d'être levée ou *déplacée*. Si la balle ne reste pas au repos lorsque le joueur tente de la *replacer*, il doit suivre la procédure détaillée à la règle 14.2e (Quoi faire si la balle replacée ne reste pas à son emplacement original) plutôt que presser la balle dans le sol.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête contre une *obstruction amovible* dans la pente d'une *fosse de sable*. Si la balle se *déplace* lorsqu'on enlève l'*obstruction*, la balle doit être *replacée* au point le plus proche dans la *fosse de sable* où elle viendra au repos et qui n'est pas plus près du *trou*. Dans le cas où le joueur choisit plutôt de presser la balle dans le sable, ce joueur a *replacé* la balle au *mauvais endroit* (règle 14.7) et il a modifié la *position de la balle* (règle 14.2d); il doit corriger son erreur en levant la balle (règle 14.5b (2)), en recréant la *position* originale de la balle et en la *replaçant* selon les règles 14.2c et 14.2e. (Nouveau)

14.2d (2)/1 – La position originale modifiée peut être « l’endroit le plus proche qui est le plus similaire »

Si la position de la balle d’un joueur est modifiée alors que sa balle est levée ou *déplacée* et qu’elle doit être *replacée*, la *position* modifiée peut être l’endroit le plus proche présentant la *position* la plus similaire à la *position* originale de la balle du joueur, et le joueur peut devoir jouer la balle de la *position* modifiée.

Par exemple, la balle d’un joueur s’arrête dans une marque de motte de gazon arrachée par un *coup* dans l’allée. Croyant que c’est sa balle, un autre joueur joue la balle et augmente ainsi la profondeur de la marque de *coup*. S’il n’y a pas d’autre marque semblable à l’intérieur d’une *longueur de bâton*, l’endroit le plus proche qui est le plus similaire à la *position* originale serait situé dans la marque maintenant plus profonde.

14.2 e/1 – Un joueur doit encourir une pénalité lorsque le point où la balle va demeurer au repos est plus près du trou

En procédant selon la règle 14.2e, il est possible que le seul point dans la même *zone de terrain* où la balle pourra demeurer au repos lorsque placée soit plus près du trou. Dans une telle circonstance, le joueur doit prendre un dégagement avec pénalité selon une règle applicable.

Le joueur n’a pas le droit de presser la balle dans le sol pour qu’elle reste au repos à cet endroit (voir la précision 14.2c/3).

Par exemple, la balle d’un joueur s’arrête contre un râteau dans la pente intérieure d’une *fosse de sable* et la balle se *déplace* lorsqu’on enlève le râteau. Le joueur tente de *replacer* la balle tel que requis, mais elle ne demeure pas au repos. Il suit alors la procédure prévue à la règle 14.2e, mais sans succès, et il réalise qu’il n’y a pas d’autre endroit dans cette *fosse de sable* où il peut réussir à placer sa balle sans se rapprocher du *trou*.

Dans ce cas, le joueur doit prendre un dégagement pour une balle injouable en procédant selon l’option *coup et distance* avec un coup de pénalité (règle 19.2a) ou par recul sur la ligne à l’extérieur de la *fosse de sable* en encourant deux coups de pénalité (règle 19.3b).

Règle 14.3 Précisions : Laisser tomber une balle dans la zone de dégagement

14.3 b (2)/1 – Balle laissée tomber de la hauteur du genou dans une zone de terrain inégale

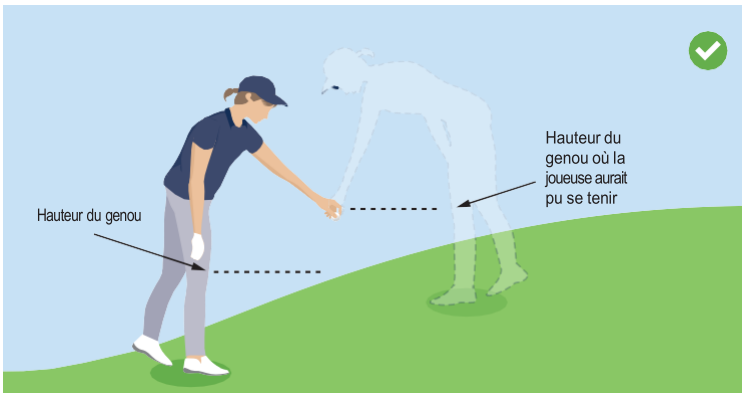
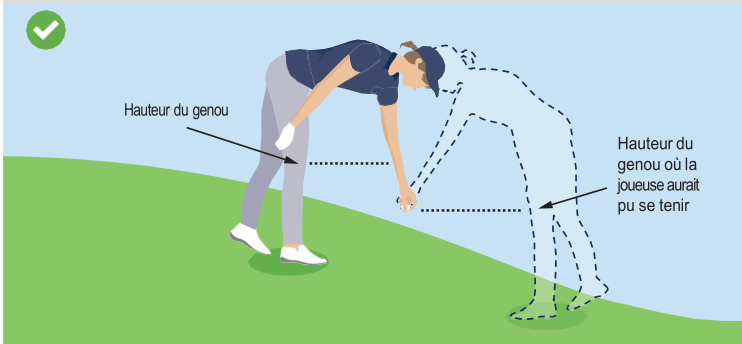
La règle 14.3b (2) et la définition de « *laisser tomber* » exigent que le joueur *laisse tomber* une balle de la hauteur du genou du joueur en position debout.

Lorsque le terrain est inégal à l'endroit et autour de l'endroit où le joueur *laissera tomber* la balle, la distance que parcourt la balle depuis la hauteur du genou jusqu'au sol dépend de l'endroit où se tient le joueur lorsqu'il *laisse tomber* la balle.

En autant que la balle tombe d'une distance correspondant à la hauteur du genou d'un endroit où le joueur pouvait se tenir pour y *laisser tomber* la balle, la balle a été *laissée tomber* de la hauteur du genou.

Cependant, la balle doit toujours tomber librement pour être *laissée tomber* et elle ne doit pas être placée.

SCHÉMA 14.3B (2)/1 – BALLE LAISSÉE TOMBER DE LA HAUTEUR DU GENOU DANS UNE ZONE DE TERRAIN INÉGAL



- Dans les deux cas, la joueuse laisse tomber de la hauteur du genou tel que requis par la règle 14.3b (2), même si elle semble laisser tomber la balle d'une position plus élevée ou plus basse que la hauteur du genou.
- Ceci peut arriver lorsqu'on prend un dégagement où le terrain est inégal, et qu'on pourrait avoir laissé tomber la balle de cette hauteur si on se tenait à un endroit différent, tel que montré par les silhouettes.

14.3c/1 – La zone de dégagement comprend tout ce qui est dans la zone de dégagement

La *zone de dégagement* d'un joueur comprend l'herbe haute, les buissons ou toute autre chose qui pousse dans cette zone. Si la balle que le joueur a *laissée tomber* s'arrête dans une mauvaise position dans la *zone de dégagement*, elle s'est néanmoins arrêtée dans la *zone de dégagement*.

Par exemple, un joueur *laisse tomber* sa balle correctement et elle s'arrête dans un buisson dans la *zone de dégagement*. Le buisson fait partie de la *zone de dégagement*, la balle est donc *en jeu* et le joueur n'a pas le droit de *laisser tomber* de nouveau selon la règle 14.3c.

14.3 c/2 – La balle peut être laissée tomber dans une zone de jeu interdit

Lorsqu'un joueur *laisse tomber* une balle selon une règle permettant un dégagement, il peut *laisser tomber* une balle dans une *zone de jeu interdit* pourvu que ladite zone fasse partie de la *zone de dégagement*. Toutefois, le joueur doit ensuite prendre un dégagement selon la règle applicable.

Par exemple, un joueur peut prendre un dégagement d'une *zone de pénalité* et *laisser tomber* une balle dans une *zone de jeu interdit* dans une *condition anormale de terrain*. Cependant, après que la balle qu'il a *laissée tomber* s'est arrêtée dans la *zone de dégagement* requise par la règle 17 (Dégagement d'une zone de pénalité), il est obligé de prendre un dégagement selon la règle 16.1f.

14.3 c (1)/1 – Comment procéder lorsque la balle qu'on a laissée tomber se déplace après s'être arrêtée contre le pied ou l'équipement du joueur

Un joueur *laisse tomber* une balle correctement, mais la balle est arrêtée accidentellement par le pied ou l'*équipement* du joueur (comme un *tee* indiquant la *zone de dégagement*) et s'arrête dans la *zone de dégagement*. Il n'y a pas de pénalité, le joueur a complété son dégagement et il doit jouer la balle où elle repose.

Si la balle se *déplace* lorsque le joueur déplace son pied ou l'*équipement*, le joueur doit *replacer* la balle tel que requis par la règle 9.4, mais il n'encourt pas de pénalité puisque le *déplacement* de la balle résulte d'actions raisonnables pour prendre un dégagement en vertu d'une règle (voir l'exception 4 à la règle 9.4 – Déplacement accidentel à tout endroit autre que sur le vert en appliquant une règle).

14.3 c (2)/1 – Où placer une balle qu'on a laissée tomber correctement à deux reprises dans une zone de dégagement où il y a un buisson

Un joueur qui doit compléter la procédure de *laisser tomber* en plaçant une balle selon les règles 14.2b (2) et 14.2e peut devoir tenter de placer une balle ailleurs que sur le sol puisque la *zone de dégagement* d'un joueur inclut l'herbe, les buissons et autres objets croissants qui y sont situés (voir la précision 14.3c/1).

Par exemple, si le joueur *laisse tomber* la balle dans un buisson dans la *zone de dégagement*, et que lors des deux actes de *laisser tomber* la balle s'arrête à l'extérieur de la *zone de dégagement*, la règle 14.3c (2) stipule qu'il doit placer une balle au point où la balle *laissée tomber* la deuxième fois a d'abord touché le sol. Si la balle a d'abord touché au buisson lorsque *laissée tomber* la deuxième fois, le « sol » comprend le buisson et le joueur doit tenter de placer la balle où elle a d'abord touché au buisson. Cependant, si la balle placée ne reste pas à cet endroit après deux essais, le joueur doit placer la balle au point le plus proche pas plus près du *trou* où la balle va demeurer au repos, dans les limites prévues à la règle 14.2e.

Règle 14.4 Précisions : Quand la balle d'un joueur est de nouveau en jeu

14.4 /1 – Une balle qui a été placée n'est pas en jeu à moins qu'il y ait eu intention de la mettre en jeu

Lorsqu'une balle est placée ou *replacée* sur le sol, on doit déterminer si elle a été remise sur le *terrain* avec l'intention qu'elle soit *en jeu*.

Par exemple, le joueur *marque* la balle sur le *vert* en plaçant une pièce de monnaie immédiatement derrière la balle, lève la balle et la donne à son *cadet* pour qu'il la nettoie. Le *cadet* dépose ensuite la balle immédiatement derrière ou tout juste à côté de la pièce de monnaie (et non pas à l'emplacement original de la balle) pour permettre à son joueur de lire la *ligne de jeu* depuis le côté opposé du *trou*. La balle n'est pas *en jeu* puisque le *cadet* n'a pas placé la balle avec l'intention de la mettre *en jeu*.

Dans un tel cas, la balle n'est pas *en jeu* jusqu'à ce qu'elle soit repositionnée avec l'intention de la *replacer* conformément à la règle 14.2. Si le joueur effectuait un *coup* sur la balle alors qu'elle n'est pas en jeu, le joueur jouerait alors une *mauvaise balle*.

14.4 /2 – Les actes de « laisser tomber » d'essai ne sont pas permis

La procédure de *laisser tomber* prévue à la règle 14.3 implique un certain élément d'incertitude lorsqu'on prend un dégagement en vertu d'une

règle. Ce ne serait pas dans l'esprit du jeu de faire un essai pour voir comment une balle qu'on *laisse tomber* va réagir.

Par exemple, en prenant un dégagement d'un sentier de voitures (*obstruction inamovible*), un joueur détermine sa *zone de dégagement* et réalise que la balle peut rouler et s'arrêter dans un buisson dans la *zone de dégagement*. Sachant qu'une balle qu'il *laisse tomber* ne serait pas en jeu sans l'intention qu'elle soit en jeu, le joueur effectue un acte de *laisser tomber* d'essai sur un côté de la *zone de dégagement* pour voir si la balle roulera dans le buisson.

Puisque ce geste est contraire à l'esprit du jeu, le *comité* est justifié de disqualifier le joueur selon la règle 1.2a (Faute grave).

Règle 14.5 Précisions : Corriger une erreur faite en substituant, remplaçant, laissant tomber ou plaçant une balle

14.5 b (1)/1 – Un joueur peut changer où la balle est laissée tomber sur la ligne lorsqu'il laisse tomber de nouveau pour un dégagement par recul sur la ligne

Lorsqu'un joueur doit *laisser tomber* une deuxième fois après avoir pris un dégagement selon l'option de recul sur la ligne en vertu de la règle 16.1c (2) (Dégagement pour une condition anormale de terrain), de la règle 17.1d (2) (Dégagement d'une zone de pénalité) ou des règles 19.2b ou 19.3b (Dégagement pour une balle injouable), il est tenu de *laisser tomber* de nouveau selon l'option de dégagement par recul sur la ligne selon la règle pertinente. Cependant, lorsqu'il *laisse tomber* la deuxième fois, il peut changer le point sur la ligne où la balle est laissée tomber de sorte que la *zone de dégagement* soit plus près ou plus loin du *trou*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête dans une *zone de pénalité* et le joueur choisit de prendre un dégagement selon l'option de recul sur la ligne. Le joueur *laisse tomber* la balle correctement, mais elle roule à l'extérieur de la *zone de dégagement*. Lorsque le joueur *laisse tomber* de nouveau en prenant un dégagement par recul sur la ligne, il peut *laisser tomber* sur la ligne à un point plus rapproché ou plus éloigné du *trou*, et la *zone de dégagement* change en fonction de ce point.

14.5 b (1)/2 – Le joueur peut changer de zone de terrain dans la zone de dégagement lorsqu'il laisse tomber de nouveau

Lorsque la *zone de dégagement* d'un joueur comprend plus d'une *zone de terrain* et qu'il doit *laisser tomber* de nouveau selon la même option de dégagement, le joueur peut *laisser tomber* dans une *zone de terrain* différente à l'intérieur de cette même *zone de dégagement*, mais procéder ainsi ne change pas comment la règle 14.3c doit s'appliquer.

Par exemple, un joueur choisit de prendre un dégagement pour une balle injouable dans la *zone générale* en vertu de la règle 19.2c (Dégagement latéral) et sa *zone de dégagement* est en partie dans la *zone générale* et en partie dans une *fosse de sable*. La balle *laissée tomber* par le joueur touche en premier lieu à la *fosse de sable* dans la *zone de dégagement* et s'arrête dans la *zone générale* ou à l'extérieur de la *zone de dégagement* elle-même, de sorte que le joueur doit *laisser tomber* de nouveau. Lorsqu'il le fait, le joueur peut *laisser tomber* la balle dans la portion *zone générale* de la *zone de dégagement*.

Règle 14.7 Précisions : Jouer du mauvais endroit

14.7b/1 – Un joueur encourt une pénalité pour chaque coup effectué d'une zone où le jeu n'est pas permis

Lorsque la balle d'un joueur s'arrête dans une zone où le jeu n'est pas permis, le joueur doit prendre un dégagement selon la règle appropriée. En *partie par coups*, si le joueur joue la balle de cette zone (comme une *zone de jeu interdit* ou un *mauvais vert*), il encourt deux coups de pénalité pour chaque *coup* effectué de cette zone.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête dans une *zone de jeu interdit* dans une *zone de pénalité*. Le joueur entre dans la *zone de jeu interdit* et effectue un *coup* sur la balle qui n'avance que de quelques verges et reste dans la *zone de jeu interdit*. Le joueur effectue alors un autre *coup* et la balle s'arrête à l'extérieur de la *zone de jeu interdit*.

Chaque *coup* compte et le joueur encourt la *pénalité générale* selon la règle 14.7 pour avoir joué du *mauvais endroit* pour chaque *coup* effectué de la *zone de jeu interdit*, soit un total de quatre coups de pénalité. Le joueur doit compléter le jeu du trou avec la balle jouée de la *zone de jeu interdit* à moins qu'il y ait eu infraction grave. Dans le cas d'une infraction grave, le joueur doit corriger son erreur (voir la règle 14.7b).

14.7b/2 – La balle est au mauvais endroit si le bâton touche à la condition dont on a pris un dégagement

Lorsqu'un joueur prend un dégagement d'un embarras causé par une *condition anormale de terrain*, il doit prendre un dégagement de tout l'embarras causé par cette condition. Si la balle est *laissée tomber* dans la *zone de dégagement* et s'arrête à un endroit où le joueur a encore un embarras quelconque par la condition en se basant sur le *coup* que le joueur aurait effectué de l'emplacement original de la balle si la condition n'avait pas été là, la balle est au *mauvais endroit*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête sur un sentier de voiturettes et le joueur choisit de prendre un dégagement. Il estime le *point de dégagement complet le plus proche* en utilisant le bâton qu'il aurait utilisé pour jouer

la balle du sentier de voiturettes. Après avoir mesuré l'étendue de la *zone de dégagement* à partir de ce point, le joueur *laisse tomber* une balle qui s'arrête à un point que le joueur estime être dans la *zone de dégagement*. Le joueur effectue alors un *coup*, frappant le sentier de voiturettes lors de son *coup*. Parce que le sentier était dans l'espace prévu pour son élan, le joueur avait encore un embarras. Le joueur n'avait donc pas déterminé correctement sa *zone de dégagement* et il encourt la *pénalité générale* pour avoir joué du *mauvais endroit*.

Cependant, si la condition causait un embarras au joueur parce que, par exemple, il a décidé de jouer dans une direction différente, avec un bâton différent ou parce qu'il a glissé en effectuant le *coup* et que cela a modifié l'élan prévu, le joueur ne serait pas considéré comme ayant joué du *mauvais endroit*.



**DÉGAGEMENT
SANS PÉNALITÉ**

Règles 15–16

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)

Objet de la règle :

La règle 15 couvre quand et comment le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité d'un débris 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 débris 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 Débris

15.1 a Enlèvement d'un débris

Un joueur peut, sans pénalité, enlever un *débris* 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 *débris*).

Cependant, il y a deux exceptions :

Exception 1 – Enlever un débris là où la balle doit être remplacée :

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 *débris* 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 *débris* qui a été enlevé n'a pas à être remplacé.

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 *débris* 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 détritrus pour influencer sur la balle en mouvement (voir la règle 11.3)

15.1 b Balle déplacée lorsqu'on enlève un détritrus

Si l'enlèvement d'un *détritrus* 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).

15.2 a 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* :

Règle 15

- 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 :
- 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.

SCHEMA #1 15.2a : LA BALLE SE DÉPLACE LORSQUE L'OBSTRUCTION AMOVIBLE EST ENLEVÉE (SAUF LORSQUE LA BALLE EST DANS OU SUR L'OBSTRUCTION)

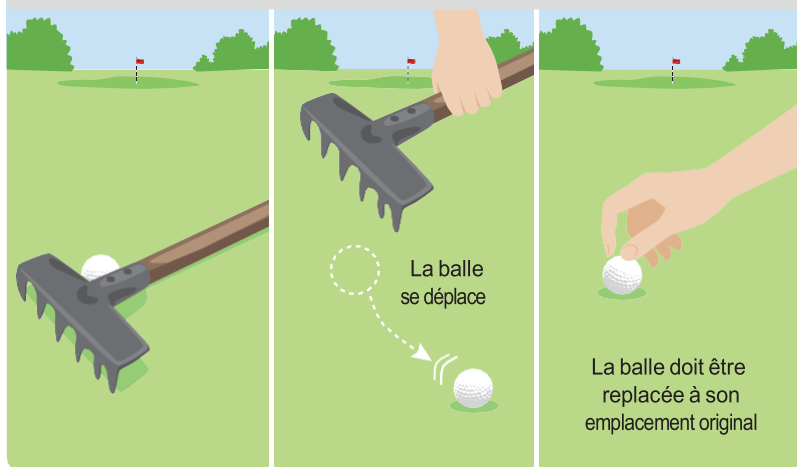
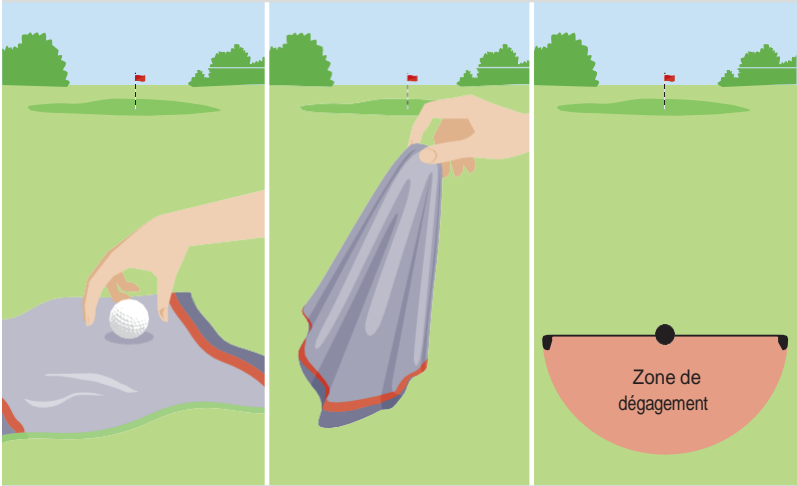


SCHÉMA #2 15.2a : LA BALLE EST DANS OU SUR L'OBSTRUCTION AMOVIBLE



- 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*

Règle 15

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)

15.3 b 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

Règle 15

- 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 replate 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 15.1 Précisions : Détritus

15.1a/1 – Enlever un détritius de la zone de dégagement ou de l'endroit où la balle doit être laissée tomber, placée ou replacée

L'exception 1 à la règle 15.1a est claire à l'effet que le joueur ne doit pas, avant de *replacer* une balle, enlever un *détritius* qui, s'il avait été enlevé alors que la balle était au repos, aurait vraisemblablement causé le *déplacement* de la balle. Ceci s'explique par le fait que lorsque la balle est à son emplacement original, le joueur risque que la balle se *déplace* lorsqu'il enlève le *détritius*.

Cependant, lorsqu'une balle doit être *laissée tomber* ou placée, la balle n'est pas remise à un emplacement spécifique; il est donc permis d'enlever des *détritius* avant de *laisser tomber* ou de placer.

Par exemple, si un joueur procède selon la règle 14.3b lorsqu'il *laisse tomber* une balle dans une *zone de dégagement* ou selon la règle 14.3c (2) lorsqu'une balle qu'il a *laissée tomber* ne reste pas dans une *zone de dégagement* et que le joueur doit maintenant placer une balle, il peut enlever des *détritus* de la *zone de dégagement* dans laquelle il *laissera tomber* une balle ou enlever des *détritus* à l'endroit ou autour de l'endroit où il doit placer une balle.

Règle 15.3 Précisions : Balle ou marque-balle qui aide ou nuit au jeu

15.3/1 – Méthodes pour déplacer la balle ou le marque-balle aidant ou nuisant au jeu

Lorsqu'un joueur déplace sa balle ou son *marque-balle* en vertu de la règle 15.3, cette balle ou le *marque-balle* devrait être placé de côté en mesurant avec un bâton, en utilisant par exemple la tête du bâton ou la pleine longueur du bâton. Cela peut être fait en mesurant directement de la balle ou en *marquant* l'emplacement de la balle et en mesurant de là.

Voici des exemples de cette procédure :

- Le joueur peut marquer l'emplacement de la balle et ensuite déplacer le *marque-balle* une tête de bâton ou plus vers le côté.
- Le joueur peut déposer un bâton ou la tête d'un bâton immédiatement à côté de la balle et déplacer la balle à l'autre bout du bâton ou de la tête du bâton, ou placer un *marque-balle* à cet endroit.

En déplaçant la balle ou le *marque-balle*, le joueur devrait aligner le bâton avec un objet fixe (comme une imperfection sur le *vert* ou une tête d'arroseur) pour s'assurer que lorsqu'il *replace* la balle, ces étapes peuvent être inversées et la balle *replacée* au point d'où elle a été levée. (Nouveau)

15.3a/1 – L'infraction pour avoir laissé en place une balle qui aide au jeu n'exige pas qu'il y ait connaissance de la règle

En *partie par coups*, selon la règle 15.3a, si deux joueurs ou plus s'entendent pour laisser une balle en place sur le *vert* dans le but d'aider tout joueur, et que le *coup* est effectué avec la balle qui aide laissée en place, chacun des joueurs ayant participé à l'accord encourt deux coups de pénalité. L'infraction à la règle 15.3a ne dépend pas du fait que les joueurs savent ou non qu'une telle entente n'est pas permise.

Par exemple, avant de jouer tout près du *vert* en *partie par coups*, un joueur demande à un autre joueur de laisser sa balle en place près du *trou* dans le but de l'utiliser comme butoir. Sans savoir que cela n'est pas permis, l'autre joueur accepte de laisser sa balle près du *trou* pour aider

le joueur. Une fois que le *coup* est effectué avec la balle en place, les deux joueurs encourent la pénalité selon la règle 15.3a.

La même chose s'applique si le joueur dont la balle est près du *trou* offre de laisser la balle en place pour aider l'autre joueur et que cet autre joueur accepte son offre et joue.

Si les joueurs savent qu'ils n'ont pas le droit de faire une telle entente, mais qu'ils le font quand même, ils sont tous les deux disqualifiés selon la règle 1.3b (1) pour avoir délibérément ignoré la règle 15.3a.

15.3a/2 – En partie par trous, les joueurs ont le droit de laisser en place une balle qui aide

Lors d'un match, un joueur peut accepter de laisser sa balle en place pour aider son *adversaire* puisque tout avantage susceptible de résulter de cette entente n'affecte que leur match.

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*,

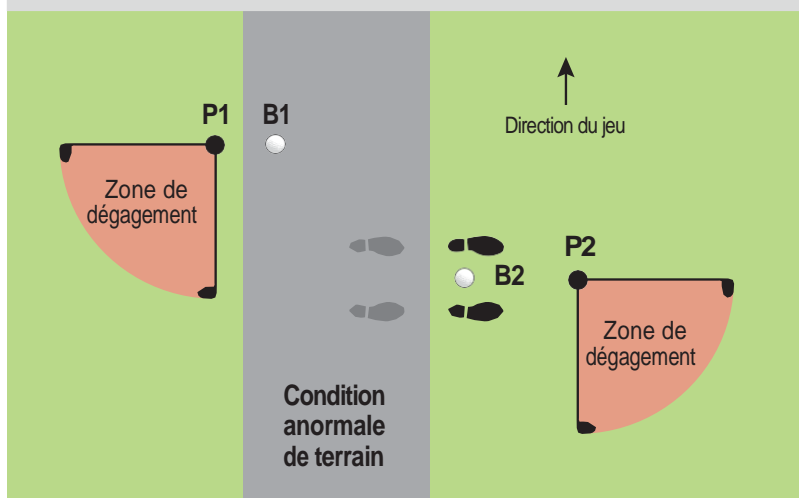
Règle 16

- 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*).

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.

(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.

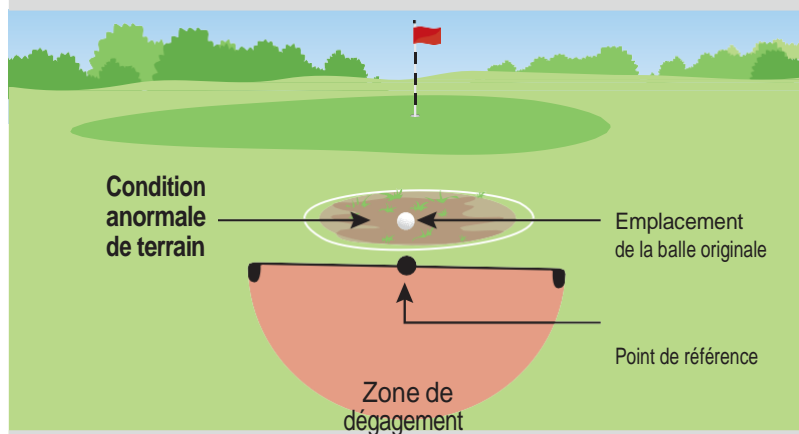
Voir **Procédures du comité, Section 8; Règle locale type F-23** (le comité peut adopter une règle locale permettant un dégagement sans pénalité de l'embarras causé par des obstructions inamovibles temporaires sur ou à l'extérieur du *terrain*).

16.1 b 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) :

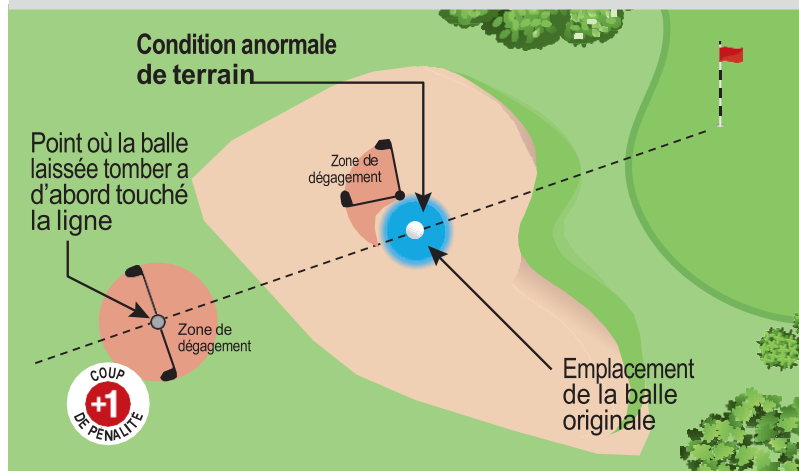
(1) Dégagement sans pénalité : jouer de la fosse de sable. Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b, **sauf** que :

- 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*.

(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*.

SCHEMA 16.1c : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DE TERRAIN DANS UNE FOSSE DE SABLE



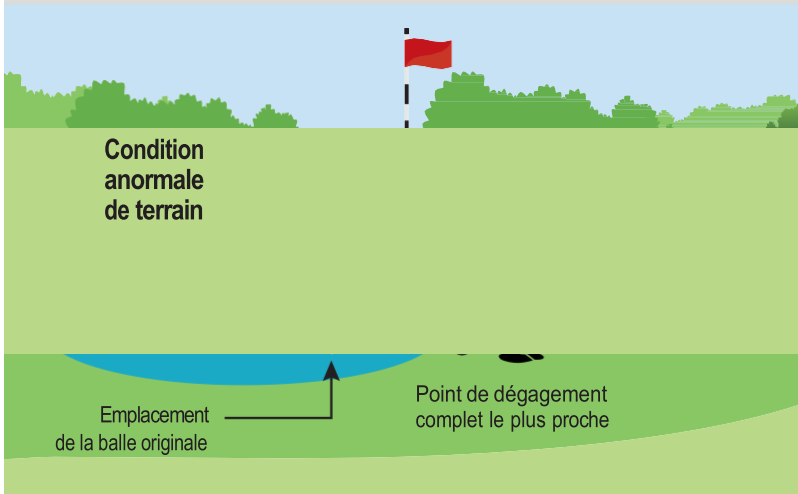
- Le schéma s'applique à un joueur droitier.
- Lorsqu'il y a embarras par une condition anormale de terrain dans une fosse de sable, un dégagement sans pénalité peut être pris dans la fosse de sable selon la règle 16.1b ou, avec un coup de pénalité, par recul sur la ligne à l'extérieur de la fosse de 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 lorsque laissée tomber.

16.1 d 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*.

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.

16.1 e 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.

16.1 f **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 16.1 c(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

16.2 a 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).

16.2 b 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.

SCHEMA 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.

16.3 Balle enfouie

16.3 a 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.

16.3b Dégagement pour une balle enfouie

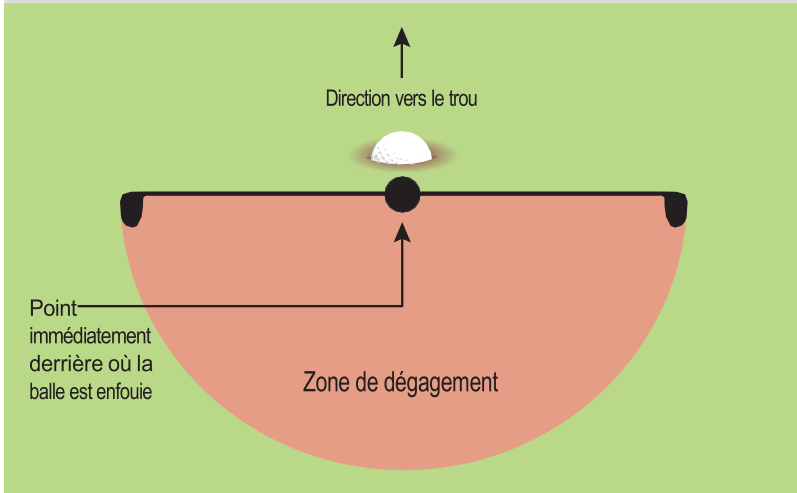
Lorsque la balle d'un joueur est *enfouie* dans la *zone générale* et qu'un dégagement est autorisé en vertu de la règle 16.3a, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans cette *zone de dégagement* (voir la règle 14.3) :

- 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 :
 - » 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 dans 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.

Règle 16.1 Précisions : Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles)

16.1/1 – Un dégagement d'une condition anormale de terrain peut résulter en des conditions meilleures ou pires

Si un joueur se retrouve avec de meilleures *conditions affectant le coup* en prenant un dégagement selon la règle 16.1, c'est un heureux hasard. Il n'y a rien à la règle 16.1 qui exige du joueur de conserver des *conditions* identiques après avoir pris un dégagement.

Par exemple, en prenant un dégagement d'une tête d'arroseur (*obstruction inamovible*) dans l'herbe longue, le *point de dégagement complet le plus proche* peut être situé dans l'allée. Si cela fait que le joueur pourra *laisser tomber* une balle dans l'allée, c'est permis.

Dans certaines situations, les *conditions* peuvent être moins avantageuses pour le joueur après qu'il a pris un dégagement comparativement aux *conditions* qu'il avait avant le dégagement, comme lorsque le *point de dégagement complet le plus proche* est dans une zone de roches.

16.1/2 – S'il y a embarras par une deuxième condition anormale de terrain après avoir pris un dégagement complet d'une première condition, le joueur peut prendre un dégagement additionnel

S'il y a embarras par une deuxième *condition anormale de terrain* après avoir pris un dégagement complet d'une *condition anormale de terrain*, la deuxième situation est une nouvelle situation et le joueur peut encore prendre un dégagement en vertu de la règle 16.1.

Par exemple, dans la *zone générale*, il y a deux accumulations d'*eau temporaire* rapprochées l'une de l'autre et le joueur a un embarras par l'une mais non par l'autre. Le joueur prend un dégagement selon la règle 16.1 et la balle s'arrête dans la *zone de dégagement* à un point où il n'y a pas d'embarras par la première flaque d'*eau temporaire*, mais où il y a un embarras par la deuxième.

Le joueur peut jouer la balle où elle repose ou prendre un dégagement de la deuxième flaque d'*eau temporaire* en vertu de la règle 16.1.

Cela s'applique également s'il y a un embarras par tout autre type de *condition anormale de terrain*.

16.1 /3 – Un joueur peut choisir de prendre un dégagement de l'une ou l'autre condition lorsqu'il y a un embarras par deux conditions

Il y a certaines situations où un joueur peut avoir un embarras causé par deux conditions à la fois; dans un tel cas, le joueur peut choisir de prendre un dégagement de l'une ou l'autre condition. Si, après avoir pris un dégagement d'une condition, il y a un embarras par l'autre condition, le joueur peut alors prendre un dégagement de cette deuxième condition.

Voici des exemples de ces situations :

- Dans la *zone générale*, une *obstruction inamovible* nuit à l'espace prévu par le joueur pour effectuer son élan et la balle repose dans un espace défini comme *terrain en réparation*.

Le joueur peut d'abord prendre un dégagement de l'*obstruction* selon la règle 16.1 et *laisser tomber* une balle dans le *terrain en réparation* si cet espace fait partie de la *zone de dégagement*. Il a alors l'option de jouer la balle où elle repose dans le *terrain en réparation* ou de prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

Inversement, le joueur peut prendre un dégagement du *terrain en réparation* et, s'il y a encore un embarras par l'*obstruction inamovible*, prendre un dégagement de l'*obstruction*.

- La balle d'un joueur est *enfouie* dans du *terrain en réparation* dans la *zone générale*. Le joueur a le choix de prendre un dégagement selon la règle 16.1 pour l'embarras causé par le *terrain en réparation* ou selon la règle 16.3 pour la balle *enfouie*.

Cependant, dans de telles situations, le joueur ne peut pas prendre, en même temps et par une seule procédure, un dégagement de deux conditions en *laissant tomber* une balle dans une *zone de dégagement* établie sur la base d'un *point de dégagement complet le plus proche* des deux conditions à la fois, sauf dans le cas où le joueur a successivement

pris un dégagement de l'embarras causé par chacune des conditions et qu'il est, à toutes fins pratiques, revenu au même endroit.

16.1/4 – Comment prendre un dégagement lorsque la balle repose sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible

Lorsqu'une balle repose sur une partie surélevée d'une *obstruction inamovible*, le *point de dégagement complet le plus proche* est sur le sol sous l'*obstruction*, ceci pour que ce soit plus facile d'établir le *point de dégagement complet le plus proche* et pour éviter que ce point soit situé sur la branche d'un arbre avoisinant.

Par exemple, une balle s'arrête dans la *zone générale* sur la partie surélevée d'une *obstruction inamovible* comme une passerelle au-dessus d'une dépression profonde.

Si le joueur choisit de prendre un dégagement dans une telle situation, la distance verticale est ignorée et le *point de dégagement complet le plus proche* est le point (point X) sur le sol directement sous l'endroit où la balle repose sur l'*obstruction*, à la condition que le joueur n'ait pas d'embarras par l'*obstruction* à cet endroit, tel que défini à la règle 16.1a. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b en *laissant tomber* une balle à l'intérieur de la *zone de dégagement* établie en utilisant le point X comme point de référence.

S'il y a un embarras causé par une partie de l'*obstruction* (comme une colonne de support) pour une balle située au point X, le joueur peut alors prendre un dégagement selon la règle 16.1b en utilisant le point X comme l'emplacement de la balle servant à établir le *point de dégagement complet le plus proche*.

Voir la précision 16.1/5 pour le cas où une balle repose sous terre et où il y a un embarras par une *obstruction inamovible*.

16.1/5 – Comment mesurer le point de dégagement complet le plus proche lorsque la balle est sous terre dans une condition anormale de terrain

La procédure applicable lorsqu'une balle repose sous terre dans une *condition anormale de terrain* (comme un tunnel) est différente de la situation où la balle est surélevée. Dans un tel cas, il faut tenir compte de la distance verticale et horizontale pour déterminer le *point de dégagement complet le plus proche*. Dans certains cas, le *point de dégagement complet le plus proche* pourrait être à l'entrée du tunnel et dans d'autres cas, il pourrait être sur le sol directement au-dessus du point où la balle repose dans le tunnel.

Voir la précision 16.1/4 pour le cas où une balle repose sur une partie surélevée d'une *obstruction inamovible*.

16.1/6 – Un joueur peut attendre pour déterminer le point de dégagement complet le plus proche lorsque la balle se déplace dans l'eau

Lorsqu'une balle se *déplace* dans de l'*eau temporaire*, que le joueur choisisse de lever la balle qui se *déplace* ou de *substituer* une autre balle pour prendre un dégagement selon la règle 16.1, le joueur a le droit de laisser la balle se *déplacer* vers un meilleur endroit avant de déterminer le *point de dégagement complet le plus proche*, en autant qu'il ne retarde pas le jeu de façon déraisonnable (exception 3 à la règle 10.1d et règle 5.6a).

Par exemple, la balle d'un joueur se *déplace* dans de l'*eau temporaire* dans l'allée. Le joueur arrive à sa balle alors qu'elle est au point A et il réalise que si la balle se rend au point B situé 5 verges plus loin, son *point de dégagement complet le plus proche* sera à un bien meilleur endroit que s'il prenait un dégagement au point A.

Pourvu que le joueur ne retarde pas le jeu de façon déraisonnable (règle 5.6a), il a le droit d'attendre que la balle atteigne le point B avant d'initier la procédure de dégagement.

16.1a(3)/1 – Une obstruction nuisant à un coup anormal peut ne pas empêcher un joueur de prendre un dégagement

Dans certains cas, un joueur peut devoir adopter un élan, une *prise de position* ou une direction de jeu anormale pour jouer sa balle et s'adapter à la situation particulière. Si le *coup* anormal n'est pas clairement déraisonnable dans les circonstances, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur droitier est si près d'un *objet de limites* situé du côté gauche d'un trou qu'il peut devoir effectuer un élan de la gauche pour frapper la balle vers le *trou*. Pour effectuer cet élan de la gauche, une *obstruction inamovible* nuit à la *prise de position* du joueur.

Le joueur a le droit de prendre un dégagement de l'*obstruction inamovible* puisqu'un élan de la gauche n'est pas clairement déraisonnable dans les circonstances.

Après que le joueur a complété sa procédure de dégagement pour l'élan de la gauche, il peut alors utiliser un élan normal de la droite pour son prochain *coup*. Si l'*obstruction inamovible* nuit à l'élan de la droite, le joueur peut prendre un dégagement pour l'élan de la droite en vertu de la règle 16.1 ou jouer la balle où elle repose.

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

Un joueur ne peut pas utiliser un *coup* clairement déraisonnable pour obtenir un dégagement d'une *condition anormale de terrain*. Si le *coup* du joueur est clairement déraisonnable dans les circonstances, un dégagement en vertu de la règle 16.1 n'est pas permis et le joueur doit jouer la balle où elle repose ou prendre un dégagement avec pénalité pour une balle injouable.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur droitier est dans une mauvaise *position*. Une *obstruction inamovible* située tout près ne nuirait pas à l'élan normal du joueur, mais nuirait à un *coup* fait de la gauche. Le joueur déclare qu'il va jouer le prochain *coup* de la gauche, croyant que puisque l'*obstruction inamovible* lui causerait alors un embarras pour un tel *coup*, il pourra prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

Cependant, puisque la seule raison pour laquelle le joueur utiliserait un élan de la gauche serait d'échapper à la mauvaise *position* de la balle, l'utilisation d'un tel *coup* est clairement déraisonnable et le joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement selon la règle 16.1b (voir la règle 16.1a (3)).

Les mêmes principes s'appliqueraient à l'usage d'une *prise de position*, d'une direction de jeu ou d'un choix de bâton clairement déraisonnables.

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

Pour décider si un dégagement devrait être refusé selon la règle 16.1a (3) pour une balle reposant sous terre dans un *trou d'animal*, la décision doit être basée sur la *position* que la balle aurait à l'entrée du trou et non pas sur la *position* de la balle sous terre dans le trou.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur s'arrête sous terre dans un trou fait par un *animal*. Un gros buisson est situé immédiatement à côté du trou et surplombe l'entrée du *trou d'animal*.

La nature de l'endroit à l'entrée du *trou d'animal* est telle que si le trou n'était pas là, il serait clairement déraisonnable pour le joueur d'effectuer un *coup* sur la balle (en raison du buisson). Dans une telle situation, le joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b. Le joueur doit jouer la balle où elle repose ou procéder selon la règle 19 (Balle injouable).

Si la balle repose dans un *trou d'animal* mais qu'elle n'est pas sous terre, c'est l'emplacement de la balle qui est utilisé pour déterminer s'il est clairement déraisonnable de jouer la balle et si la règle 16.1a (3) s'applique. Si la règle 16.1a (3) ne s'applique pas, le joueur a droit à un

dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b. Les mêmes principes s'appliqueraient à une balle qui est sous terre dans une *obstruction inamovible*.

16.1 b/1 – Procédure de dégagement lorsque la balle repose sous terre dans une condition anormale de terrain

Lorsqu'une balle entre dans une *condition anormale de terrain* et s'arrête sous terre (et que la règle 16.1a (3) ne s'applique pas), la procédure de dégagement applicable dépend si la balle repose dans la *zone générale* (règle 16.1b), dans une *fosse de sable* (16.1c), dans une *zone de pénalité* (règle 17.1c) ou *hors limites* (règle 18.2b).

Voici quelques exemples pour voir si un dégagement est disponible et comment prendre le dégagement :

- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une ouverture qui est dans une *fosse de sable* située tout près d'un *vert* et la balle est retrouvée au repos sous le *vert*. Puisque la balle n'est ni dans la *fosse de sable* ni sur le *vert*, le dégagement sera pris selon la règle 16.1b pour une balle reposant dans la *zone générale*. Le point où la balle repose dans le *trou d'animal* est utilisé pour déterminer le *point de dégagement complet le plus proche* et la *zone de dégagement* doit être dans la *zone générale*.
- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une ouverture à un endroit qui est *hors limites*. Une partie du trou est à l'intérieur des limites et dans la *zone générale*. La balle est retrouvée au repos à l'intérieur des limites, sous terre et dans la *zone générale*. Le dégagement sera pris selon la règle 16.1b pour une balle dans la *zone générale*. Le point où la balle repose dans le *trou d'animal* est utilisé pour déterminer le *point de dégagement complet le plus proche* et la *zone de dégagement* doit être dans la *zone générale*.
- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une ouverture qui est dans la *zone générale* mais à seulement un pied (30 cm) d'une clôture de limites. Le *trou d'animal* descend vers la clôture de sorte que la balle est retrouvée à l'extérieur des limites du terrain. Puisque la balle est *hors limites*, le joueur doit procéder avec *coup et distance* en ajoutant un coup de pénalité et jouer une balle de l'endroit où le *coup* précédent a été effectué (règle 18.2b).
- Une balle est possiblement entrée dans un *trou d'animal* par une ouverture qui est dans la *zone générale*, mais il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle qui n'a pas été retrouvée est dans la *condition anormale de terrain*. Dans un tel cas, la balle est *perdue* et le joueur doit procéder avec *coup et distance* en ajoutant un coup de pénalité et jouer une balle de l'endroit où le *coup* précédent a été effectué (règle 18.2b).

16.1c/1 – Un joueur prend le dégagement maximum disponible; il décide ensuite de prendre un dégagement par recul sur la ligne

La balle du joueur est dans une fosse de sable. Lorsque le joueur prend un dégagement en utilisant le *point de dégagement maximum disponible* et qu'il a encore un embarras causé par la *condition anormale de terrain*, il peut prendre un dégagement additionnel en utilisant la procédure de recul sur la ligne avec un coup de pénalité. Si le joueur décide de procéder ainsi, son point de référence pour la procédure est l'endroit où la balle s'est arrêtée après avoir pris le *dégagement maximum disponible*.

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

Si un joueur lève sa balle pour prendre un dégagement selon la règle 16.1c, il n'est pas tenu de procéder selon l'option de dégagement qu'il avait prévue jusqu'à ce que la balle originale soit mise *en jeu* ou qu'une autre balle soit *substituée* selon cette option.

Par exemple, un joueur choisit de prendre un dégagement de l'*eau temporaire* dans une *fosse de sable* et il lève sa balle avec l'intention de prendre un dégagement sans pénalité dans la *fosse de sable* (règle 16.1c (1)). Le joueur réalise alors qu'il aura un coup très difficile de l'endroit où il devra *laisser tomber* une balle dans la *fosse de sable* selon la règle.

Après avoir levé la balle mais avant de mettre une balle *en jeu*, le joueur peut choisir l'une ou l'autre des deux options de la règle malgré son intention initiale de prendre un dégagement selon la règle 16.1c (1).

Règle 16.3 Précisions : Balle enfouie

16.3a (2)/1 – Conclure si la balle est enfouie dans sa propre marque d'impact

Il faut que ce soit raisonnable de conclure que la balle est dans sa propre marque d'impact pour que le joueur puisse prendre un dégagement selon la règle 16.3b.

À titre d'exemple de situation où il est raisonnable de conclure que la balle s'est arrêtée dans sa propre marque d'impact, la balle du joueur tombe sur un sol mou dans la *zone générale* tout juste à court du *vert* et le joueur voit la balle bondir vers l'avant puis revenir par effet rétro. Lorsque le joueur arrive à la balle, il voit qu'elle est *enfouie* dans la seule marque d'impact dans les environs. Le joueur peut donc prendre un dégagement selon la règle 16.3b puisqu'il est raisonnable de conclure que la balle est revenue dans sa propre marque d'impact.

Par contre, si le coup de départ d'un joueur tombe dans l'allée, que la balle bondit au-delà d'une côte et qu'elle est retrouvée dans une marque d'impact à un endroit qui ne peut pas être vu de l'*aire de départ*, il n'est pas raisonnable de conclure que la balle est *enfouie* dans sa propre marque d'impact et le joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement selon la règle 16.3b.

16.3b/1 – Prendre un dégagement pour une balle enfouie lorsque le point immédiatement derrière la balle n'est pas dans la zone générale

Lorsqu'un joueur peut prendre un dégagement pour une balle *enfouie* dans la *zone générale*, il peut y avoir des situations où le point immédiatement derrière où la balle est *enfouie* n'est pas dans la *zone générale*.

Lorsque cela survient, la procédure de dégagement exige que le joueur trouve le point le plus proche dans la *zone générale* qui n'est pas plus près du *trou* que le point situé immédiatement derrière où la balle est *enfouie*, et ce point devient le point de référence pour établir une *zone de dégagement* selon la règle 16.3b.

Normalement, ce point est tout près du point derrière là où la balle est *enfouie*, mais il se peut que ce point soit à une certaine distance (comme lorsque la balle est *enfouie* tout juste à l'extérieur d'une *zone de pénalité* et, à cause de la forme de cette *zone de pénalité*, le joueur aurait à aller à une certaine distance vers la droite ou la gauche pour trouver un point dans la *zone générale* qui n'est pas plus près du *trou*).

Cette procédure s'applique aussi lorsqu'une balle est à l'intérieur des limites du *terrain* mais qu'elle est *enfouie* immédiatement à côté de la limite du *terrain*, ou lorsqu'elle est *enfouie* dans le mur ou la paroi immédiatement au-dessus d'une *fosse de sable*. (Nouveau)

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*.

17.1 a 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.

17.1 b 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).

17.1 c 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

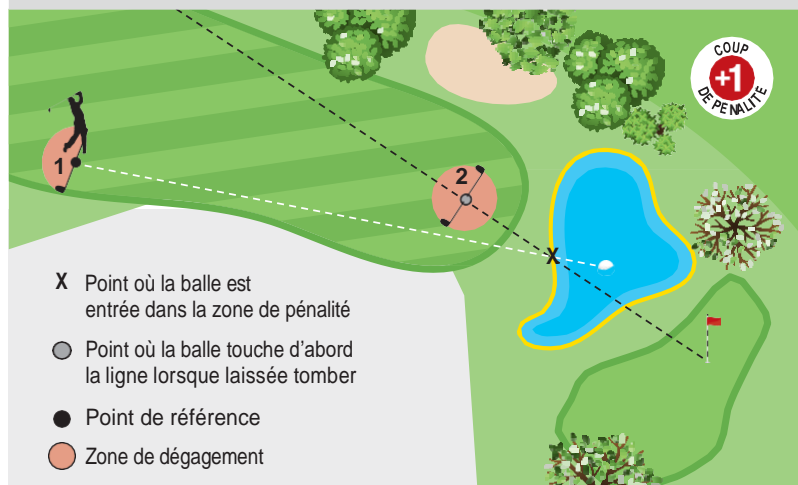
Si la balle d’un joueur est dans une *zone de pénalité*, y compris lorsqu’il est *établi ou pratiquement certain* qu’elle est dans une *zone de pénalité* même si elle n’a pas été retrouvée, le joueur a les options de dégagement qui suivent, chacune avec **un coup de pénalité** :

(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

SCHEMA #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 :

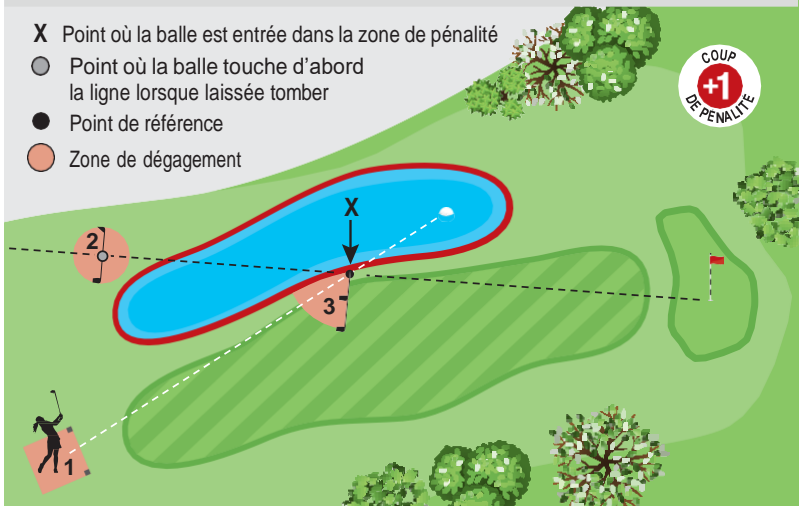
- (1) Procéder selon l'option coup et distance en jouant d'une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été effectué.
- (2) Prendre un dégagement par recul sur la ligne en laissant tomber une balle à l'extérieur de la zone de pénalité, gardant le point X entre le trou et le point où la balle est laissée tomber.

- » 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 latéral* 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 :

SCHEMA #2 17.1D : DÉGAGEMENT D'UNE ZONE DE PÉNALITÉ ROUGE



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.

- 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**
- » 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).

17.1 e 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

17.2 a 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

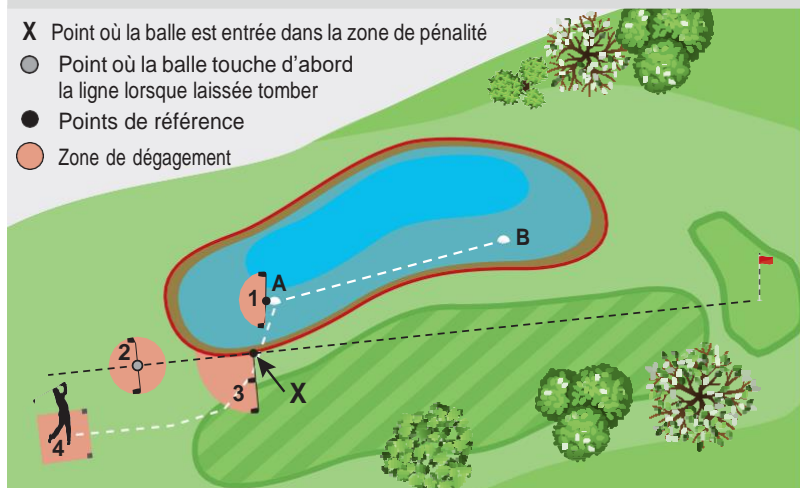
SCHEMA #1 17.2a : UNE BALLE JOUÉE D'UNE ZONE DE PÉNALITÉ S'ARRÊTE DANS LA MÊME ZONE DE PÉNALITÉ

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^e 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^e 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^e 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^e 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 additionnelle d'un coup pour un total de deux coups de pénalité.

Le joueur jouerait alors son 5^e coup.

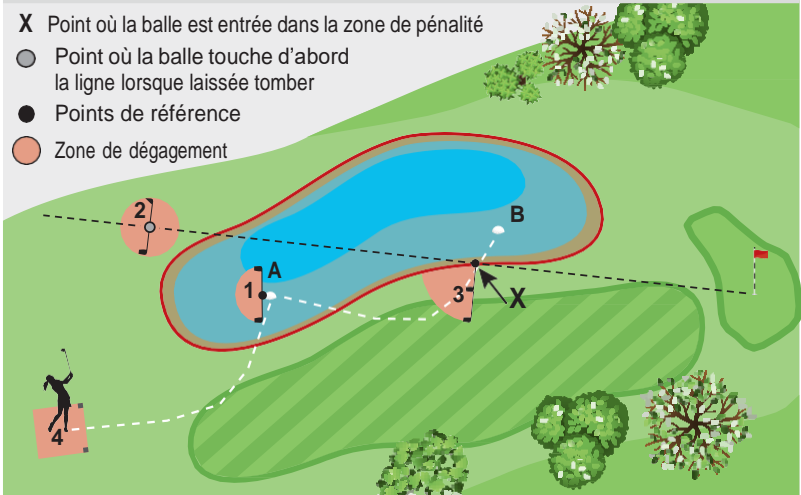
SCHÉMA #2 17.2a : UNE BALLE JOUÉE D'UNE ZONE DE PÉNALITÉ S'ARRÊTE DANS LA MÊME ZONE DE PÉNALITÉ APRÈS EN ÊTRE SORTIE ET Y ÊTRE REVENU

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^e 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^e 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^e 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^e 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^e coup.

Règle 17

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).

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 17.1 Précisions : Options pour une balle dans une zone de pénalité

17.1a/1 – Balle perdue dans une zone de pénalité ou dans une condition anormale de terrain adjacente

Si la balle d'un joueur n'est pas retrouvée à un endroit où il y a une *zone de pénalité* et une *condition anormale de terrain* adjacente, le joueur doit utiliser son jugement raisonnable (règle 1.3b (2)) pour déterminer l'emplacement de la balle. *S'il est établi ou pratiquement certain*, après avoir posé un jugement raisonnable, qu'il y a autant de chances que la balle se soit arrêtée dans l'une que dans l'autre de ces zones, le joueur doit prendre un dégagement avec pénalité selon la règle 17.

17.1d (3)/1 – Un joueur peut mesurer au travers d'une zone de pénalité lorsqu'il prend un dégagement latéral

Lorsqu'un joueur prend un dégagement latéral à l'endroit où sa balle a traversé en dernier lieu la limite d'une *zone de pénalité* rouge étroite, il est possible qu'il puisse mesurer les deux *longueurs de bâton* depuis le point de référence au travers de la *zone de pénalité* pour déterminer l'étendue de la *zone de dégagement*. Toutefois, toute partie de la *zone de pénalité* située à l'intérieur des deux *longueurs de bâton* mesurées depuis le point de référence ne fait pas partie de la *zone de dégagement*.

17.1 d (3)/2 – Un joueur laisse tomber une balle au point estimé où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité et ce point s'avère incorrect

Lorsque le point où la balle a traversé en dernier lieu la limite d'une *zone de pénalité* n'est pas connu, un joueur doit se servir de son jugement raisonnable pour déterminer le point de référence.

Selon la règle 1.3b (2), le jugement raisonnable du joueur sera accepté même si ce point de référence s'avère incorrect. Cependant, il y a des situations où on apprend, avant que le joueur ait effectué un *coup*, que le point de référence est incorrect et l'erreur doit être corrigée.

Par exemple, en *partie par coups*, il est *pratiquement certain* que la balle d'un joueur est dans une *zone de pénalité* rouge. Le joueur, après avoir consulté les autres joueurs du groupe, estime le point où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité*. Le joueur prend un dégagement latéral et *laisse tomber* une balle dans la *zone de dégagement* basée sur ce point de référence.

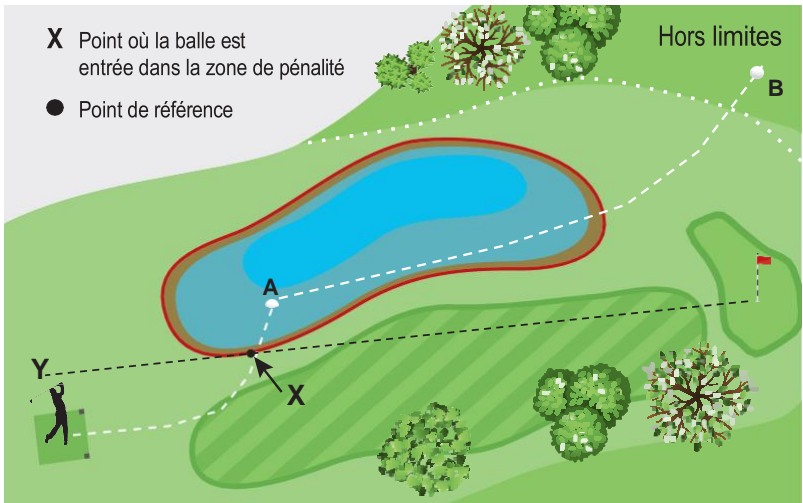
Toutefois, avant que le joueur effectue un *coup* sur la balle qu'il a *laissée tomber*, un des joueurs du groupe trouve la balle originale du joueur dans la *zone de pénalité* à un endroit indiquant que la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité* quelque 20 verges plus près du *trou* que le point de référence estimé par le joueur.

Parce que cette information a été révélée avant que le joueur effectue un *coup* sur la balle qu'il a *laissée tomber*, le joueur doit corriger son erreur selon la règle 14.5 (Corriger une erreur faite en substituant, remplaçant, laissant tomber ou plaçant une balle). Pour ce faire, le joueur doit procéder selon la règle 17.1d ou 17.2a en utilisant le bon point de référence et il peut utiliser n'importe quelle option de dégagement selon la règle pertinente (voir la règle 14.5b (2)).

Règle 17.2 Précisions : Options après avoir joué une balle d'une zone de pénalité

17.2 b/1 – Exemples des options de dégagement permises par la règle 17.2b.

Dans ce schéma, un joueur joue de l'*aire de départ* et la balle s'arrête dans la *zone de pénalité* rouge au point A. Le joueur choisit de jouer de la *zone de pénalité* et la balle s'arrête au point B, lequel est *hors limites*.



Le joueur peut procéder selon *coup et distance* en vertu de la règle 18.2b en utilisant le point A comme point de référence pour la *zone de dégagement* et il jouera alors 4.

Si le joueur procède selon *coup et distance* en *laissant tomber* une balle dans la *zone de pénalité* et qu'il décide ensuite de ne pas jouer la balle qu'il a *laissée tomber* :

- Le joueur peut procéder selon l'option de recul sur la ligne n'importe où sur la ligne pointillée X-Y à l'extérieur de la *zone de pénalité* en vertu de la règle 17.1d (2), prendre un dégagement latéral en utilisant le point X comme point de référence en vertu de la règle 17.1d (3) ou jouer une autre balle de l'endroit où le dernier *coup* a été effectué à l'extérieur de la *zone de pénalité* (dans ce cas, l'*aire de départ*) en vertu de la règle 17.2a (2).
- Si le joueur choisit l'une ou l'autre de ces trois options, il encourt un coup de pénalité additionnel, pour un total de deux coups de pénalité : un coup pour avoir procédé selon l'option *coup et distance* plus un coup pour avoir pris un dégagement par recul sur la ligne, un dégagement latéral ou pour avoir joué une autre balle de l'endroit où le dernier *coup* a été effectué à l'extérieur de la *zone de pénalité* (dans ce cas, l'*aire de départ*). Le joueur jouerait donc 5 sous chacune de ces options.

Le joueur a aussi l'option de prendre un dégagement à l'extérieur de la *zone de pénalité* sans d'abord *laisser tomber* une balle dans la *zone de pénalité*, mais il aura quand même deux coups de pénalité pour procéder ainsi.

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*.

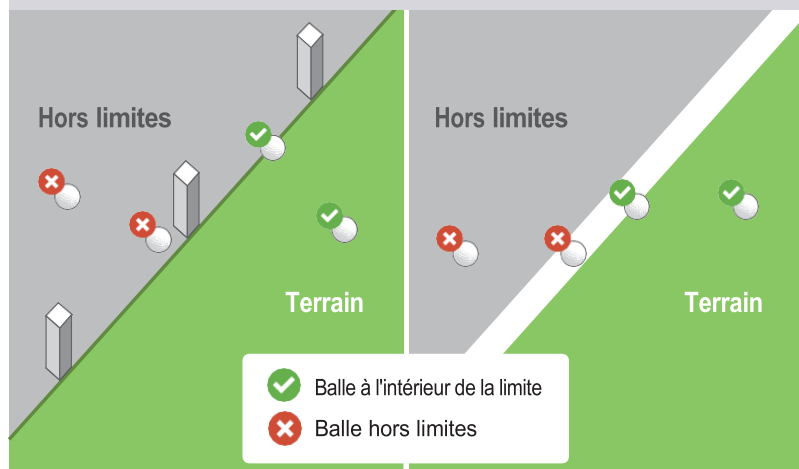
18.2b Comment procéder lorsque la balle est perdue ou hors limites

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

SCHEMA 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.



La limite du terrain est définie par la ligne entre les côtés des piquets donnant sur de la ligne donnant sur le terrain, et la le terrain au niveau du sol, et les piquets ligne elle-même est hors limites.

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*.

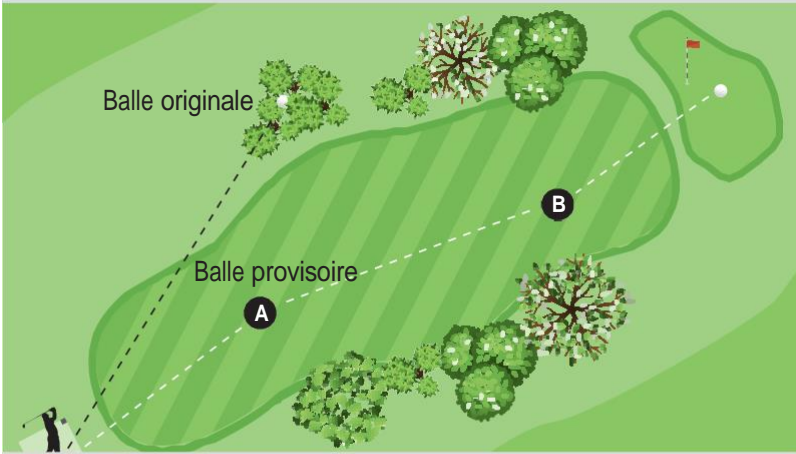
(2) **Quand la balle provisoire devient la balle en jeu.** La *balle provisoire* devient la balle *en jeu* du joueur avec pénalité de *coup et distance* dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- 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.

SCHEMA 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).

Règle 18

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 18.1 Précisions : Dégagement avec pénalité de coup et distance permis en tout temps

18.1 /1 – Une balle surélevée peut être levée lorsque la balle originale est retrouvée à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes

Lorsque le joueur joue de nouveau de l'*aire de départ*, une balle placée, *laissée tomber* ou surélevée sur un *tee* dans l'*aire de départ* n'est pas en jeu

jusqu'à ce que le joueur effectue un *coup* sur la balle (définition de « *en jeu* » et règle 6.2).

Par exemple, un joueur joue de l'*aire de départ*, cherche sa balle brièvement, retourne à l'*aire de départ* et met une autre balle sur un *tee*. La balle originale est retrouvée avant qu'il ait joué la balle mise sur un *tee* et à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes. Le joueur peut abandonner la balle sur un *tee* et continuer avec la balle originale sans pénalité, mais il peut aussi procéder selon l'option *coup et distance* en jouant de l'*aire de départ*.

Par contre, si le joueur avait joué de la *zone générale* et avait ensuite *laissé tomber* une autre balle selon l'option *coup et distance*, le résultat serait différent et le joueur serait obligé de continuer avec la balle qu'il a *laissée tomber* sous pénalité de *coup et distance*. Si le joueur continuait le trou avec la balle originale dans un tel cas, il jouerait alors une *mauvaise balle*.

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

Si un joueur lève sa balle alors qu'il n'a pas le droit de le faire, il ne peut pas éviter la pénalité d'un coup selon la règle 9.4b en décidant de jouer selon l'option *coup et distance*.

Par exemple, le coup de départ d'un joueur s'arrête dans un boisé. Le joueur ramasse une balle, croyant qu'il s'agit d'une balle abandonnée, mais il réalise qu'il s'agit plutôt de sa balle *en jeu*. Le joueur décide alors de jouer selon *coup et distance*.

Le joueur encourt un coup de pénalité selon la règle 9.4b en plus de la pénalité de *coup et distance* selon la règle 18.1 puisqu'au moment où la balle a été levée, le joueur n'avait pas le droit de lever la balle et qu'il n'avait pas l'intention de jouer selon l'option *coup et distance*. Le prochain *coup* du joueur sera son quatrième.

Règle 18.2 Précisions : Balle perdue ou hors limites : dégagement avec coup et distance obligatoire

18.2 a (1)/1 – Temps alloué pour la recherche lorsque la recherche est interrompue temporairement

Un joueur a le droit de chercher sa balle durant trois minutes avant qu'elle soit *perdue*. Cependant, il y a des situations où le « temps arrête » et que ce temps ne compte pas dans les trois minutes allouées au joueur.

Les exemples qui suivent illustrent comment tenir compte du temps lorsqu'une recherche est interrompue temporairement :

- En *partie par coups*, un joueur cherche durant une minute et trouve une balle. Le joueur présume que c'est sa balle, prend 30 secondes

pour décider comment jouer son *coup*, choisit un bâton et joue cette balle. Le joueur réalise ensuite que c'est une *mauvaise balle*.

Lorsque le joueur retourne à l'endroit où la balle originale devrait se trouver et reprend la recherche, il a encore deux minutes pour chercher. Le temps alloué à la recherche s'est arrêté lorsque le joueur a trouvé la *mauvaise balle* et a cessé de chercher.

- Un joueur cherche sa balle depuis deux minutes lorsque le jeu est suspendu par le *comité*. Le joueur continue de chercher. Lorsque trois minutes se sont écoulées depuis le moment où le joueur a commencé à chercher, la balle est *perdue* même si le temps de recherche de trois minutes se termine alors que le jeu est suspendu.
- Un joueur cherche sa balle depuis une minute lorsque le jeu est suspendu. Le joueur continue de chercher durant une minute et arrête alors pour se mettre à l'abri. Lorsque le joueur revient sur le *terrain* pour reprendre le jeu, il a encore une minute pour chercher la balle, même si le jeu n'a pas encore repris.
- Un joueur trouve et identifie sa balle dans l'herbe longue après avoir cherché durant deux minutes. Le joueur quitte l'endroit pour aller chercher un bâton et lorsqu'il revient, il est incapable de retrouver la balle. Il a encore une minute pour chercher avant que la balle soit *perdue* car le temps de recherche de trois minutes s'est arrêté lorsque la balle a été trouvée la première fois.
- Un joueur cherche sa balle durant deux minutes et se place alors à l'écart pour laisser passer le groupe qui suit. Le temps de recherche s'est arrêté lorsque la recherche a été interrompue temporairement et le joueur a encore une minute pour chercher.
- Un joueur cherche sa balle qu'il croit être couverte de sable ou de feuilles dans une *fosse de sable*. Le joueur est incertain à savoir quels gestes il peut poser pour essayer de retrouver sa balle et il arrête donc de chercher après une minute pour demander une décision de l'*arbitre* ou du *comité*. Un *arbitre* arrive deux minutes plus tard et donne une décision au joueur.

Lorsque le joueur reprend sa recherche, il a encore deux minutes pour trouver sa balle.

18.2 a (1)/2 – Le cadet n'est pas tenu de commencer à chercher la balle du joueur avant celui-ci

Un joueur peut demander à son *cadet* de ne pas commencer la recherche de sa balle.

Par exemple, un joueur frappe un long coup de départ dans l'herbe longue et dense. Un autre joueur frappe un coup de départ plus court,

mais également dans l'herbe longue. Le *cadet* du premier joueur se dirige vers l'endroit où la balle de son joueur pourrait être pour commencer la recherche. Tous les autres, incluant le joueur, se dirigent vers la zone où la balle de l'autre joueur pourrait être pour chercher cette balle.

Le premier joueur peut demander à son *cadet* de chercher la balle de l'autre joueur et de remettre à plus tard la recherche de sa balle jusqu'à ce que tous les autres puissent les aider.

18.2 a (1)/3 – Signification de « identifier la balle dans un délai raisonnable »

La règle 18.2a (1) prévoit qu'un joueur doit rapidement tenter d'identifier la balle qui est trouvée lorsqu'on croit que cette balle peut être la balle du joueur. Lorsqu'il tente de le faire, le joueur se voit allouer un temps raisonnable pour l'identifier.

Cependant, en autant que la balle est trouvée et identifiée durant le temps de recherche de trois minutes, le joueur peut prendre le temps qu'il veut à l'intérieur de ces trois minutes pour identifier la balle. Par contre, si une balle est trouvée près de la fin des trois minutes allouées à la recherche, il est raisonnable de donner au joueur jusqu'à une minute pour identifier la balle.

Par exemple, un joueur trouve une balle dans un arbre 2 minutes et 30 secondes après le début de la recherche, mais il n'est pas immédiatement capable de l'identifier comme étant la sienne; dans ces circonstances, il est raisonnable de donner au joueur jusqu'à une minute pour identifier la balle. Ceci signifie que si le joueur est capable d'identifier la balle à l'intérieur des 3 minutes et 30 secondes depuis le début de la recherche, cette balle n'est pas *perdue*. Dans le cas où ce joueur réalise, après la fin du 3 minutes alloué pour la recherche, que la balle trouvée n'est pas la sienne, la balle est maintenant *perdue* et le joueur n'a pas de temps additionnel pour chercher.

De même, lorsqu'une balle est trouvée tout près de la fin des trois minutes allouées à la recherche mais que le joueur n'est pas là où la balle est trouvée, la règle 18.2a (1) accorde aussi au joueur un temps raisonnable pour se rendre à l'endroit où la balle a été trouvée et, une fois qu'il est rendu, il est raisonnable de lui accorder jusqu'à une minute pour l'identifier. (Nouveau)

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

Si un courant d'eau (que ce soit de l'*eau temporaire* ou de l'eau dans une *zone de pénalité*) transporte une balle *hors limites*, le joueur doit procéder selon *coup et distance* (règle 18.2b). L'eau est une *force naturelle* et non pas une *influence extérieure*; la règle 9.6 ne s'applique donc pas.

Règle 18.3 Précisions : Balle provisoire

18.3 a/1 – Quand le joueur peut jouer une balle provisoire

Lorsqu'un joueur décide s'il a le droit de jouer une *balle provisoire*, on ne considère que l'information alors connue par le joueur.

Exemples où une *balle provisoire* peut être jouée :

- La balle originale peut être dans une *zone de pénalité*, mais elle pourrait aussi être *perdue* hors d'une *zone de pénalité* ou être *hors limites*.
- Un joueur croit que la balle originale s'est arrêtée dans la *zone générale* et qu'elle pourrait être *perdue*. Si la balle est ensuite retrouvée dans une *zone de pénalité* à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes, le joueur doit abandonner la *balle provisoire*.

18.3 a/2 – Jouer une balle provisoire après que la recherche a commencé est permis

Un joueur peut jouer une *balle provisoire* pour une balle qui peut être *perdue* tant que la période des trois minutes allouées pour la recherche n'est pas expirée.

Par exemple, si un joueur est capable de revenir à l'endroit où il a joué son *coup* précédent et jouer une *balle provisoire* avant que le temps de recherche de trois minutes soit écoulé, il a le droit de le faire.

Si le joueur frappe une *balle provisoire* et que la balle originale est alors retrouvée à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes, il doit continuer le jeu avec la balle originale.

18.3 a/3 – Chaque balle n'a de lien qu'avec la balle précédente lorsqu'elle est jouée du même endroit

Lorsqu'un joueur joue plusieurs balles du même endroit, chaque balle n'a de lien qu'avec la balle précédente.

Par exemple, un joueur joue une *balle provisoire* croyant que son coup de départ peut être *perdu* ou *hors limites*. La *balle provisoire* est frappée dans la même direction que la balle originale et, sans annoncer quoi que ce soit, il joue une autre balle de *l'aire de départ*. Cette balle s'arrête dans l'allée.

Si la balle originale n'est pas *perdue* ou *hors limites*, le joueur doit continuer le jeu avec la balle originale sans pénalité.

Cependant, si la balle originale est *perdue* ou qu'elle est *hors limites*, le joueur doit continuer le jeu avec la troisième balle jouée de *l'aire de départ* puisque celle-ci a été jouée sans qu'il y ait la moindre annonce. Par conséquent, cette troisième balle devenait une balle *substituée* pour la

balle provisoire sous pénalité de *coup et distance* (règle 18.1), quel que soit l'emplacement de la *balle provisoire*. Le joueur a maintenant pris 5 coups (incluant les coups de pénalité) avec la troisième balle jouée de l'*aire de départ*.

18.3 b/1 – Déclarations « indiquant clairement » qu'on joue une balle provisoire

Lorsqu'un joueur joue une *balle provisoire*, il vaut mieux qu'il utilise le mot « provisoire » dans son annonce. Cependant, certaines autres déclarations qui indiquent clairement que le joueur a l'intention de jouer une *balle provisoire* sont acceptables.

Exemples d'annonces indiquant clairement que le joueur joue une *balle provisoire* :

- « Je joue une balle selon la règle 18.3. »
- « Je vais en jouer une autre au cas où. »

Exemples d'annonces n'indiquant pas clairement que le joueur joue une *balle provisoire* et signifiant que le joueur serait en train de mettre une balle *en jeu* avec *coup et distance* :

- « Je vais refrapper. »
- « Je vais en jouer une autre. »

18.3c (1)/1 – Les actions entreprises avec la balle provisoire sont une continuation de la balle provisoire

Entreprendre des actions autres qu'un *coup* avec une *balle provisoire*, comme *laisser tomber*, *placer* ou *substituer* une autre balle plus près du *trou* que l'endroit où la balle originale est présumée être ne constitue pas « jouer » la *balle provisoire* et ne fait pas en sorte que la balle perd son statut de *balle provisoire*.

Par exemple, le coup de départ d'un joueur peut être *perdu* à 175 verges du *trou* et il joue donc une *balle provisoire*. Après avoir cherché brièvement la balle originale, le joueur va vers l'avant pour jouer la *balle provisoire* qui est dans un buisson à 150 verges du trou. Il décide que la *balle provisoire* est injouable et il la *laisse tomber* selon la règle 19.2c. Avant de jouer la balle qu'il a *laissée tomber*, une spectatrice trouve la balle originale à l'intérieur du délai de trois minutes depuis que le joueur a commencé à la chercher.

Dans ce cas, la balle originale est demeurée la balle *en jeu* parce qu'elle a été retrouvée dans les trois minutes depuis le début de la recherche et que le joueur n'a pas effectué de *coup* sur la *balle provisoire* d'un point plus près du *trou* que l'endroit où la balle originale était présumée être.

18.3c (2)/1 – L'emplacement estimé de la balle originale est utilisé pour déterminer quelle balle est en jeu

La règle 18.3c (2) utilise le point où le joueur « estime » que sa balle originale se trouve pour déterminer si la *balle provisoire* a été jouée plus près du *trou* que ce point, et si c'est la balle originale ou la *balle provisoire* qui est *en jeu*. Le point estimé n'est pas le point où la balle originale est finalement retrouvée; c'est plutôt le point où le joueur estime de façon raisonnable que sa balle est.

Exemples pour déterminer quelle balle est *en jeu* :

- Un joueur, croyant que sa balle originale peut être *perdue* ou *hors limites*, joue une *balle provisoire* qui ne s'arrête pas plus près du *trou* que l'emplacement estimé de la balle originale. Le joueur trouve une balle et la joue, croyant que c'est sa balle originale. Il réalise alors qu'il a joué sa *balle provisoire*.

Dans ce cas, la *balle provisoire* n'a pas été jouée plus près du *trou* que l'endroit estimé pour la balle originale. Le joueur peut donc reprendre la recherche de la balle originale. Si la balle originale est retrouvée à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes, elle demeure la balle *en jeu* et le joueur doit abandonner la *balle provisoire*. Si le temps de recherche de trois minutes expire avant que la balle originale soit retrouvée, la *balle provisoire* est la balle *en jeu*.

- Un joueur, croyant que son coup de départ peut être *perdu* ou qu'il s'est arrêté au-delà d'une route définie comme étant *hors limites*, joue une *balle provisoire*. Il cherche brièvement sa balle originale, mais il ne la trouve pas. Il avance jusqu'à sa *balle provisoire* et la joue d'un point plus près du *trou* que l'endroit où la balle originale est présumée être. Il avance encore et trouve la balle originale à l'intérieur des limites du *terrain*. La balle originale a dû rebondir sur la route et revenir à l'intérieur des limites parce qu'elle a été retrouvée beaucoup plus loin que prévu.

Dans ce cas, la *balle provisoire* était devenue la balle *en jeu* lorsqu'elle a été jouée d'un point plus près du *trou* que l'endroit estimé pour la balle originale. La balle originale n'était plus *en jeu* et devait être abandonnée.

18.3c (2)/2 – L'adversaire ou un autre joueur peut chercher la balle d'un joueur malgré la demande de ce joueur

Même si un joueur préfère continuer le jeu du trou avec une *balle provisoire* sans chercher la balle originale, l'*adversaire* ou un autre joueur *en partie par coups* peut chercher la balle originale du joueur en autant que cela ne retarde pas le jeu de façon déraisonnable. Si la balle originale

du joueur est retrouvée alors qu'elle est encore *en jeu*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* (règle 18.3c (3)).

Par exemple, sur un trou à normale 3, la balle d'un joueur se dirige vers un secteur densément boisé. Il joue une *balle provisoire* qui s'arrête près du *trou*. Voyant la situation, le joueur ne veut pas chercher la balle originale et il se dirige directement vers sa *balle provisoire* pour continuer le jeu du trou. Son *adversaire* ou un autre joueur en *partie par coups* croit que ce serait à son avantage de retrouver la balle originale et il commence donc à la chercher.

Si la balle originale est retrouvée avant que le joueur ait effectué un *coup* sur la *balle provisoire*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer le trou avec la balle originale. Par contre, si le joueur effectue un autre *coup* sur la *balle provisoire* avant que la balle originale soit retrouvée, elle devient la balle *en jeu* parce qu'elle était plus près du *trou* que l'emplacement estimé de la balle originale (règle 18.3c (2)).

En *partie par trous*, si la *balle provisoire* du joueur est plus près du *trou* que la balle de son *adversaire*, l'*adversaire* peut annuler le *coup* et demander à ce que le joueur joue dans le bon ordre (règle 6.4a). Cependant, le fait que le *coup* soit annulé ne change pas le statut de la balle originale, laquelle n'est plus *en jeu*.

18.3c (2)/3 – Quand le score avec la balle provisoire entrée dans le trou devient le score pour le trou

À la condition que la balle originale n'ait pas déjà été retrouvée à l'intérieur des limites du *terrain*, le score avec une *balle provisoire* qui a été *entrée* devient le score du joueur dès que le joueur lève la balle du *trou* puisque, dans un tel cas, lever la balle du *trou* équivaut à effectuer un *coup*.

Par exemple, sur un trou court, le coup de départ du joueur A est possiblement perdu; il joue une *balle provisoire* et celle-ci *entre dans le trou*. Le joueur A ne veut pas chercher sa balle originale, mais son *adversaire* (joueur B) ou un autre joueur en *partie par coups* part à la recherche de la balle originale.

Si B trouve la balle de A avant que celui-ci lève sa *balle provisoire* du *trou*, A doit abandonner la *balle provisoire* et continuer le jeu avec la balle originale. Si A lève la balle du *trou* avant que B trouve la balle originale, le score de A pour le trou est trois.

18.3c (2)/4 – La balle provisoire levée par le joueur devient subséquemment la balle en jeu

Si un joueur lève sa *balle provisoire* alors que les règles ne lui permettent pas de le faire, et que la *balle provisoire* devient subséquemment la balle *en*

Règle 18

jeu, le joueur doit ajouter un coup de pénalité selon la règle 9.4b (Pénalité pour lever ou causer le déplacement de la balle) et il doit *replacer* la balle.

Par exemple, en *partie par coups*, croyant que son coup de départ pourrait être *perdu*, le joueur joue une *balle provisoire*. Le joueur trouve une balle qu'il croit être sa balle originale, effectue un *coup* sur cette balle et ramasse sa *balle provisoire*. Il découvre alors que la balle qu'il a jouée n'était pas sa balle originale, mais plutôt une *mauvaise balle*. Le joueur reprend la recherche de la balle originale, mais il ne peut pas la retrouver à l'intérieur du temps de recherche de trois minutes.

Puisque la *balle provisoire* était devenue la balle *en jeu* avec pénalité de *coup et distance*, le joueur doit *replacer* cette balle et il encourt un coup de pénalité selon la règle 9.4b. Le joueur encourt aussi deux coups de pénalité pour avoir joué une *mauvaise balle* (règle 6.3c). Le prochain *coup* du joueur sera son septième.

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.

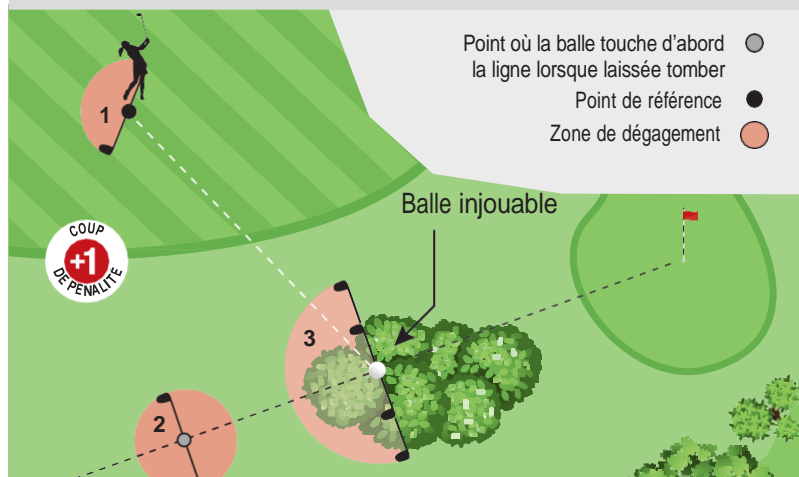
Si une balle est injouable dans une zone de pénalité, la seule option de dégagement du joueur est de prendre un dégagement avec pénalité selon la règle 17.

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.

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.

19.2a 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).

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

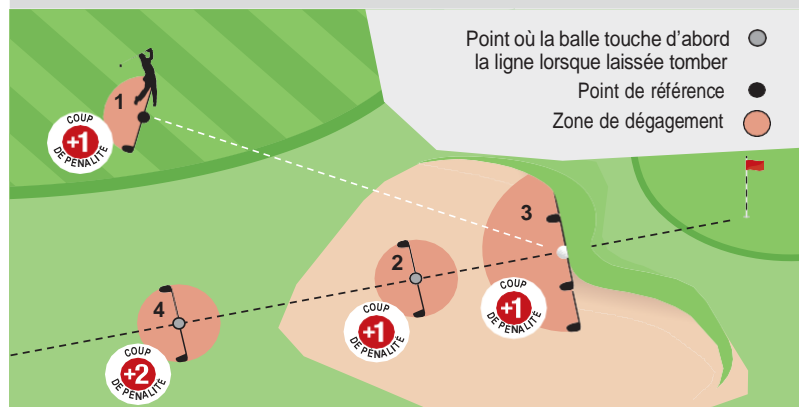
Le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* latéral suivante (voir la règle 14.3) :

- 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 sur roues, la règle 19.2c est modifiée pour étendre la *zone de dégagement* latéral 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.

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.

19.3 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).

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.

Règle 19.2 Précisions : Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le vert

19.2/1 – Aucune assurance que la balle pourra être jouable après que le joueur a pris un dégagement pour une balle injouable

Lorsqu'un joueur prend un dégagement pour une balle injouable, il doit accepter le résultat même s'il est défavorable, comme lorsqu'une balle qu'il a *laissée tomber* s'arrête à son emplacement original ou dans une mauvaise *position* ailleurs dans la *zone de dégagement* :

- À compter du moment où la balle qu'il a *laissée tomber* s'arrête dans la *zone de dégagement*, le joueur a une nouvelle situation.
- Si le joueur décide qu'il ne peut pas (ou ne veut pas) jouer la balle où elle repose maintenant, il peut prendre un autre dégagement pour une balle injouable, avec pénalité additionnelle, en utilisant n'importe quelle option de dégagement disponible selon la règle 19.

19.2/2 – Une balle peut être laissée tomber dans toute zone de terrain en prenant un dégagement pour une balle injouable

Un joueur peut prendre un dégagement en *laissant tomber* une balle dans une *zone de dégagement* située dans n'importe quelle *zone de terrain* en procédant selon l'une des options pour une balle injouable. Cela inclut prendre un dégagement de la *zone générale* et de *laisser tomber* une balle directement dans une *fosse de sable* ou dans une *zone de pénalité*, sur un *vert*, dans une *zone de jeu interdit* ou sur un *mauvais vert*.

Cependant, si le joueur choisit de *laisser tomber* une balle dans une *zone de jeu interdit* ou sur un *mauvais vert*, il doit ensuite prendre le dégagement requis par les règles de cette *zone de jeu interdit* ou du *mauvais vert*.

De même, si le joueur choisit de *laisser tomber* une balle dans une *zone de pénalité* et qu'il ne peut pas (ou ne veut pas) jouer la balle où elle repose maintenant, sa seule option est de prendre un dégagement additionnel sous pénalité de *coup et distance* en jouant d'où le *coup* précédent a été effectué parce que :

- Il ne peut pas prendre de nouveau un dégagement pour une balle injouable parce qu'un tel dégagement n'est pas permis lorsqu'une balle repose dans une *zone de pénalité*.
- Il ne peut pas non plus prendre un dégagement de la *zone de pénalité* en utilisant l'option de recul sur la ligne ou l'option de dégagement latéral parce que la balle n'a pas traversé la limite de la *zone de pénalité* avant de s'y arrêter. Il n'y a donc pas de point de référence ou de façon d'estimer un point de référence pour prendre un tel dégagement.

Lorsqu'il procèdera selon *coup et distance*, le joueur encourra une autre pénalité d'un coup (en plus du premier coup de pénalité pour avoir pris un dégagement pour la balle injouable).

19.2/3 – Le point de référence pour l'option coup et distance ne change pas tant qu'un coup n'a pas été effectué

Le point de référence utilisé pour prendre un dégagement selon l'option *coup et distance* ne change pas jusqu'à ce que le joueur effectue un autre *coup* sur sa balle *en jeu*, même si le joueur a *laissé tomber* une balle selon une règle.

Par exemple, un joueur prend un dégagement pour une balle injouable et *laisse tomber* une balle selon l'option de dégagement par recul sur la ligne ou de dégagement latéral. La balle qu'il a *laissée tomber* reste à l'intérieur de la *zone de dégagement*, mais elle roule à un endroit où le joueur considère de nouveau qu'elle est injouable.

Avec un coup de pénalité additionnel, le joueur peut encore utiliser l'option de dégagement par recul sur la ligne ou l'option de dégagement latéral, ou bien opter pour l'option *coup et distance* en utilisant comme point de référence le point où la balle a été jouée en dernier lieu avant de devenir injouable la première fois. Ce point de référence pour l'option *coup et distance* ne change pas parce que le joueur n'a pas effectué de *coup* sur la balle qu'il a *laissée tomber*.

La situation serait différente si le joueur avait effectué un *coup* sur la balle qu'il a *laissée tomber*, puisque ce point deviendrait le nouveau point de référence pour un dégagement selon l'option *coup et distance*.

19.2/4 – Un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité s’il lève sa balle pour prendre un dégagement pour une balle injouable et réalise, avant de laisser tomber une balle, que la balle était dans un terrain en réparation

Si un joueur lève sa balle pour prendre un dégagement pour une balle injouable et qu’il réalise alors que la balle était dans un *terrain en réparation* ou autre *condition anormale de terrain*, il peut encore prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1, en autant qu’il n’a pas déjà mis une autre balle *en jeu* selon la règle 19 pour prendre un dégagement pour une balle injouable.

19.2/5 – Un joueur doit trouver la balle pour utiliser les options de dégagement latéral ou par recul sur la ligne

On ne peut pas utiliser l’option de dégagement par recul sur la ligne ou de dégagement latéral selon les règles 19.2 et 19.3 si on ne retrouve pas la balle originale, puisque ces deux options exigent que l’emplacement de la balle originale soit utilisé comme point de référence. Si l’une ou l’autre de ces options de dégagement est utilisée pour prendre un dégagement pour une balle injouable en se référant à une balle autre que la balle du joueur, le joueur est considéré comme ayant procédé selon *coup et distance* puisque c’est la seule règle qui peut être utilisée si le joueur n’a pas retrouvé sa balle originale.

Par exemple, un joueur trouve une balle abandonnée dans une mauvaise position. Croyant à tort que c’est sa balle, le joueur choisit de prendre un dégagement latéral (règle 19.2c), *substitue* une balle et la joue. Alors qu’il se dirige vers son prochain coup, le joueur retrouve sa balle originale. Puisque le joueur ne connaissait pas l’emplacement de sa balle originale lorsque l’autre balle a été *substituée*, il est considéré comme ayant procédé selon *coup et distance* et aussi du *mauvais endroit* (règle 14.7).

En *partie par trous*, le joueur perd le trou pour avoir joué du *mauvais endroit*.

En *partie par coups*, le joueur encourt un coup de pénalité pour avoir pris un dégagement selon l’option *coup et distance* (règle 18.1) et deux autres coups de pénalité pour avoir pris ce dégagement du *mauvais endroit*. Si ce *mauvais endroit* était une infraction grave, l’erreur doit être corrigée 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*.

19.2a/1 – Un joueur peut procéder selon l’option *coup et distance* même si l’emplacement du coup précédent est plus près du trou que l’endroit où la balle repose

L’option *coup et distance* peut être utilisée même si la balle vient s’arrêter plus loin du trou que l’endroit d’où elle a été jouée.

Exemples de situations où le dégagement selon *coup et distance* peut être plus près du trou :

- La balle jouée de l’*aire de départ* frappe un arbre, rebondit vers l’arrière et s’arrête derrière l’*aire de départ*. Le joueur peut jouer de nouveau de l’*aire de départ* avec un coup de pénalité.
- Un joueur a un coup roulé sur une pente descendante et sa balle roule hors du vert dans une *zone de pénalité* ou dans une très mauvaise position. Le joueur peut jouer de nouveau du vert en encourant un coup de pénalité.

19.2a/2 – L’option *coup et distance* ne s’applique qu’au point où le dernier coup a été effectué

L’option *coup et distance* pour une balle injouable s’applique seulement à l’endroit où le dernier *coup* a été effectué; un joueur n’a pas le droit de retourner à l’emplacement de n’importe quel autre *coup* effectué auparavant.

Si les options de dégagement selon *coup et distance* ou par recul sur la ligne ne sont pas favorables, la seule autre option pour le joueur serait de prendre un dégagement latéral à plusieurs reprises, avec pénalité chaque fois, jusqu’à ce qu’il puisse avoir une balle à un endroit d’où il peut jouer.

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

20.1 a 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).

20.1 c 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*

Règle 20

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

20.2 a 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,

Règle 20

- 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.

Règle 20.1 Précisions : Résoudre les problèmes de règles durant une ronde

20.1b (2)/1 – Une demande de décision doit être faite à temps

Un joueur a le droit de connaître le statut de son match en tout temps ou de savoir qu'une demande de décision sera réglée plus tard dans le match. Une demande de décision doit être faite à temps pour empêcher qu'un joueur tente d'appliquer des pénalités plus tard dans le match. Qu'une décision soit rendue ou non dépend du moment où le joueur prend connaissance des faits (et non pas quand il apprend que quelque chose peut entraîner une pénalité) ainsi que du moment où la demande de décision est faite.

Par exemple, durant le premier trou d'un match sans *arbitre*, le joueur A lève sa balle correctement pour voir si elle est endommagée au sens de la règle 4.2c (1), détermine qu'elle est fendue et *substitue* une nouvelle balle selon la règle 4.2c (2). À l'insu du joueur A, le joueur B voit l'état de la balle et se dit en lui-même qu'il n'est pas d'accord avec l'évaluation faite par le joueur A. Cependant, B décide d'ignorer l'infraction possible et n'en parle pas à A. Les deux joueurs complètent le jeu du trou et frappent de l'*aire de départ* suivante.

À la fin du dernier trou du match, A est le gagnant du match par un trou. Alors que les joueurs quittent le *vert* et que le *comité* est facilement disponible, B change d'idée et dit à A qu'il est en désaccord avec la *substitution* faite au premier trou et qu'il présente une demande de décision au *comité*.

Le *comité* devrait déterminer que la demande de décision de B n'a pas été faite à temps puisque B connaissait les faits durant le jeu du premier trou et que, subséquentement, un *coup* a été effectué sur le deuxième trou (règle 20.1b (2)). Le *comité* devrait donc décider de ne pas rendre de décision.

Le match demeure tel que joué et A est le gagnant.

20.1 b (2)/2 – Une décision rendue après que le dernier trou du match est complété mais avant que le résultat du match soit final peut faire que les joueurs doivent poursuivre le match

Si un joueur prend connaissance d'une infraction possible aux règles par son *adversaire* après que les joueurs ont complété ce qu'ils croient être le dernier trou du match, ce joueur peut faire une demande de décision. Si l'*adversaire* a commis une infraction aux règles, le score ajusté du match peut faire en sorte que les joueurs doivent retourner sur le *terrain* pour reprendre le jeu.

Par exemple :

- Dans un match entre A et B, le joueur B gagne par un score de 5 et 4. En revenant vers le chalet et avant que le résultat du match soit final, on découvre que B a 15 bâtons dans son sac. A demande une décision et le *comité* détermine correctement que la demande de décision du joueur A a été faite à temps. Les joueurs doivent retourner au 15^e trou et poursuivre le match. Le score du match est ajusté en déduisant deux trous au joueur B (règle 4.1b (4)) et B mène maintenant par 3 trous avec 4 trous à jouer.
- Dans un match entre A et B, le joueur B gagne par un score de 3 et 2. En revenant vers le chalet, le joueur A apprend que B a touché au sable en faisant un élan de pratique dans une *fosse de sable* au 14^e trou. B avait gagné le 14^e trou. Le joueur A demande une décision et le *comité* détermine correctement que la demande de décision par A a été faite à temps et que B a perdu le 14^e trou pour avoir omis d'aviser A qu'il avait encouru une pénalité (règle 3.2d (2)). Les joueurs doivent donc retourner au 17^e trou et continuer le match. Puisque le score du match est ajusté en changeant le gain de B au 14^e trou en perte du trou, le joueur B mène maintenant par un trou avec deux trous à jouer.

20.1b (4)/1 – Il n'est pas permis de jouer deux balles en partie par trous

Jouer deux balles est permis seulement en *partie par coups* parce que, lorsqu'un match est joué, tous les incidents dans ce match ne concernent que les joueurs impliqués et que ceux-ci peuvent protéger leurs propres intérêts.

Si un joueur dans un match est incertain de la bonne procédure et complète le jeu du trou avec deux balles, le score avec la balle originale comptera toujours si le joueur et son *adversaire* informent le *comité* de la situation et que l'*adversaire* ne s'est pas objecté à ce que le joueur joue une deuxième balle.

Par contre, si l'*adversaire* s'objecte à ce que le joueur joue une deuxième balle et qu'il fait une demande de décision à temps (règle 20.1b (2)), le joueur perd le trou pour avoir joué une *mauvaise balle* en infraction à la règle 6.3c (1).

20.1c (3)/1 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle qui n'était pas en jeu lorsqu'on joue deux balles

En *partie par coups*, lorsqu'un joueur n'est pas certain de savoir quoi faire et qu'il décide de jouer deux balles, il n'encourt pas de pénalité si une des balles qu'il joue était sa balle originale qui n'est plus *en jeu*.

Par exemple, la balle d'un joueur n'est pas retrouvée dans une *zone de pénalité* après une recherche de trois minutes; le joueur prend correctement un dégagement de la *zone de pénalité* selon la règle 17.1c et joue une balle *substituée*. La balle originale est ensuite retrouvée dans la *zone de pénalité*. Dans le doute, le joueur décide, avant d'effectuer un autre *coup*, de jouer la balle originale comme deuxième balle et il choisit que le score qui comptera sera celui avec la balle originale. Le joueur complète le jeu du trou avec les deux balles.

La balle jouée conformément à la règle 17.1c était devenue la balle *en jeu* et le score avec cette balle est le score du joueur pour ce trou. Le score avec la balle originale ne pouvait pas compter parce que la balle originale n'était plus la balle *en jeu*. Cependant, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la balle originale comme deuxième balle.

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

La règle 20.1c (3) exige que le joueur décide de jouer deux balles avant d'effectuer un *coup*, de sorte que sa décision de jouer deux balles ou son choix de la balle qui comptera ne soit pas influencé par le résultat de la balle qu'il vient de jouer. *Laisser tomber* une balle n'équivaut pas à effectuer un *coup*.

Exemples de l'application de cette exigence :

- La balle d'un joueur s'arrête sur un sentier pavé dans la *zone générale*. En prenant un dégagement, le joueur lève la balle, la *laisse tomber* à l'extérieur de la *zone de dégagement* requise et la joue. Le *marqueur* du joueur remet en question l'acte de *laisser tomber* et dit au joueur qu'il a possiblement joué du *mauvais endroit*.

Ne sachant pas quoi faire, le joueur aimerait compléter le jeu du trou avec deux balles. Cependant, il est trop tard pour utiliser la règle 20.1c (3) puisqu'un *coup* a déjà été effectué et le joueur doit ajouter la pénalité générale pour avoir joué du *mauvais endroit* (règle 14.7). Si le joueur croit qu'il peut s'agir d'une infraction grave pour avoir joué du *mauvais endroit*, il devrait jouer une deuxième balle selon la règle 14.7 pour éviter la possibilité d'une disqualification.

Si le *marqueur* avait remis en question l'acte de *laisser tomber* avant que le joueur effectue un *coup* sur la balle et que ce dernier était incertain de la bonne procédure, il aurait pu compléter le jeu du trou avec deux balles selon la règle 20.1c (3).

- La balle d'un joueur repose dans une *zone de pénalité* définie par des piquets rouges. Un des piquets nuit à l'élan proposé du joueur, mais le joueur ne sait pas s'il a le droit d'enlever le piquet. Le joueur effectue son prochain *coup* sans enlever le piquet.

Le joueur décide alors de jouer une deuxième balle avec le piquet enlevé et de demander une décision au *comité*. Le *comité* devrait décider que le score avec la balle originale doit compter puisque la situation de doute a été soulevée alors que la balle était dans la *zone de pénalité* près du piquet, et que le joueur devait décider de jouer deux balles avant d'effectuer un *coup* sur la balle originale.

20.1 c (3)/3 – Un joueur qui joue deux balles peut lever, placer ou replacer la balle originale

La règle 20.1c (3) n'exige pas que la balle originale soit la balle jouée où elle repose. Généralement, la balle originale est jouée où elle repose et la deuxième balle est mise *en jeu* conformément à la règle qui est alors utilisée. Cependant, mettre la balle originale *en jeu* selon la règle est également permis.

Par exemple, si un joueur n'est pas certain si sa balle repose dans une *condition anormale de terrain* dans la *zone générale*, il peut décider de jouer deux balles. Le joueur peut alors prendre un dégagement selon la règle 16.1b (Dégagement d'une condition anormale de terrain) en levant, *laissant tomber* et jouant la balle originale, pour ensuite continuer en plaçant une deuxième balle à l'endroit qui avait provoqué le doute (où la balle originale reposait) et jouer la balle de cet endroit.

Dans un tel cas, le joueur n'est pas tenu de *marquer* l'emplacement de la balle originale avant de la lever, bien que ce soit recommandé.

20.1c (3)/4 – Obligation du joueur de compléter le jeu du trou avec la deuxième balle après avoir annoncé son intention et avoir choisi quelle balle devrait compter

Après qu'un joueur a annoncé son intention de jouer deux balles en vertu de la règle 20.1c (3) et qu'il a mis une balle *en jeu* ou effectué un *coup* sur une ou l'autre des balles, le joueur s'est engagé à respecter la procédure prévue à la règle 20.1c (3). Si le joueur ne joue pas, ou n'*entre pas dans le trou*, l'une des balles et que cette balle s'avère être celle que le *comité* aurait comptée, le joueur est disqualifié pour avoir fait défaut d'*entrer sa balle dans le trou* (règle 3.3c - Défaut d'entrer la balle dans le trou). Cependant, il n'y a pas de pénalité si le joueur n'*entre pas la balle* qui ne comptera pas.

Par exemple, la balle d'un joueur repose dans une ornière faite par un véhicule. Croyant que cet espace aurait dû être marqué comme *terrain en réparation*, le joueur décide de jouer deux balles et il annonce qu'il voudrait que la deuxième balle compte. Le joueur effectue d'abord un *coup* sur la balle originale reposant dans l'ornière. Voyant les résultats de son *coup*, le joueur décide de ne pas jouer une deuxième balle. À la fin de la *ronde*, les faits sont rapportés au *comité*.

Si le *comité* décide que l'ornière est un *terrain en réparation*, le joueur est disqualifié pour avoir fait défaut d'entrer sa balle dans le trou avec la deuxième balle (règle 3.3c).

Par contre, si le *comité* décide que l'ornière n'est pas un *terrain en réparation*, le score du joueur avec la balle originale compte et le joueur n'encourt pas de pénalité pour ne pas avoir joué une deuxième balle.

Le résultat serait le même dans le cas d'un joueur qui effectue un *coup* ou des *coups* sur une deuxième balle, mais qui la ramasse avant de compléter le trou.

20.1c (3)/5 – La balle provisoire doit être utilisée comme deuxième balle lorsqu'il y a un doute

Même si la règle 20.1c (3) dit qu'une deuxième balle jouée en vertu de cette règle n'est pas la même chose qu'une *balle provisoire* selon la règle 18.3 (Balle provisoire), l'inverse n'est pas vrai. Quand un joueur décide de jouer deux balles après avoir joué une *balle provisoire* et qu'il ne sait pas si la balle originale est *hors limites* ou *perdue* à l'extérieur d'une *zone de pénalité*, il doit considérer la *balle provisoire* comme étant la deuxième balle.

Exemples d'utilisation d'une *balle provisoire* comme deuxième balle :

- Le joueur ne sait pas si sa balle originale est *hors limites*; il complète donc le jeu du trou avec la balle originale et la *balle provisoire*.
- Le joueur sait ou est *pratiquement certain* que sa balle originale qui n'a pas été retrouvée est dans une *condition anormale de terrain*, mais il est incertain de la bonne procédure, de sorte qu'il complète le jeu du trou avec la *balle provisoire* et une deuxième balle avec dégagement en vertu de la règle 16.1e.

20.1c (3)/6 – Un joueur peut jouer une balle selon deux règles différentes

Lorsqu'un joueur est incertain de la procédure applicable, il est recommandé qu'il joue deux balles selon la règle 20.1c (3). Cependant, il n'y a rien qui empêche le joueur de jouer une balle en conformité avec deux règles différentes et de demander une décision avant de remettre sa *carte de scores*.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête à un endroit injouable que le joueur estime devoir être un *terrain en réparation*, mais qui n'est pas marqué. Ne sachant trop comment procéder et prêt à accepter le coup de pénalité prévu par la règle si ce n'est pas un *terrain en réparation*, le joueur décide d'utiliser une seule balle et de la *laisser tomber* dans la *zone de dégagement* permise pour un dégagement d'un *terrain en réparation* (règle 16.1), et simultanément dans une partie de la *zone de dégagement* permise pour prendre un dégagement pour une balle injouable (règle 19.2) avec un coup de pénalité.

Si le *comité* décide que c'est un *terrain en réparation*, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir pris un dégagement pour une balle injouable. Si le *comité* décide que ce n'est pas un *terrain en réparation*, le joueur encourt un coup de pénalité pour avoir pris un dégagement pour une balle injouable.

Si le joueur utilise la procédure décrite ci-haut et que la balle s'arrête à un endroit où il y a embarras par la condition (obligation de *laisser tomber* de nouveau selon la règle 16.1, mais non selon la règle 19.2), il devrait demander l'aide du *comité* ou jouer deux balles selon la règle 20.1c (3).



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

21.1 a 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.

21.1 b 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).

Règle 21

SCHEMA 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 : 

21.1 c 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.

21.1 d 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.

21.1 e 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

21.2 a 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 bogey 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.

Règle 21

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.

21.2 c 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.

21.3 b Scores en Normale/Boguesy

(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 boguesy) 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/Bogey

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/Bogey

La *ronde* d'un joueur se termine quand celui-ci :

Règle 21

- *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 matches.

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 21 Précisions : Autres formules de jeu individuel en parties par coups et en partie par trous

21/1 – Un joueur peut compétitionner en même temps sous plusieurs formules de partie par coups

Un joueur peut compétitionner de façon simultanée sous plusieurs formules de compétitions *par coups*, comme une *partie par coups* ordinaire, *Stableford*, *Score maximum* et *Normale/Bogey*.

Règle 21.4 Précisions : Parties par trous à trois balles

21.4/1 – Dans un match à trois balles, chaque joueur joue deux matchs distincts

Dans une *partie par trous* à trois balles, puisque chaque joueur joue deux matchs distincts, certaines situations peuvent survenir qui affecteront un match mais non l'autre match.

Par exemple, le joueur A concède le prochain *coup*, un trou ou le match au joueur B. Cette concession n'a pas d'effet sur le match entre le joueur A et le joueur C, ni sur le match entre B et C.

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

Règle 22

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 22.3 Précisions : Les partenaires doivent alterner pour jouer les coups

22.3/1 – En jouant de nouveau de l'aire de départ en partie mixte à quatre joueurs, la balle doit être jouée de la même aire de départ

Dans une compétition mixte à *Quatre joueurs* où des *aires de départ* différentes sont utilisées par les hommes et par les femmes (p. ex. les hommes utilisent l'*aire de départ* identifiée par les jalons verts), si l'homme frappe sa balle *hors limites*, le prochain *coup* devra être joué par la dame à partir des jalons verts.

22.3/2 – Déterminer quelle balle est en jeu lorsque les deux partenaires dans une partie à quatre joueurs frappent de la même aire de départ

Si par erreur le joueur et son *partenaire* frappent tous deux de la même *aire de départ*, on doit déterminer à qui revenait le tour de jouer.

Par exemple, les joueurs A et B sont *partenaires*. A frappe en premier et B frappe ensuite de la même *aire de départ* :

- Si c'était au tour de A de jouer, la balle de B serait la balle *en jeu* de l'*équipe* avec pénalité de *coup et distance* (règle 18.1). L'*équipe* a pris 3 coups (incluant un coup de pénalité) et c'est au joueur A d'effectuer le prochain *coup*.
- Si c'était au tour de B de jouer, l'*équipe* perd le trou en *partie par trous* ou encourt deux coups de pénalité en *partie par coups* pour avoir joué dans le mauvais ordre lorsque A a joué en premier. En *partie par coups*, la balle de B est la balle *en jeu* de l'*équipe*, l'*équipe* a pris 3 coups (incluant deux coups de pénalité) et c'est au joueur A de jouer le prochain *coup*.

22.3/3 – Un joueur ne peut pas manquer la balle délibérément pour permettre à son partenaire de jouer

Un joueur ne peut pas changer l'ordre de jeu en manquant délibérément la balle. Un « *coup* » est le mouvement du bâton fait vers l'avant dans le but de frapper la balle. Par conséquent, si un joueur a délibérément manqué la balle, il n'a pas effectué un *coup* et c'est encore à son tour de jouer.

Par exemple, les joueurs A et B sont *partenaires*. Si A manque délibérément la balle pour que B puisse effectuer le *coup*, A n'a pas effectué un *coup* puisqu'il n'avait pas l'intention de frapper la balle. Si B frappe ensuite la balle, l'équipe A-B encourt la pénalité générale parce que B a joué dans l'ordre incorrect quand c'était encore à A de jouer.

Par contre, si le joueur A a l'intention de frapper la balle et qu'il la manque accidentellement, il a effectué un *coup* et c'est au joueur B de jouer.

22.3/4 – Comment procéder lorsqu'une balle provisoire est jouée par le mauvais partenaire

Si une *équipe* décide de jouer une *balle provisoire*, elle doit être jouée par le *partenaire* dont c'est le tour d'effectuer le prochain *coup* de l'*équipe*.

Par exemple, les joueurs A et B sont *partenaires*. A effectue son *coup* et on ne sait pas si la balle est *hors limites* ou *perdue* à l'extérieur d'une *zone de pénalité*. Si l'*équipe* décide de jouer une *balle provisoire*, B doit jouer cette *balle provisoire*. Si, par erreur, c'est A qui joue la *balle provisoire*, il n'y a pas de pénalité si la balle originale est retrouvée et que la *balle provisoire* ne devient pas la balle *en jeu*.

Dans cet exemple cependant, lorsque la balle originale est *perdue* et que la *balle provisoire* devient la balle *en jeu* et que c'est A qui a joué la *balle provisoire*, l'*équipe* perd le trou en *partie par trous* ou encourt une pénalité de deux coups en *partie par coups* pour avoir joué dans le mauvais ordre. En *partie par coups*, la *balle provisoire* doit être abandonnée et B doit revenir et mettre une balle *en jeu* à l'endroit où A a effectué son dernier *coup* sur la balle originale (règle 18.2b).

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

Règle 23

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.

23.2 b 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**

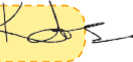
Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller
Danielle	4		5	4	6	4	3		6	
Jean	5	3	5		6	4		3	5	
Score de l'équipe	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

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.

23.3 c 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.

Règle 23

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).

23.5 b 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* encourent 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 23.2 Précisions : Scores en Quatre balles**23.2a/1 – Résultat du trou lorsqu’aucune balle n’est entrée dans le trou correctement**

Dans une *partie par trous* à *Quatre balles*, si aucun joueur ne complète le jeu d’un trou, l’équipe qui est la dernière à ramasser sa balle ou à être disqualifiée gagne le trou.

Par exemple, l’équipe A-B joue contre l’équipe C-D dans un match à *Quatre balles*. À un certain trou, A joue par erreur la balle de C et C joue ensuite la balle de A; les deux joueurs complètent le jeu du trou avec cette balle. Les joueurs B et D frappent tous deux leur balle dans une *zone de pénalité* et cessent de jouer le trou. Durant le jeu du trou suivant, A et C réalisent qu’ils ont tous deux joué une *mauvaise balle* au trou précédent.

La décision est que A et C sont tous deux disqualifiés du trou précédent. Par conséquent, si le joueur B a ramassé sa balle avant le joueur D, l’équipe C-D gagne le trou et si D a ramassé sa balle avant B, l’équipe A-B gagne le trou. Si on est incapable de déterminer qui a ramassé sa balle en premier, le comité devrait décider que le trou est égalé.

23.2b/1 – Le score pour un trou doit être identifié au bon partenaire

En *partie par coups* à *Quatre balles*, les *partenaires* doivent remettre une *carte de scores* avec le bon score pour chaque trou identifié au bon *partenaire*. Voici quelques exemples de la tenue des scores dans un *Quatre balles* en fonction de la façon dont l’équipe A-B complète et remet sa *carte de scores* :

- Lors d’une compétition avec handicap, les joueurs A et B *entrent* tous deux leur balle *dans le trou* en 4 coups sur un trou où B reçoit un coup de handicap mais où A ne reçoit pas de coup. Le *marqueur* a inscrit un score brut de 4 pour le joueur A, aucun score brut pour B, et un score net de 3 pour l’équipe. La *carte de scores* est remise au *comité*.

La décision est que le 4 inscrit au nom du joueur A est le score de l’équipe pour ce trou. Seul le *comité* a la responsabilité d’appliquer les coups de handicap. Le score de l’équipe est 4 tel qu’identifié au joueur A. Le fait que le *marqueur* ait indiqué un score net de 3 n’a aucune importance.

- Sur un trou, A ramasse sa balle et B *entre sa balle* en 5 coups. Le *marqueur* inscrit un 6 pour le joueur A et un 5 pour le joueur B. La *carte de scores* est remise avec ces scores.

Il n’y a pas de pénalité parce que le score du *partenaire* qui compte pour l’équipe sur ce trou est inscrit correctement.

- Sur un trou, A ramasse sa balle et B *entre sa balle* en 4 coups. Par erreur, le *marqueur* inscrit un score de 4 au nom du joueur A et n'inscrit aucun score pour B. La *carte de scores* est remise de cette façon.

La décision est que l'*équipe* est disqualifiée parce que le score pour l'*équipe* sur ce trou est identifié au nom du joueur A alors que A n'a pas complété le jeu du trou.

23.2b/2 – Application de l'exception à la règle 3.3b (3) pour avoir remis une carte de scores incorrecte

Les situations qui suivent illustrent comment la règle 3.3b (3) (Mauvais score pour un trou) et la règle 23.2b doivent être appliquées. Dans tous ces cas, l'*équipe* A-B remet une *carte de scores* avec un mauvais score pour un trou et l'erreur est découverte après que la *carte de scores* est remise, mais avant que la compétition soit terminée.

- Le joueur A remet un score de 4 et le joueur B remet un score de 5. Le joueur A a touché au sable avec son bâton dans une *fosse de sable* en effectuant son élan arrière pour un *coup*. Il connaissait la pénalité pour infraction à la règle 12.2b (1) (Restrictions quant à toucher au sable dans une fosse de sable) avant de remettre la *carte de scores*, mais il a omis d'inclure cette pénalité dans son score pour le trou.

L'exception à la règle 3.3b (3) ne s'applique pas puisque A était au courant de la pénalité et l'*équipe* est disqualifiée selon la règle 23.2b.

- Le joueur A remet un score de 4 et le joueur B remet un score de 5. Le joueur A a commis une infraction à la règle 12.2b (1) pour avoir touché au sable en effectuant un élan de pratique dans une *fosse de sable*, mais ni un ni l'autre des *partenaires* n'était au courant de la pénalité avant de remettre la *carte de scores*. L'exception à la règle 3.3b (3) s'applique. Puisque le score de A était le score qui devait compter pour l'*équipe* sur ce trou, le *comité* doit appliquer la pénalité générale au score de A sur ce trou pour infraction à la règle 12.2b (1).

Par conséquent, le score de l'*équipe* pour le trou est 6. Les règles permettent à l'*équipe* de prendre plutôt le score de B seulement si le score des deux *partenaires* est le même sur le trou (règle 23.2b (2)).

- Le joueur A remet un score de 4 et le joueur B remet un score de 6. Le joueur A a *déplacé* sa balle en enlevant un *détritus* en infraction à la règle 15.1b. Il a *replacé* sa balle, mais il ne savait pas qu'il y avait un coup de pénalité. Le joueur B a tout vu de cet incident et il savait qu'il y avait une pénalité. La *carte de scores* est remise avec un score de 4 pour A et un score de 6 pour B. Le score de A aurait dû être 5 en incluant le coup de pénalité.

L'exception à la règle 3.3b (3) ne s'applique pas puisque le joueur B était au courant de l'incident et de la pénalité qui en découlait et qui aurait dû être imposée à A. L'*équipe* est disqualifiée selon la règle 23.2b.

- Les joueurs A et B remettent tous deux un score de 4. Le joueur A a levé sa balle pour l'identifier dans la *zone générale*, mais l'acte de lever la balle n'était pas raisonnablement nécessaire pour identifier la balle. Les joueurs A et B n'étaient pas au courant de la pénalité pour infraction à la règle 7.3 avant de remettre la *carte de scores*.

Puisque les deux scores sur la *carte de scores* sont identiques, le *comité* peut compter un ou l'autre. Si le *comité* a compté le score de A, qui s'est par la suite avéré incorrect, le *comité* comptera le score de B, qui était correct, et il n'y a pas de pénalité à l'*équipe*.

Règle 23.4 Précisions : Un ou les deux partenaires peuvent représenter

23.4/1 – Déterminer l'allocation de handicap en partie par trous quand un joueur ne peut pas jouer

Si, dans un match à *Quatre balles* avec handicap, le joueur ayant le handicap le plus bas n'est pas là pour jouer, on ne peut pas ignorer ce joueur puisqu'il peut toujours commencer à jouer pour l'*équipe* entre le jeu de deux trous, ce qui, en *partie par trous*, signifie avant que tout joueur de l'une ou l'autre *équipe* ait commencé le jeu d'un trou.

Les coups de handicap sont calculés comme si tous les joueurs étaient présents. Si un mauvais handicap est déclaré pour le joueur qui est absent, la règle 3.2c (1) (Déclarer les handicaps) s'applique.

Règle 23.6 Précisions : Ordre de jeu de l'équipe

23.6/1 – Renoncer au droit de jouer dans l'ordre que l'équipe estime être le meilleur

Lors d'un match à *Quatre balles*, si une *équipe* dit ou fait croire que le joueur de cette *équipe* dont la balle est la plus éloignée du trou ne complètera pas le jeu du trou, ce joueur a renoncé à son droit de compléter le trou et l'*équipe* ne peut pas revenir sur sa décision après qu'un *adversaire* a joué.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue un match à *Quatre balles* contre l'*équipe* C-D. Les quatre balles sont sur le *vert*, les joueurs A, B et D en deux coups alors que C a déjà joué quatre coups. Les balles de A et de C sont à environ 10 pieds du *trou*, la balle de B est à deux pieds et la balle de D à trois pieds. C ramasse sa balle. Le joueur A suggère que B et D devraient jouer. Dès que D a joué, A a perdu son droit de jouer et son score ne peut pas compter comme score pour l'*équipe* (p. ex. si B rate son coup roulé). Le résultat serait différent si B avait été plus loin du *trou* que D. Si B effectue son coup roulé

en premier et rate le *trou*, A a encore le droit de compléter le jeu du trou s'il joue avant que D effectue un *coup*.

23.6/2 – Les partenaires ne doivent pas retarder le jeu de façon déraisonnable pour jouer dans un ordre avantageux

Voici des exemples de situations où les joueurs de l'*équipe* A-B jouent dans l'ordre qui leur paraît le meilleur, mais où ils peuvent encourir une pénalité selon la règle 5.6a pour avoir retardé le jeu de façon déraisonnable :

- Sur une normale 3 jouée entièrement au-dessus d'une *zone de pénalité*, la balle de A s'arrête dans la *zone de pénalité* alors que la balle de B s'arrête sur le *vert*. L'*équipe* se rend sur le *vert* sans que A joue une balle selon la règle applicable à la *zone de pénalité*. B prend 4 coups roulés pour compléter le trou. A décide alors de quitter le *vert*, de retourner à l'*aire de départ* et de mettre une autre balle *en jeu*.
- Après leur coup de départ, la balle de A est à 220 verges du *trou* et la balle de B à 240 verges du *trou*. A effectue son deuxième *coup* avant que B joue. La balle de A s'arrête à 30 verges du *trou* et l'*équipe* décide que A va marcher jusqu'à sa balle pour effectuer son troisième *coup*.

23.6 /3 – Quand, en partie par trous, le coup d'une équipe peut être annulé par l'adversaire

Dans le cas où les deux joueurs d'une *équipe* jouent de l'extérieur de l'*aire de départ* dans un match à *Quatre balles*, seul le dernier *coup* joué peut être annulé en vertu de la règle 6.1b.

Par exemple, lors d'un match à *Quatre balles* entre l'*équipe* A-B et l'*équipe* C-D, si A et B jouent tous deux de l'extérieur de l'*aire de départ* (A jouant d'abord, suivi de B), l'*équipe* C-D peut annuler le *coup* de B mais non le *coup* de A.

La règle 6.1b exige que l'annulation du *coup* soit faite rapidement. Ceci vaut aussi si A et B avaient tous deux joué alors que c'était au tour de C ou de D de jouer durant le jeu du trou.

Règle 23.7 Précisions : Les partenaires peuvent partager les bâtons

23.7 /1 – Les partenaires peuvent continuer à donner des conseils et à partager des bâtons après qu'un de deux matchs simultanés se termine

Lorsque des matchs individuels et en formule à *Quatre balles* se jouent en même temps, les deux joueurs d'une *équipe* ne sont plus *partenaires* après que le match à *Quatre balles* est terminé. Cependant, les deux joueurs qui

étaient *partenaires* peuvent encore se donner des *conseils* et partager des bâtons pour le reste des deux matchs individuels.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue contre l'*équipe* C-D dans un match à *Quatre balles* et, en même temps, des matchs individuels impliquant A contre C et B contre D, tous les matchs étant de 18 trous. Les joueurs A et B partagent des bâtons, soit les 14 bâtons apportés par A. Si le match à *Quatre balles* se termine au 16^e trou, mais que les deux matchs individuels sont à égalité, A et B peuvent continuer à partager les bâtons qu'ils ont choisis pour le jeu (bâtons qu'ils partagent) et se donner mutuellement des *conseils*, même si A et B ne sont plus *partenaires*.

Règle 23.8 Précisions : Restriction concernant un joueur se tenant derrière son partenaire lorsqu'un coup est effectué

23.8 /1 – Application de la pénalité lorsqu'un joueur se tient sur ou près du prolongement de la ligne de jeu derrière son partenaire

Lors d'une partie à *Quatre balles*, lorsqu'un joueur se tient sur ou près du prolongement de la *ligne de jeu* derrière son *partenaire* en infraction à la règle 10.2b (4) ou à la règle 23.8, la façon dont une pénalité est appliquée dépend de la raison pour laquelle le joueur se tenait là, et dans le cas où il y a infraction, si le joueur ou son *partenaire* a été aidé par cette infraction.

Voici quelques exemples :

- Le joueur encourt la *pénalité générale* selon la règle 23.8 s'il se tient sur ou près du prolongement de la *ligne de jeu* pour s'aider dans son prochain *coup* (comme pour recueillir de l'information à savoir comment son coup roulé va « casser » en se basant sur la *ligne de jeu* empruntée sur le *vert* par la balle de son *partenaire*).
- Le *partenaire* encourt la *pénalité générale* selon la règle 10.2b (4) si le joueur se tient dans la zone restreinte pour aligner son *partenaire* pour son prochain *coup* (le *coup* du *partenaire*) et que le *coup* est effectué sans que le joueur et son *partenaire* se retirent tous deux.
- Dans le cas où le joueur se tient dans la zone restreinte pour aligner son *partenaire* pour son prochain *coup* (le *coup* du *partenaire*), et ce faisant, il voit aussi comment son prochain *coup* (le prochain *coup* du joueur) pourrait « casser » sur le *vert*, le joueur et son *partenaire* encourt tous deux la *pénalité générale*. Ceci s'explique par le fait que l'infraction du *partenaire* à la règle 10.2b (4) a aussi aidé le joueur, de sorte que le joueur encourt la même pénalité (voir la règle 23.9 a (2)). (Nouveau)

Règle 23.9 Précisions : Quand une pénalité s'applique à un seul partenaire ou s'applique aux deux partenaires

23.9a (2)/1 – Exemples où l'infraction d'un joueur aide le jeu de son partenaire

En partie à *Quatre balles*, tant en *partie par trous* qu'en *partie par coups*, lorsqu'une infraction à une règle par un joueur aide son *partenaire*, le *partenaire* encourt la même pénalité.

Exemples de circonstances où les deux *partenaires* de l'*équipe* A-B encourt la même pénalité :

- L'*équipe* A-B joue contre l'*équipe* C-D. La balle de B est près du *trou* à un endroit où elle sert de cible à A pour faire son coup roulé. C demande à B de *marquer* et de lever sa balle. B refuse et A effectue son coup roulé avec la balle de B en position de l'aider à viser.

Le joueur B encourt la *pénalité générale* selon la règle 15.3a (Balle sur le vert qui aide au jeu) pour avoir fait défaut de lever la balle qui aidait et, puisque ceci a aidé le joueur A, celui-ci encourt aussi la *pénalité générale*.

- La balle de A est frappée *hors limites* et il décide de ne pas compléter le jeu du trou. La balle de B est à une distance semblable du *trou*. A laisse tomber une balle près de la balle de B et joue en direction du *vert*, aidant par le fait même le joueur B.

Puisque le trou n'était pas complété et que le résultat du trou n'avait pas été décidé, le jeu additionnel de A est considéré être de la pratique et une infraction à la règle 5.5a (Pas de coup de pratique durant le jeu d'un trou). Puisque le coup de pratique du joueur A a aidé le joueur B, celui-ci encourt la même *pénalité générale*.

23.9a (2)/2 – Exemples où l'infraction d'un joueur nuit au jeu de l'adversaire

En *partie par trous* à *Quatre balles*, si l'infraction d'un joueur nuit au jeu d'un *adversaire*, le *partenaire* du joueur encourt également la même pénalité.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue contre C-D dans un match à *Quatre balles*. Le joueur A donne à C ou à D un nombre incorrect de coups joués alors que les quatre joueurs luttent pour gagner un trou en particulier. L'*équipe* C-D base sa stratégie sur cette information et l'un d'eux effectue un *coup*.

A encourt la *pénalité générale* selon la règle 3.2d (1) (Dire à l'adversaire le nombre de coups joués) pour ne pas avoir donné le bon nombre de coups joués. B encourt la même pénalité parce que l'infraction a nui au jeu d'un *adversaire*. L'*équipe* A-B perd donc le trou.

23.9a (2)/3 – Dire le mauvais nombre de coups joués ou faire défaut de dire à un adversaire qu'on a encouru une pénalité n'est pas considéré comme nuisant à l'adversaire si le joueur n'est plus dans la lutte

Dans un match à *Quatre balles*, lorsqu'un joueur qui n'est plus dans la lutte sur un trou en particulier donne un nombre incorrect de coups joués ou fait défaut de dire à un *adversaire* qu'il a encouru une pénalité, cela n'est pas considéré comme nuisant au jeu de l'*adversaire* puisque le score de ce joueur sur ce trou n'a plus d'importance dans le match.

Par exemple, l'*équipe* A-B joue contre l'*équipe* C-D dans un match à *Quatre balles*. Le joueur A encourt un coup de pénalité et omet d'en aviser ses *adversaires*. Si le joueur B *entre* sa balle *dans le trou* avant que l'un de C ou D effectue un autre *coup* ou pose un geste semblable et que le score de B est plus bas que le score que A aurait pu réussir sans que la pénalité s'applique, le joueur A est considéré comme n'étant plus dans la lutte et il est seul à être disqualifié du trou en vertu de la règle 3.2d.

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 matchs, 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.

Règle 24.4 Précisions : Conseils permis dans une compétition de groupe

24.4/1 – Le comité peut imposer des restrictions concernant le capitaine ou le donneur de conseils

Le *comité* peut adopter une règle locale limitant qui peut agir comme capitaine d'un groupe ou comme donneur de conseils et aussi limiter la conduite d'un capitaine ou d'un donneur de conseils.

Voici des exemples de telles limites :

- Permettre seulement à un golfeur amateur d'agir comme capitaine et/ou donneur de conseils.
- Préciser que les capitaines des groupes et/ou les donneurs de conseils ne peuvent pas aller sur les *verts*.
- Exiger qu'un *conseil* soit donné en personne et non par radio, téléphone ou quelque autre moyen électronique.



MODIFICATIONS POUR LES JOUEURS HANDICAPÉS

Règle 25

RÈGLE

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.

25.2 a 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*.

25.2 b 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).

25.2 c 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.

25.3 a 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.

25.3 b 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.

25.3 c 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.

Règle 25

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.

25.4 b 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*.

25.4 c 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).

25.4 d 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.

25.4 j 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)).

25.4 k 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.

25.4 l 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.

25.4 m 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

Règle 25

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.

25.5 b 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).

25.5 c 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)).

25.5 d 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.

25.5 e 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

25.6 a 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.

25.6 b 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).

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

Définitions

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*.

Comité/1 – Limiter le rôle et les responsabilités d'un membre du comité

Un *comité* peut choisir de limiter le rôle de certains de ses membres, exiger que certaines décisions aient l'accord de certains membres spécifiques ou déléguer certaines responsabilités à des personnes à l'extérieur du *comité*.

Voici des exemples :

- Limiter le rôle d'un *arbitre* en *partie par trous* ou en *partie par coups*.
- Spécifier que seuls certains *arbitres* ou membres du *comité* peuvent voir à l'application de la politique de temps de jeu.
- Préciser qu'il faut au moins trois membres du *comité* pour décider si un joueur doit être disqualifié pour faute grave selon la règle 1.2.

- Autoriser le professionnel de golf, le gérant du club ou une autre personne désignée à rendre des décisions sur les règles au nom du *comité*.
- Autoriser le responsable de l'entretien du terrain de suspendre le jeu au nom du *comité*.
- Limiter quels *arbitres* ont l'autorité de définir un endroit non marqué comme *terrain en réparation* durant une compétition. (Nouveau)

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.

Conseil/1 – Commentaires verbaux ou actions qui sont des conseils

Voici des exemples de commentaires ou d'actions qui sont considérés comme des *conseils* et qui ne sont pas permis :

- Un joueur fait une déclaration concernant le choix de bâton dans le but d'être entendu par un autre joueur qui a le même genre de *coup*.
- En *partie par coups* individuelle, le joueur A qui vient d'*entrer sa balle* au 7^e trou explique au joueur B, dont la balle est au bord du *vert*, comment effectuer le prochain *coup*. Puisque B n'a pas complété le jeu du trou, le joueur A encourt la pénalité au 7^e trou. Par contre, si A et B avaient tous deux complété le 7^e trou, A encourt la pénalité au 8^e trou.
- La balle d'un joueur est dans une position difficile et le joueur se demande comment il devrait jouer. Un autre joueur fait le commentaire suivant : « Tu n'as pas vraiment de *coup*. À ta place, je prendrais un *dégagement* pour une balle injouable. » Ce commentaire est un *conseil* parce qu'il peut influencer le joueur quant à la façon de jouer le trou.

Conseil/2 – Commentaires verbaux ou actions qui ne sont pas des conseils

Voici des exemples de commentaires ou d'actions qui ne sont pas considérés comme des *conseils* :

- Durant le jeu du 6^e trou, un joueur demande à un autre joueur quel bâton il a utilisé au 4^e trou, un trou à normale 3 de même longueur.
- Un joueur effectue un deuxième *coup* qui tombe sur le *vert*. Un autre joueur fait de même. Le premier joueur demande alors à l'autre joueur quel bâton il a utilisé pour son deuxième *coup*.

- Après avoir effectué un *coup*, un joueur dit à un autre joueur du groupe qui n'a pas encore joué « J'aurais dû frapper un fer 5 », sans toutefois avoir l'intention d'influencer son jeu.
- Un joueur regarde dans le sac d'un autre joueur pour voir quel bâton il a utilisé pour son dernier *coup*, sans toutefois toucher ou déplacer quoi que ce soit.
- Alors qu'il se prépare pour son coup roulé, un joueur demande *conseil* par erreur au *cadet* d'un autre joueur, croyant qu'il s'agit de son propre *cadet*. Le joueur réalise tout de suite son erreur et dit à cet autre *cadet* de ne pas répondre.

Conseils/3 – Quand des commentaires qui incluent des renseignements publics sont des conseils

Des commentaires ou déclarations de nature publique peuvent être faits sans pénalité. Par contre, ces déclarations constituent des *conseils* lorsqu'elles contiennent aussi des informations voulant influencer le joueur dans son choix de bâton, quant au *coup* à effectuer ou dans la décision à savoir comment jouer un trou ou une *ronde*.

Voici des exemples de déclarations qui ne sont pas des *conseils* :

- « La zone de pénalité est 5 verges à court du vert »
- « Le vent vient de l'ouest, sur ce trou le vent vient donc de la droite. »

Voici des exemples de déclarations qui sont des *conseils* :

- La zone de pénalité est 5 verges à court du vert de sorte que tu peux vouloir utiliser assez de bâton pour t'assurer de frapper ta balle jusqu'au centre du vert. »
- Le vent est derrière nous sur ce trou; assures-toi donc de faire tomber ta balle à court du vert. » (Nouveau)

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/1 – Déterminer si un coup a été effectué

Si un joueur commence l'élan descendant avec un bâton avec l'intention de frapper la balle, son action compte comme étant un *coup* lorsque :

- La tête du bâton est déviée ou arrêtée par une *influence extérieure* (comme la branche d'un arbre), que la balle soit frappée ou non.
- La tête du bâton se sépare de la tige durant l'élan descendant et le joueur continue la descente avec seulement la tige, que la balle soit frappée ou non avec la tige.
- La tête du bâton se sépare de la tige durant l'élan descendant et le joueur continue la descente avec seulement la tige, et la tête du bâton tombe au sol et frappe la balle.

Les actions du joueur ne comptent pas comme étant un *coup* dans chacune des situations suivantes :

- La tête du bâton d'un joueur se sépare de la tige durant l'élan descendant. Le joueur arrête son élan avant d'arriver à la balle, mais la tête du bâton tombe au sol, frappe et *déplace* la balle.
- La tête du bâton d'un joueur se sépare de la tige durant l'élan arrière. Le joueur complète l'élan descendant avec la tige, mais ne touche pas à la balle.
- Une balle repose sur une branche d'arbre hors d'atteinte d'un bâton. Si le joueur déplace la balle en frappant une partie plus basse de la branche plutôt que la balle, la règle 9.4 (Balle levée ou déplacée par le joueur) s'applique.

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*.

Déplacée/1 – Quand une balle qui repose sur un objet s'est déplacée

Pour décider si une balle doit être *replacée* ou si un joueur encourt une pénalité, une balle est considérée s'être *déplacée* seulement si elle s'est *déplacée* par rapport à une partie spécifique de la condition ou de l'objet sur lequel elle repose, à moins que l'objet tout entier sur lequel elle repose se soit déplacé par rapport au sol.

Exemple où la balle ne s'est pas *déplacée* :

- Une balle repose dans la fourche d'une branche d'arbre et la branche bouge, mais l'emplacement de la balle sur la branche ne change pas.

Exemples où une balle s'est *déplacée* :

- Une balle repose dans un verre de plastique immobile, et le verre lui-même est soufflé par le vent et se déplace par rapport au sol.
- Une balle repose dans ou sur une voiturette motorisée immobile, mais celle-ci commence à se déplacer.

Déplacée/2 – Une séquence télévisée montre qu'une balle au repos a changé de position, mais le déplacement n'est pas raisonnablement perceptible à l'œil nu

Lorsqu'un joueur détermine si une balle au repos s'est *déplacée*, il doit baser son jugement sur toute l'information qui lui était alors raisonnablement disponible, de sorte qu'il puisse déterminer si la balle doit être *replacée* selon les règles. Lorsque la balle du joueur a quitté son

emplacement original et s'est arrêtée ailleurs à une distance qui n'était pas alors raisonnablement perceptible à l'œil nu, la détermination du joueur comme quoi la balle ne s'est pas *déplacée* est concluante, même si cette détermination se révèle par la suite incorrecte grâce à l'utilisation d'une technologie sophistiquée.

Par contre, si le *comité* détermine, en se basant sur tous les éléments de preuve dont il dispose, que la balle a changé de position sur une distance qui était alors raisonnablement perceptible à l'œil nu, la balle sera considérée comme s'étant *déplacée* même si personne ne l'a réellement vue se *déplacer*.

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*.

Détritus/1 – Statut d'un fruit

Un fruit détaché de son arbre ou de son arbuste est un *détritus*, même si ce fruit provient d'un arbre ou d'un arbuste qu'on ne retrouve pas sur le *terrain*.

Par exemple, un fruit partiellement consommé ou coupé en morceaux et la pelure d'un morceau de fruit sont des *détritus*. Toutefois, un tel objet transporté par le joueur devient son *équipement*.

Détritus/2 – Quand un détritit devient une obstruction

Les *détritus* peuvent être transformés en *obstructions* par un processus de construction ou de fabrication.

Par exemple, une bûche (un *détritus*) qui a été fendue et à laquelle des pattes ont été fixées est devenue un banc (une *obstruction*) par construction.

Détritus/3 – Statut de la salive

La salive peut être considérée comme *eau temporaire* ou comme *détritus*, au choix du joueur.

Détritus/4 – Détritit utilisés comme surface routière

Le gravier est un *détritus* et un joueur peut enlever un *détritus* en vertu de la règle 15.1a. Ce droit n'est pas affecté par le fait qu'un chemin recouvert de gravier soit devenu une voie à surface artificielle et par conséquent une *obstruction inamovible*. Le même principe s'applique aux chemins ou sentiers construits de pierres, de coquillages broyés, de copeaux de bois ou autres objets semblables.

Dans un tel cas, le joueur peut :

- Jouer la balle où elle repose sur l'*obstruction* et enlever du gravier (*détritus*) du chemin (règle 15.1a).
- Prendre un dégagement sans pénalité de la *condition anormale de terrain (obstruction inamovible)* (règle 16.1b).

Le joueur peut aussi enlever du gravier du chemin pour déterminer s'il peut jouer la balle où elle repose avant de choisir de prendre un dégagement sans pénalité.

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*).

Entrée dans le trou/1 – La balle tout entière doit être sous la surface du vert pour être entrée dans le trou lorsqu'elle est enfouie dans la paroi du trou

Lorsqu'une balle est *enfouie* dans la paroi du *trou* et que la balle tout entière n'est pas sous la surface du *vert*, la balle n'est pas *entrée dans le trou*. Ceci est vrai même si la balle touche au *drapau*.

Entrée dans le trou/2 – La balle est considérée comme étant entrée dans le trou même si elle n'est pas « au repos »

Les mots « au repos » à la définition d'*entrée dans le trou* sont utilisés pour préciser que, si une balle tombe dans le *trou* et rebondit à l'extérieur, elle n'est pas *entrée dans le trou*.

Cependant, si un joueur retire une balle du *trou* alors qu'elle bouge encore (comme lorsqu'elle tourne ou rebondit dans le fond du *trou*), cette balle est considérée *entrée dans le trou* même si elle n'est pas au repos dans le *trou*.

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 râtaux, 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*.

Établi ou pratiquement certain/1 – Appliquer le critère « établi ou pratiquement certain » lorsque la balle se déplace

Lorsque la cause du *déplacement* de la balle n'est pas « établie », toute l'information raisonnablement disponible doit être considérée et la preuve doit être évaluée pour déterminer s'il est « *pratiquement certain* » que le joueur, l'*adversaire* ou une *influence extérieure* a causé le *déplacement* de la balle.

Tout dépendant des circonstances, les informations raisonnablement disponibles peuvent comprendre, mais sans y être limitées :

- L'effet de toute action faite près de la balle (comme le déplacement de *détritus*, les élans de pratique, poser le bâton sur le sol et *prendre position*).
- Le temps écoulé entre ces actions et le *déplacement* de la balle.
- La position de la balle avant qu'elle se *déplace* (comme dans l'allée, suspendue dans l'herbe longue, sur une imperfection de surface ou sur le vert).

- La condition du sol près de la balle (comme le degré de pente ou la présence d'irrégularités de surface, etc.), et
- La vitesse et la direction du vent, la pluie et autres conditions météo.

Établi ou pratiquement certain/2 – Pratiquement certain est sans importance si cette certitude est acquise après le temps de recherche de trois minutes

Lorsqu'on cherche une balle en vertu d'une règle qui utilise le critère de « *établi ou pratiquement certain* » (comme la règle 17.1d), déterminer si c'est « *établi ou pratiquement certain* » doit être basé sur la preuve que le joueur possède à l'expiration du temps de recherche de trois minutes.

Exemples de cas où ce que le joueur découvre par après est sans importance :

- Le coup de départ d'un joueur s'arrête à un endroit où il y a de l'herbe longue et dense et un *gros trou d'animal*. Après avoir cherché durant trois minutes, on détermine que ce n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle est dans le *trou d'animal*. Alors que le joueur retourne vers l'*aire de départ*, la balle est retrouvée dans le *trou d'animal*.

Même si le joueur n'a pas encore mis une autre balle *en jeu*, il doit prendre un dégagement selon *coup et distance* pour une balle *perdue* (règle 18.2b – Comment procéder lorsque la balle est perdue ou hors limites) puisqu'il n'était pas *établi ou pratiquement certain* que la balle était dans le *trou d'animal* lorsque le temps de recherche a expiré.

- Un joueur ne peut pas retrouver sa balle et il pense qu'elle peut avoir été ramassée par un spectateur (*influence extérieure*), mais la preuve à cet effet n'est pas suffisante pour que ce soit *pratiquement certain*. Peu après l'expiration du temps de recherche de trois minutes, on apprend qu'un spectateur a la balle du joueur.

Le joueur doit prendre un dégagement selon *coup et distance* pour une balle *perdue* (règle 18.2b) puisque le *déplacement* de la balle par l'*influence extérieure* n'a été révélé qu'après l'expiration du temps de recherche.

Établi ou pratiquement certain/3 – Le joueur ignore que sa balle a été jouée par un autre joueur

Il faut que ce soit *établi ou pratiquement certain* que la balle du joueur a été jouée par un autre joueur comme *mauvaise balle* pour la considérer comme ayant été *déplacée*.

Par exemple, en *partie par coups*, les joueurs A et B frappent leur coup de départ à peu près au même endroit. Le joueur A trouve une balle et la joue.

B va vers l'avant et cherche sa balle, mais il ne peut pas la retrouver. Après trois minutes, B décide de retourner à l'*aire de départ* pour jouer une autre balle. En revenant, B trouve la balle de A et il réalise alors que A a joué sa balle par erreur.

Le joueur A encourt la *pénalité générale* pour avoir joué une *mauvaise balle* et il doit alors jouer sa propre balle (règle 6.3c). La balle de A n'était pas *perdue*, même si les joueurs ont cherché durant plus de trois minutes, parce que A n'a pas commencé à chercher sa balle, la recherche étant plutôt pour la balle de B. Quant à la balle du joueur B, sa balle originale est *perdue* et il doit mettre une autre balle *en jeu* avec pénalité de *coup et distance* (règle 18.2b), parce qu'il n'était pas *établi ou pratiquement certain*, lorsque le temps de recherche de trois minutes a expiré, que sa balle avait été jouée par un autre joueur.

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*.

Longueur de bâton/1 – Comment mesurer lorsque le bâton le plus long est brisé

Si le bâton le plus long que le joueur a durant une *ronde* se brise, la longueur originale de ce bâton brisé continue à être utilisée pour déterminer l'étendue des *zones de dégagement*. Cependant, si le bâton le plus long se brise et que le joueur a le droit de le remplacer par un autre bâton (règle 4.1a(2)) et qu'il le fait, le bâton brisé n'est plus considéré comme étant son bâton le plus long.

Si le joueur commence sa *ronde* avec moins de 14 bâtons et qu'il décide d'ajouter un autre bâton qui est plus long que les bâtons avec lesquels il a commencé, le bâton qu'il a ajouté est utilisé pour mesurer à la condition que ce ne soit pas un fer droit.

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*.

Mauvaise balle/1 – Une partie d'une mauvaise balle est quand même une mauvaise balle

Un joueur qui effectue un *coup* sur une partie d'une balle abandonnée qu'il croyait par erreur être sa balle *en jeu* a effectué un *coup* sur une *mauvaise balle* et la règle 6.3c s'applique.

Normale/Bogey

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*.

Objet de limites/1 – Statut de ce qui est attaché à un objet de limites

Les objets qui sont attachés aux *objets de limites* mais qui en sont exclus en vertu de la définition d'*objet de limites* sont des *obstructions*. Un joueur peut avoir droit à un dégagement sans pénalité de tels objets.

Si le *comité* ne veut pas permettre un dégagement sans pénalité d'une *obstruction* attachée à un *objet de limites*, il peut faire une règle locale indiquant que l'*obstruction* est une *partie intégrante*, auquel cas elle perd son statut d'*obstruction* et un dégagement sans pénalité n'est pas permis.

Par exemple, si des supports d'angle sont si près d'une clôture de limites que le fait de les considérer comme *obstructions* donnerait aux joueurs, à toutes fins pratiques, un dégagement sans pénalité de l'*objet de limites*, le *comité* peut choisir de définir ces supports comme étant 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).
- Voiturettes 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*.

Obstruction inamovible/1 – Le gazon entourant une obstruction ne fait pas partie de l'obstruction

Le gazon qui vient toucher une *obstruction inamovible* ou qui couvre une *obstruction inamovible* ne fait pas partie de l'*obstruction*.

Par exemple, un tuyau d'irrigation se trouve partiellement sous terre et partiellement au-dessus du niveau du sol. Si la partie qui est sous terre fait en sorte que le gazon est soulevé, ce gazon soulevé ne fait pas partie de l'*obstruction*.

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.

Perdue/1 – Le temps de recherche continue lorsque le joueur retourne frapper une balle provisoire

Si un joueur a commencé à chercher sa balle et qu'il retourne à l'endroit où il a joué le *coup* précédent pour jouer une *balle provisoire*, le temps de recherche de trois minutes continue, que quelqu'un poursuive la recherche de la balle du joueur ou non.

Perdue/2 – Temps de recherche lorsqu'on cherche deux balles

Lorsqu'un joueur a joué deux balles (comme la balle *en jeu* et une *balle provisoire*) et qu'il cherche les deux balles, savoir s'il a droit à deux périodes de recherche de trois minutes dépend des circonstances.

Si les balles sont dans un même secteur où elles peuvent être cherchées simultanément, le joueur n'a droit qu'à trois minutes pour chercher les deux balles.

Par contre, s'il est vraisemblable que les balles sont trop éloignées l'une de l'autre pour les chercher en même temps, le joueur a droit à un temps de recherche de trois minutes pour chaque balle.

De plus, même si les balles sont dans le même secteur, d'autres facteurs peuvent justifier que le joueur ait un temps de recherche de trois minutes pour chaque balle, par exemple :

- La balle originale est vue entrer dans un buisson alors que la *balle provisoire* est dans l'herbe longue tout près, mais clairement pas dans le buisson.
- La balle originale tombe dans l'allée et on sait qu'elle a tout juste rejoint l'herbe longue alors que la *balle provisoire* tombe dans l'herbe longue beaucoup plus loin que là où la balle originale peut s'être arrêtée.

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'embarras (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 embarras par quelque chose d'autre :

- Le joueur qui prend un dégagement et qui se retrouve ensuite avec un embarras 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 embarras continué par l'une ou l'autre condition.

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

Ce schéma vient illustrer l'expression « point de dégagement complet le plus proche » utilisé à la règle 16.1 (Conditions anormales de terrain) pour un dégagement de l'embarras par une *obstruction inamovible* dans le cas d'un joueur droitier.

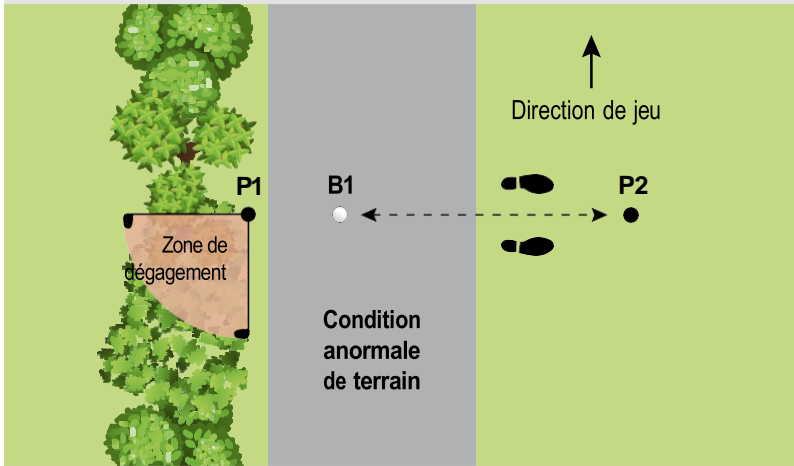
Le *point de dégagement complet le plus proche* doit être interprété de façon stricte. Un joueur n'a pas le droit de choisir de quel côté de l'*obstruction inamovible* il *laissera tomber* la balle, à moins qu'il y ait deux « *points de dégagement complet le plus proche* » équidistants.

Même s'il y a l'allée d'un côté de l'*obstruction inamovible* et des buissons de l'autre côté, si le *point de dégagement complet le plus proche* est dans les buissons, c'est là que doit être le *point de dégagement complet le plus proche* pour ce joueur.

Point de dégagement complet le plus proche/2 – Le joueur ne respecte pas la procédure recommandée pour déterminer le point de dégagement complet le plus proche

Même s'il y a une procédure recommandée pour déterminer le *point de dégagement complet le plus proche*, les règles n'exigent pas que le joueur détermine ce point lorsqu'il prend un dégagement en vertu d'une règle applicable (comme lorsqu'il prend un dégagement d'une *condition anormale de terrain* selon la règle 16.1b (Dégagement pour une balle dans la zone générale)). Si un joueur ne détermine pas un *point de dégagement complet le plus proche* de façon précise ou s'il détermine un point de dégagement complet le plus proche incorrect, le joueur encourt une

SCHEMA : POINT DE DÉGAGEMENT COMPLET LE PLUS PROCHE



- Le schéma présume que le joueur est droitier.
- Le joueur a un embarras par la condition anormale de terrain et il a droit à un dégagement sans pénalité.
- Lorsque la balle repose au point B1, le point le plus proche de dégagement complet est au point P1, même si c'est dans les buissons où la balle pourrait être injouable.
- Ceci parce que le point de l'autre côté du sentier où le joueur aurait un dégagement complet de la condition anormale est au point P2, et ce point est plus loin de B1 que le point P1.

pénalité seulement si cela fait en sorte qu'il *laisse tomber* une balle dans une *zone de dégagement* qui ne satisfait pas aux exigences de la règle et que la balle est ensuite jouée.

Point de dégagement complet le plus proche/3 – Savoir si le joueur a pris un dégagement de façon incorrecte si la condition nuit encore à un coup effectué avec un bâton qui n'a pas été utilisé pour déterminer le point de dégagement complet le plus proche

Lorsqu'un joueur prend un dégagement d'une *condition anormale de terrain*, il ne prend un dégagement que de l'embarras qu'il aurait avec le bâton, la *prise de position*, l'*élan* et la *ligne de jeu* qu'il aurait utilisés pour jouer la balle de cet endroit. Après que le joueur a pris un dégagement et qu'il n'y a plus d'embarras pour le *coup* que le joueur aurait effectué, tout autre embarras est une nouvelle situation.

Par exemple, la balle du joueur repose dans l'herbe très longue dans la *zone générale* à environ 230 verges du *vert*. Le joueur choisit un fer n° 9 pour effectuer son prochain *coup* et réalise, en *prenant position*, que son pied touche à une ligne définissant un *terrain en réparation*. Le joueur détermine le *point de dégagement complet le plus proche* et *laisse tomber* une balle dans la *zone de dégagement* prescrite conformément à la règle

14.3b(3) (La balle doit être laissée tomber dans la zone de dégagement) et la règle 16.1 (Dégagement de conditions anormales de terrain).

La balle roule dans une bonne *position* à l'intérieur de la *zone de dégagement* et le joueur croit pouvoir jouer un bois n° 3 pour son prochain *coup*. Si le joueur utilisait son fer n° 9 pour son prochain *coup*, il n'y aurait pas d'embarras par le *terrain en réparation*. Cependant, avec son bois n° 3, le pied du joueur touche de nouveau à la ligne définissant le *terrain en réparation*. Ceci constitue une nouvelle situation et le joueur peut jouer la balle où elle repose ou prendre un dégagement pour cette nouvelle situation.

Point de dégagement complet le plus proche/4 – Le joueur détermine le point de dégagement complet le plus proche, mais il est physiquement incapable d'effectuer le coup projeté

Le but de déterminer le *point de dégagement complet le plus proche* est d'établir un point de référence à un endroit qui est aussi près que possible de l'endroit où la condition qui cause un embarras ne dérange plus. Lorsqu'il détermine le *point de dégagement complet le plus proche*, le joueur n'a aucune garantie que sa balle sera dans une bonne *position* ou qu'elle sera jouable.

Par exemple, si un joueur est incapable d'effectuer un *coup* de ce qui semble être la *zone de dégagement* requise, telle que mesurée depuis le *point de dégagement complet le plus proche*, parce que sa direction de jeu est bloquée par un arbre ou que le joueur est incapable d'exécuter son élan arrière pour le *coup* projeté à cause d'un buisson, cela ne change pas le fait que le point qui a été identifié est le *point de dégagement complet le plus proche*.

Après que la balle est *en jeu*, le joueur doit alors décider quel genre de *coup* il va effectuer. Ce *coup*, incluant le choix du bâton, peut être différent de celui qui aurait été effectué de l'emplacement original de la balle si la condition n'avait pas été là.

S'il est physiquement impossible de *laisser tomber* la balle dans une partie quelconque de la *zone de dégagement* identifiée, le joueur n'a pas droit à un dégagement de la condition.

Point de dégagement complet le plus proche/5 – Le joueur est physiquement incapable de déterminer le point de dégagement complet le plus proche

Si un joueur est physiquement incapable de déterminer son *point de dégagement complet le plus proche*, ce point doit être estimé et la *zone de dégagement* est alors basée sur ce point estimé.

Par exemple, en prenant un dégagement en vertu de la règle 16.1, un joueur est physiquement incapable de déterminer le *point de dégagement complet le plus proche* parce que ce point est à l'intérieur du tronc d'un gros arbre ou qu'une clôture de limites empêche le joueur d'adopter la *prise de position* requise.

Le joueur doit estimer le *point de dégagement complet le plus proche* et *laisser tomber* une balle dans la *zone de dégagement* identifiée.

S'il est physiquement impossible de *laisser tomber* la balle dans la *zone de dégagement* identifiée, le joueur n'a pas droit à un dégagement en vertu de la règle 16.1.

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 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.

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*.

Terrain en réparation/1 – Un dommage causé par le comité ou par le personnel d'entretien n'est pas toujours du terrain en réparation

Un trou fait par le personnel d'entretien est du *terrain en réparation* même lorsqu'il n'est pas marqué comme *terrain en réparation*. Cependant, un dommage causé par le personnel d'entretien ne devient pas nécessairement du *terrain en réparation* par défaut.

Voici des exemples de dommages qui ne sont pas nécessairement du *terrain en réparation* par défaut :

- Une ornière faite par un tracteur (mais un *comité* serait justifié de déclarer une ornière profonde comme *terrain en réparation*).
- Un bouchon d'ancien *trou* qui est enfoncé plus bas que la surface du *vert*, mais voir la règle 13.1c (Améliorations permises sur le *vert*).

Terrain en réparation/2 – Une balle dans un arbre enraciné dans du terrain en réparation est dans le terrain en réparation

Si un arbre prend racine dans du *terrain en réparation* et que la balle d'un joueur s'arrête sur une branche de cet arbre, la balle est dans le *terrain en réparation* même si la branche s'étend au-delà de la zone définie.

Si le joueur choisit de prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1 et que le point sur le sol immédiatement sous l'endroit où la balle repose dans l'arbre est à l'extérieur de la zone de *terrain en réparation*, le point de référence pour déterminer la *zone de dégagement* et pour prendre un dégagement est ce point sur le sol.

Cependant, si le point sur le sol immédiatement sous l'endroit où la balle repose dans l'arbre est dans le *terrain en réparation* (ou qu'il y a un autre embarras à ce point comme lorsque le joueur aurait à se tenir dans la condition), ce point devrait être utilisé comme référence pour trouver le *point de dégagement complet le plus proche*.

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

Un arbre qui est tombé ou une souche d'arbre que le *comité* a l'intention d'enlever, mais qu'on n'est pas en train d'enlever, n'est pas automatiquement du *terrain en réparation*. Cependant, si on a commencé à déterrer ou à couper l'arbre ou la souche dans le but de l'enlever, c'est une « matière empilée pour être ramassée plus tard » et donc du *terrain en réparation*.

Par exemple, un arbre tombé dans la *zone générale* et qui est encore attaché à sa souche n'est pas du *terrain en réparation*. Cependant, un joueur pourrait demander un dégagement au comité et le comité serait justifié de déclarer l'espace couvert par l'arbre tombé comme étant du *terrain en réparation*.

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 21 (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 dégagement/1 – Déterminer si la balle est dans la zone de dégagement

Généralement, une balle s'est arrêtée dans une *zone de dégagement* si une partie de la balle est à l'intérieur de la mesure d'une ou de deux *longueurs de bâton*.

Cependant, lorsqu'on prend un dégagement en vertu d'une règle qui a un point de référence (comme prendre un dégagement d'une *obstruction inamovible*) une balle n'est pas dans la *zone de dégagement* si une partie quelconque de la balle est plus près du *trou* que le point de référence.

Lorsqu'on prend un dégagement par recul sur la ligne ou si une zone où *laisser tomber* est utilisée comme *zone de dégagement*, puisqu'il n'y a pas de point de référence, la balle est dans la *zone de dégagement* lorsqu'une partie quelconque de la balle touche ou surplombe la *zone de dégagement*. Cela est vrai même si une partie de la balle est plus près du trou que la limite la plus avancée de la *zone de dégagement*. (Nouveau)

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, gazonnières, 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 jeu interdit/1 – Statut des objets qui poussent et qui surplombent une zone de jeu interdit

Le statut des objets qui poussent et qui surplombent une *zone de jeu interdit* dépend du type de *zone de jeu interdit*. C'est important puisque les objets qui poussent peuvent faire partie de la *zone de jeu interdit*, auquel cas le joueur devra prendre un dégagement.

Par exemple, si une *zone de jeu interdit* a été définie comme *zone de pénalité* (où les limites se prolongent verticalement au-dessus du sol et sous le sol), toute partie d'un objet qui pousse et qui s'étend au-delà de la limite de la *zone de jeu interdit* ne fait pas partie de la *zone de jeu interdit*. Cependant, si une *zone de jeu interdit* a été définie comme *terrain en réparation* (qui comprend tout le sol à l'intérieur de l'espace défini et tout objet qui pousse s'élevant au-dessus du sol à l'extérieur de la limite de l'espace défini), tout ce qui surplombe la limite fait partie de la *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 supplémentaire 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.

Procédures des comités



Contenu

I Le comité (Section 1)

Section 1 Rôle du comité.....406

1A Jeu en général 406

1B Compétitions 406

II Le jeu en général (Sections 2-4)

Section 2 Marquer le terrain pour le jeu en général.....410

2A Hors limites 410

(1) Directive générale pour déterminer et marquer les limites410

(2) Établir des limites intérieures.....412

2B Aires de départ 412

2C Zones de pénalité 413

(1) Décider quand marquer un espace qui ne contient pas d'eau comme zone de pénalité.....413

(2) Comment marquer ou définir la limite d'une zone de pénalité414

(3) Déterminer où marquer la limite d'une zone de pénalité.....415

(4) Marquer une zone de pénalité rouge ou jaune416

(5) Changement de statut d'une zone de pénalité entre rouge et jaune.....416

(6) Définir une zone de pénalité comme zone de jeu interdit.....417

(7) Plan d'eau attenant au terrain417

2D Fosses de sable 418

2E Verts 419

2F Conditions anormales de terrain 419

(1) Décider quels endroits marquer comme terrain en réparation419

(2) Comment marquer ou définir la limite d'un terrain en réparation	420
2G Zones de jeu interdit	421
(1) Ce qui peut être marqué comme zone de jeu interdit	421
(2) Comment marquer une zone de jeu interdit	421
2H Parties intégrantes	422
2I Zones où laisser tomber (« Drop Zones »)	423
(1) Quand utiliser une zone où laisser tomber	423
(2) Où placer les zones où laisser tomber (DZ)	423
Section 3 Règles locales pour le jeu en général	424
Section 4 Considérations additionnelles	425
4A Temps de jeu et code de conduite	425
(1) Intervalle entre les départs	425
(2) Politique de temps de jeu	426
(3) Code de conduite	426
4B suspendre le jeu	426
4C Fournir une aide sur les règles	426

III Compétitions

Section 5 Avant la compétition	428
5A Établir les conditions de la compétition	428
(1) Admissibilité	428
(2) Critères d'admissibilité et dates	429
(3) Format, incluant la répartition des coups de handicap	430
(4) Modalités pour autres formules de jeu.....	431
(5) Quand la carte de score a été remise	433
(6) Comment les égalités seront départagées.....	434
(7) Quand le résultat de la compétition est final.....	437
(8) Modifier les conditions de la compétition après que la compétition est commencée	438
(9) Antidopage	438

5B	Marquer le terrain.....	438
	(1) Hors limites.....	439
	(2) Zones de pénalité	439
	(3) Fosses de sable.....	440
	(4) Conditions anormales de terrain et parties intégrantes.....	440
	(5) Zones de jeu interdit.....	441
	(6) Obstructions temporaires	441
5C	Règles locales.....	441
5D	Conditions pour que les golfeurs handicapés puissent utiliser la règle 25	442
5E	Définir les aires de pratique.....	443
5F	Aires de départ et emplacement des trous.....	444
	(1) Choisir les aires de départ.....	444
	(2) Choisir l'emplacement des trous.....	444
5G	Tirage, groupes et heures de départ	445
	(1) Tirage.....	445
	(2) Heures de départs et groupes	447
	(3) Marqueurs	448
	(4) Zones de départ.....	449
5H	Politique de temps de jeu	449
5I	Code de conduite.....	450
	(1) Établir un code de conduite	450
	(2) Utilisation autorisée et utilisation prohibée d'un code de conduite.....	451
	(3) Établir les pénalités pour infraction au code.....	452
	(4) Exemple de structure des pénalités en vertu d'un code de conduite.....	452
	(5) Esprit du jeu et faute grave.....	453
5J	Renseignements pour les joueurs et arbitres.....	453
	(1) Règles locales	453
	(2) Groupes ou heures de départ.....	454
	(3) Emplacement des trous	454
	(4) Cartes de scores incluant indice de coup de handicap	454

(5) Temps de jeu et code de conduite.....	455
(6) Plan d'évacuation	455
(7) Explication et conseils sur la meilleure façon de prévenir l'utilisation d'un « butoir ».....	455
Section 6 Durant la compétition	456
6A Au départ.....	456
6B Le terrain	457
(1) Entretien du terrain durant la ronde	457
(2) Choisir l'emplacement des trous et des aires de départ.....	457
6C Offrir de l'aide aux joueurs au sujet des règles	459
(1) Tâches et responsabilités des arbitres et membres du comité.....	459
(2) L'arbitre autorise un joueur à enfreindre une règle.....	460
(3) L'arbitre avertit un joueur qui s'apprête à enfreindre une règle.....	460
(4) Désaccord avec la décision de l'arbitre	460
(5) Le joueur a la responsabilité d'informer correctement l'arbitre	460
(6) Comment résoudre les questions de faits	461
(7) L'état réel du match ne peut être déterminé.....	462
(8) Décision lorsqu'un joueur procède selon une règle qui ne s'applique pas	463
(9) Gérer une mauvaise décision en partie par trous.....	464
(10) Gérer une mauvaise décision en partie par coups.....	465
(11) Combiner une partie par trous à une partie par coups	470
6D Appliquer la politique de temps de jeu	470
6E Suspensions et reprises du jeu	471
(1) Suspensions immédiates du jeu et suspensions normales.....	471
(2) Reprise du jeu.....	471
(3) Décision d'annuler une ronde.....	472
(4) Un joueur refuse de commencer le jeu ou arrête de jouer à cause des conditions météorologiques	473
(5) Enlèvement d'eau temporaire ou de débris sur le vert	474
(6) Match commencé dans l'ignorance que le terrain est fermé.....	474
6F Scores.....	474

(1) Partie par trous.....	474
(2) Partie par coups.....	475
6G Coupure, tirages et créer les nouveaux groupes.....	475
(1) Effectuer la coupure et créer les nouveaux groupes.....	475
(2) Retraits et disqualifications en partie par trous.....	476
(3) Retraits et disqualifications en partie par coups.....	477
(4) Qualification pour une partie par trous.....	477
(5) Une mauvaise application du handicap affecte le tirage en partie par trous.....	477
Section 7 Après la compétition.....	477
7A Résoudre les égalités en partie par coups.....	477
(1) Disqualification ou concession de défaite lors d'une éliminatoire en partie par coups.....	478
(2) Certains joueurs ne complètent pas l'éliminatoire en partie par coups.....	478
7B Finaliser les résultats.....	478
7C Remise des prix.....	478
7D Problèmes de règles ou de scores après la compétition.....	478
IV Règles locales types et autres formules de jeu	
Section 8 Règles locales types.....	484
(1) Principes pour établir des règles locales.....	484
(2) Communication des règles locales.....	486
8A Limites du terrain et hors limites.....	486
8B Zones de pénalité.....	489
8C Fosses de sable.....	496
8D Verts.....	497
8E Procédures spéciales de dégagement.....	501
8F Conditions anormales de terrain et parties intégrantes.....	517
8G Restrictions quant à l'usage de certains équipements spécifiques.....	539
8H Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs.....	548

8I	Préciser où et quand les joueurs peuvent pratiquer	551
8J	Procédure en cas de mauvais temps et de suspension du jeu	553
8K	Politiques de temps de jeu.....	554
8L	Responsabilités concernant les cartes de scores	558
8M	Règles locales types pour les joueurs handicapés.....	559
Section 9 Autres formules de jeu		562
9A	Stableford modifié.....	562
9B	Chapman	562
9C	Scramble	563
9D	Les deux meilleurs scores sur quatre comptent	563



Le comité

1. Rôle du comité

1 Rôle du comité

Les Règles du golf définissent le comité comme étant la personne ou le groupe en charge d'une compétition ou du terrain. Le comité est essentiel au bon déroulement du jeu. Les comités ont la responsabilité de gérer le terrain sur une base quotidienne ou pour une compétition spécifique et ils devraient toujours agir de façon à respecter les règles du golf. Cette partie du Guide officiel des règles du golf a pour but d'aider les comités à remplir ce rôle.

Alors que plusieurs responsabilités d'un comité sont propres à la gestion d'une compétition, une partie importante du rôle du comité concerne sa responsabilité pour le terrain durant le jeu en général ou quotidien.

1A Jeu en général

Même lorsqu'il n'y a pas de compétition, le comité doit quand même voir à ce que les règles du golf puissent être suivies par les golfeurs dans leurs rondes amicales ou leurs propres compétitions. Partout dans les Procédures du comité, on réfère à ce genre de jeu comme étant le jeu en général.

Durant le jeu en général, la structure du comité est souvent plus informelle que lors d'une compétition, et souvent les responsabilités du comité seront déléguées à, ou administrées par, un ou plus d'un représentant du club, comme le professionnel de golf, le gérant ou un autre employé du club. Les responsabilités de ce comité comprennent :

- Voir à ce que le terrain soit marqué correctement (Section 2),
- Établir les règles locales pour le jeu en général (Section 3),
- Établir et voir à la gestion des politiques de temps de jeu et du code de conduite (Section 4A),
- Déterminer quand suspendre le jeu à cause du mauvais temps ou pour autres raisons (Section 4B), et
- Assurer une aide sur les règles pour les joueurs qui ont une question dans le cadre du jeu en général (Section 4C).

1B Compétitions

Lorsqu'un comité a la charge d'une compétition, il a des responsabilités avant, durant et après le jeu pour assurer le bon déroulement de la compétition dans le respect des règles.

Les ressources qui s'offrent à un comité varieront selon le terrain et le niveau de la compétition; il est donc possible qu'un comité ne puisse pas être en mesure d'instaurer chacune des pratiques recommandées. Le cas échéant, le comité devra établir ses priorités pour chaque compétition.

La période avant le début d'une compétition est possiblement la plus importante pour assurer le bon déroulement de la compétition. Les responsabilités du comité durant cette période peuvent inclure :

- Établir les conditions de la compétition (Section 5A),
- Réviser et ajuster le marquage du terrain (Section 5B),
- Réviser les règles locales et établir toute règle locale additionnelle (Section 5C),
- Déterminer les conditions rendant les joueurs handicapés admissibles à l'utilisation de la règle 25 (Section 5D),
- Préciser si et où les joueurs peuvent pratiquer sur le terrain (Section 5E),
- Déterminer les aires de départ et l'emplacement des trous devant être utilisés (Section 5F),
- Établir et publier le tirage pour les parties par trous ou les groupes en partie par coups et les heures de départ (Section 5G),
- Préciser les politiques de temps de jeu et du code de conduite (Sections 5H et 5I), et
- Préparer le matériel pour les joueurs et les arbitres (Section 5J).

Une fois que la compétition est commencée, le comité doit voir à ce que les joueurs aient les renseignements nécessaires pour jouer selon les règles et pour les aider à appliquer les règles :

- Fournir aux joueurs l'information leur permettant d'être au courant de toute règle locale applicable, des politiques en vigueur concernant le temps de jeu et le code de conduite, de même que tout autre renseignement important comme les aires de départ à utiliser et l'emplacement des trous sur les verts (Section 6A),
- Faire commencer les matchs et les groupes à l'heure (Section 6A),
- S'assurer que le terrain est bien préparé, marqué et entretenu (Section 6B),
- Assurer de l'aide aux joueurs concernant les règles (Section 6C),
- Voir à l'application de la politique du temps de jeu (Section 6D),
- Suspendre le jeu en raison du mauvais temps ou autres conditions et déterminer ensuite quand le jeu devrait reprendre (Section 6E),
- Établir un endroit où les joueurs feront rapport des résultats d'un match ou remettront les cartes de scores en partie par coups (Section 6F),
- Valider tous les scores des rondes en partie par coups (Section 6F), et

1. Rôle du comité

- Préparer et publier tous les tirages et les heures de départ de tous les joueurs pour toute ronde additionnelle n'ayant pas déjà été publiée (Section 6G).

Une fois le jeu complété, les tâches du comité comprennent :

- Départager toute égalité en partie par coups (Section 7A),
- Confirmer le résultat final et terminer la compétition (Section 7B),
- Remettre les prix (Section 7C), et
- Gérer toute situation pouvant survenir après que la compétition est terminée (Section 7D).



Le jeu en général

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

2 Marquer le terrain pour le jeu en général

Marquer le terrain et rafraichir ce marquage lorsqu'il le faut représente une tâche continue qui incombe au comité.

Un terrain bien marqué permet aux joueurs de jouer selon les règles et aide à éliminer toute confusion. Par exemple, un joueur peut ne pas savoir comment procéder si un étang (zone de pénalité) n'est pas marqué.

2A Hors limites

Il est important que le comité identifie correctement les limites du terrain et maintienne ce marquage de sorte qu'un joueur qui frappe sa balle près d'une limite puisse déterminer si sa balle est à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.

(1) Directive générale pour déterminer et marquer les limites

Le comité peut marquer les limites du terrain de plusieurs façons. Par exemple, le comité peut placer des piquets ou des lignes peintes sur le sol, ou utiliser les clôtures ou murets existants tout comme les bords d'autres structures permanentes comme une route ou un bâtiment pour définir les limites.

Lorsqu'il détermine et marque les limites du terrain, le comité se doit de considérer plusieurs choses :

a. Propriétés attenantes au terrain

- Il est fortement recommandé d'identifier comme hors limites les propriétés privées et les chemins publics longeant le terrain. Souvent, ces propriétés auront des murs ou des clôtures pouvant servir de limite au terrain. Si tel est le cas, il est généralement inutile de déplacer la limite du terrain en plaçant des piquets. Cependant, le comité voudra peut-être déplacer la limite vers l'intérieur (p. ex. à l'aide de piquets) pour assurer une protection additionnelle aux propriétés attenantes.
- Il n'est pas nécessaire qu'un terrain ait des limites, mais c'est préférable pour empêcher le jeu d'un endroit qui ne fait pas partie de la propriété du club. Cependant, il peut y avoir des endroits où de grands espaces libres bordent la ligne réelle de la propriété et où on n'aurait pas d'objection à ce que quelqu'un joue. Dans un tel cas, il n'est pas nécessaire de placer des piquets ou de définir autrement la limite.
- Lorsqu'une structure déjà existante comme un mur ou une clôture est utilisée pour définir la limite du terrain, l'objet tout entier sera un objet de limites dont on ne peut pas prendre un dégagement sans pénalité.

b. Utilisation de piquets

- Les piquets de limites devraient être blancs, mais une autre couleur peut être utilisée.

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

- Il peut y avoir des piquets d'une autre couleur qui sont déjà en place, ou le comité peut avoir une raison d'utiliser une couleur différente pour les distinguer de certains objets sur le terrain. Lorsque c'est le cas, le comité devrait aviser les joueurs en l'indiquant sur la carte de scores, par un avis affiché dans le chalet, une feuille de règles locales ou tout autre moyen. Pour éliminer la confusion avec les zones de pénalité, le comité devrait éviter l'utilisation de piquets rouges ou jaunes pour marquer les limites.
- La distance entre les piquets peut varier, mais idéalement, il devrait être possible de voir la base d'un piquet depuis le piquet suivant pour déterminer si une balle est hors limites. Il est important de s'assurer que les buissons, arbres ou autres objets ne cachent pas les piquets ou qu'il soit difficile de voir d'un piquet à l'autre. En général, les piquets ne devraient pas être séparés par plus de 30 pas pour permettre aux joueurs de voir aisément de l'un à l'autre.

c. Utilisation de lignes sur le sol

- Les lignes peintes sur le sol pour définir la limite du terrain devraient être blanches, mais une autre couleur peut être utilisée. Pour éliminer la confusion avec les zones de pénalité, le comité devrait éviter les lignes rouges ou jaunes pour marquer les limites.
- Lorsque la limite du terrain est définie par une ligne peinte sur le sol, le comité peut aussi placer des piquets pour faire en sorte que la limite soit visible de loin. Il devrait être clairement indiqué que la ligne peinte définit la limite et que les piquets ne font qu'indiquer aux joueurs la présence d'un hors limites à cet endroit. Ces piquets ne définissent pas la limite, mais ce sont des objets de limites dont un dégagement sans pénalité n'est pas permis à moins que ce soit spécifié autrement par une règle locale (voir la règle locale type A-6).
- Il peut arriver que le comité veuille éviter de tracer une ligne sur une route ou sur le pavé. Dans un tel cas, la façon la plus discrète de marquer la limite pourrait être de peindre une série de points blancs sur le sol. Si tel est le cas, les règles locales devraient mentionner aux joueurs comment la limite du terrain a été marquée (voir la règle locale type A-1).

d. Autres façons de marquer les limites du terrain

- Lorsqu'une limite est définie par un mur, le bord d'un chemin ou autre chose que des piquets, des clôtures ou des lignes, le comité se doit de préciser où est la limite. Par exemple, lorsqu'un mur est utilisé pour définir la limite du terrain, le comité devrait spécifier si le côté intérieur du mur définit la limite ou si la balle n'est hors limites que lorsqu'elle se retrouve au-delà du mur (voir la règle locale type A-2).

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

- La limite du terrain peut être définie par un fossé de sorte que la balle est hors limites si elle dans ou au-delà du fossé. Des piquets peuvent être utilisés pour attirer l'attention et ceux-ci sont des objets de limites d'où un dégagement sans pénalité n'est pas permis, à moins que ce soit spécifié autrement par une règle locale (voir la règle locale type A-6).

e. Autres considérations

- Certains endroits comme les zones réservées au personnel et au matériel d'entretien, le chalet ou les aires de pratique peuvent être marqués ou définis comme étant hors limites même s'ils sont sur la propriété du club (voir la règle locale type A-1).
- Les règles n'envisagent pas la possibilité qu'une zone donnée ait plus d'un statut durant le jeu d'un même trou, de sorte qu'une telle zone ne doit pas être marquée comme hors limites pour certains coups, ou encore pour les coups effectués d'un certain endroit comme l'aire de départ.
- Les comités ne sont pas autorisés à faire une règle locale disant qu'une balle frappée au-dessus d'une certaine zone est hors limites même si elle ne s'arrête pas dans ladite zone.

(2) Établir des limites intérieures

Pour respecter le caractère d'un trou ou pour protéger les joueurs sur un trou adjacent, le comité peut établir une limite entre deux trous.

Si cette limite intérieure n'est pas reliée à d'autres limites du terrain, il est important d'indiquer où cette limite commence et où elle finit. On recommande de placer deux piquets côte à côte et dans un angle qui indique bien que la limite s'étend à l'infini dans la direction indiquée.

La limite intérieure peut valoir pour le jeu d'un seul trou ou pour plus d'un trou. Le trou ou les trous pour lesquels la limite intérieure s'applique, et le statut des piquets durant le jeu des trous où la règle de hors limites ne s'applique pas, devraient être précisés par une règle locale (voir la règle locale type A-4).

2B Aires de départ

Le comité devrait toujours s'efforcer de placer les jalons de départ assez loin vers l'avant pour que les joueurs puissent utiliser les deux longueurs de bâton permises sur le tertre pour l'aire de départ.

Il n'y a pas de restriction quant à la largeur de l'aire de départ, mais la bonne pratique veut qu'on place les jalons de 5 à 7 pas l'un de l'autre. Un écart plus grand fait en sorte qu'il devient plus difficile pour le joueur de déterminer s'il a bien placé sa balle à l'intérieur de l'aire de départ et, sur les trous à normale 3, entraîne des dommages au gazon sur une plus grande surface.

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

Chaque ensemble de jalons doit être positionné de façon à que la limite avant de l'aire de départ pointe vers le centre de la zone visée.

Pour savoir où placer les jalons pour que les scores puissent être inscrits pour fins de handicap, veuillez consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction.

2C Zones de pénalité

Les zones de pénalité sont des espaces du terrain d'où un joueur peut prendre un dégagement, avec un coup de pénalité, à l'extérieur de ladite zone et à un endroit potentiellement éloigné du lieu où sa balle peut s'être arrêtée. Tel que prévu à la définition de « zone de pénalité », les espaces contenant de l'eau comme les lacs, ruisseaux, rivières ou étangs sont des zones de pénalité et devraient être marqués comme tels.

Le comité peut aussi marquer d'autres parties du terrain comme zones de pénalité. Voici des raisons pouvant mener le comité à marquer d'autres parties ou d'autres caractéristiques du terrain :

- Offrir une alternative à la procédure de coup et distance selon la règle 18.1 lorsqu'il est vraisemblable qu'une balle sera pratiquement toujours perdue si elle s'arrête dans un tel endroit, p.ex. là où la végétation est très dense.
- Offrir une alternative à la procédure de coup et distance selon la règle 19.2 (balle injouable) lorsqu'il est vraisemblable que prendre un dégagement basé sur l'emplacement de la balle en vertu des options offertes par les règles 19.2b et 19.2c n'offrira pas de réel dégagement, p. ex. dans le cas d'une zone de désert ou de roches volcaniques.

(1) Décider quand marquer un espace qui ne contient pas d'eau comme zone de pénalité

Le comité devrait considérer les points suivants avant de décider de marquer un espace qui ne contient pas d'eau comme zone de pénalité :

- Le fait que marquer une zone difficile comme zone de pénalité puisse améliorer le temps de jeu ne signifie pas que le comité doive se sentir obligé de le faire. Il y a plusieurs autres considérations en cause, comme de préserver le défi du trou et l'intégrité du concept original de l'architecte et de mener à un résultat généralement similaire pour des balles frappées dans le même genre d'endroit partout sur le terrain. Par exemple, si une jungle longe l'allée sur un trou et qu'elle a été marquée comme zone de pénalité, le comité devrait considérer accorder un traitement similaire à un même type d'endroit sur d'autres trous.

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

- Le comité devrait considérer qu'un joueur qui perd sa balle à l'extérieur d'une zone de pénalité encourra une pénalité plus sévère que le joueur dont la balle est perdue dans une zone de pénalité. S'il y a présence, près de la lisière de la zone de pénalité, d'herbe très longue où la balle peut être perdue, le comité devrait envisager d'inclure un tel endroit dans la zone de pénalité.
- Le comité devrait tenir compte du fait que le joueur dont la balle repose dans une zone de pénalité ne pourra pas utiliser les options offertes par la règle 19 pour une balle injouable. Obliger le joueur à retourner où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité pour prendre un dégagement plutôt que d'avoir l'option de laisser tomber à pas plus de deux longueurs de bâton d'où la balle a été trouvée peut représenter un désavantage important pour le joueur et avoir un impact négatif sur le temps de jeu.
- Le comité ne devrait pas définir les zones de sable qui seraient normalement des fosses de sable comme zones de pénalité. Il peut y avoir des cas où l'étendue de sable aboutit de façon naturelle à une zone de pénalité, comme sur le bord d'un plan d'eau. Dans un tel cas, la limite de la zone de pénalité et la limite de la fosse de sable peuvent être contiguës l'une à l'autre avec une partie du sable dans la zone de pénalité.
- Le comité ne devrait pas définir des propriétés attenantes au terrain comme zones de pénalité quand ces propriétés seraient normalement identifiées comme hors limites.
- Si le comité envisage de marquer une zone qui est hors limites comme zone de pénalité pour aider le temps de jeu, il peut plutôt choisir d'adopter la règle locale d'alternative à l'option coup et distance (voir la règle locale type E-5). Même si cela fait que le joueur encourt une pénalité de deux coups, cela lui donne aussi la possibilité d'aller dans l'allée, une option qu'il n'aurait probablement pas si l'endroit était marqué comme zone de pénalité.
- Lorsque des zones de pénalité sont ajoutées ou enlevées, le comité devrait consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans la juridiction pour déterminer si le changement envisagé aura un impact sur l'évaluation de parcours^{MD}.

(2) Comment marquer ou définir la limite d'une zone de pénalité

Pour prendre un dégagement d'une zone de pénalité, un joueur devra normalement connaître le point où sa balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité et savoir si la zone de pénalité est marquée rouge ou jaune à cet endroit.

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

- On recommande au comité de marquer la limite des zones de pénalité avec de la peinture et/ou des piquets pour que ce soit clair pour les joueurs.
- Lorsqu'on utilise des lignes pour définir la limite d'une zone de pénalité et des piquets pour identifier la zone de pénalité, le comité peut choisir de placer les piquets sur la ligne ou tout juste à l'extérieur de la limite de la zone de pénalité. Placer les piquets à l'extérieur de la ligne fait que les joueurs auront droit à un dégagement sans pénalité du trou laissé par le piquet si celui-ci devait tomber ou être déplacé et que la balle s'arrêtait dans ce trou.
- Un comité peut définir la limite d'une zone de pénalité en la décrivant clairement par écrit, mais seulement lorsqu'il y a très peu de doute où est cette limite. Par exemple, là où une grande étendue de roches volcaniques ou de désert doit être traitée comme zone de pénalité, et que la lisière entre ces étendues et la zone générale de jeu est bien définie, le comité pourrait définir la limite de la zone de pénalité comme étant la lisière des roches volcaniques ou du désert.

(3) Déterminer où marquer la limite d'une zone de pénalité

Il est important de marquer la limite d'une zone de pénalité pour permettre aux joueurs de prendre un dégagement. Le comité devrait considérer ce qui suit lorsqu'il détermine où marquer la limite de la zone de pénalité :

- Les lignes et les piquets définissant la limite d'une zone de pénalité devraient être placés aussi près que possible des limites naturelles de la zone de pénalité, par exemple au début de la pente formant une dépression contenant de l'eau. Ceci évitera aux joueurs d'avoir à prendre position avec la balle nettement plus haut ou plus bas que leurs pieds, ou même à se tenir dans l'eau après avoir pris un dégagement. Il faut tenir compte à la fois des joueurs droitiers et gauchers.
- Lorsqu'une zone de pénalité est contiguë à une partie de la zone générale où une balle pourrait être perdue, cela peut affecter la capacité du joueur à déterminer s'il est établi ou pratiquement certain que la balle est dans la zone de pénalité; le joueur ne pourrait donc pas prendre un dégagement avec pénalité en vertu de la règle 17. Pour cette raison, le comité peut décider d'étendre la limite de la zone de pénalité au-delà des limites naturelles et d'inclure d'autres parties du terrain où il peut être difficile de retrouver une balle.
- Le comité devrait tenir compte du fait qu'un joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement sans pénalité d'une condition anormale de terrain lorsque sa balle repose dans une zone de pénalité. Par exemple, lorsqu'il y a une obstruction inamovible (comme un sentier de voitures ou une tête d'arroseur) proche d'un endroit que le comité a

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

l'intention de marquer comme zone de pénalité, il peut choisir de garder cette obstruction à l'extérieur de la zone de pénalité pour qu'un joueur puisse avoir droit à un dégagement.

(4) Marquer une zone de pénalité rouge ou jaune

La plupart des zones de pénalité devraient être rouges pour donner aux joueurs l'option additionnelle d'un dégagement latéral (voir la règle 17.1d(3)). Cependant, lorsqu'une partie du défi d'un trou est de franchir une zone de pénalité, comme un ruisseau qui passe directement devant le vert, et qu'il y a de bonnes chances que la balle qui tombe de l'autre côté du ruisseau y revienne, le comité peut décider de marquer cette zone de pénalité en jaune. Cela fait qu'une balle qui franchit la zone de pénalité avant d'y revenir ne peut pas être laissée tomber de l'autre côté de la zone de pénalité en vertu de l'option de dégagement latéral.

Lorsqu'une zone de pénalité est marquée en jaune, le comité devrait s'assurer qu'un joueur sera toujours capable de laisser tomber par recul sur la ligne selon la règle 17.1d(2) ou prévoir d'ajouter une zone où laisser tomber pour la zone de pénalité afin que le joueur ait une option autre que coup et distance (voir la règle locale type E-1).

Un comité n'est pas tenu de marquer une ou des zones de pénalité en jaune. Pour que cela soit plus simple, un comité peut décider de marquer toutes les zones de pénalité en rouge, de sorte qu'il n'y ait pas de confusion chez les joueurs quant aux options disponibles.

(5) Changement de statut d'une zone de pénalité entre rouge et jaune

Le comité peut vouloir marquer en rouge une partie d'une zone de pénalité et une autre partie de la même zone en jaune. Le comité devrait déterminer le meilleur endroit où effectuer cette transition pour s'assurer que, quel que soit l'endroit où la balle entre dans la zone de pénalité jaune, le joueur pourra toujours laisser tomber selon l'option de recul sur la ligne en vertu de la règle 17.1d(2).

On doit rappeler que les options de dégagement d'un joueur sont basées sur le point où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité et non sur l'endroit où la balle s'est arrêtée.

Il est recommandé de placer un piquet jaune et un piquet rouge l'un contre l'autre à l'endroit où la limite de la zone de pénalité change de statut pour que ce soit très clair.

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

a. Le statut d'une zone de pénalité peut différer selon l'aire de départ utilisée

Lorsque franchir une zone de pénalité, comme un étag sur une normale 3, fait partie du défi d'un trou depuis les jalons arrière, mais non depuis les jalons avant, le comité peut choisir de définir la zone de pénalité avec des piquets jaunes ou une ligne jaune et utiliser une règle locale à l'effet que cette zone est une zone de pénalité rouge lorsqu'on joue des départs avant. Cependant, ceci n'est pas recommandé lorsque des jalons multiples sont utilisés pour la même compétition.

b. Le statut d'une zone de pénalité peut différer entre les trous

Lorsqu'une même zone de pénalité peut être en jeu sur plus d'un trou, le comité peut choisir de la définir comme étant jaune durant le jeu d'un trou et rouge durant le jeu d'un autre trou. Lorsque c'est le cas, la zone de pénalité devrait être marquée en jaune et une règle locale devrait clarifier sur lequel des trous elle doit être considérée comme étant rouge (voir la règle locale type B-1).

c. Le statut de la limite d'une zone de pénalité ne doit pas changer durant le jeu d'un trou

Alors qu'une zone de pénalité peut être jaune pour les joueurs jouant d'une aire de départ et rouge pour ceux qui jouent d'une autre aire de départ, une zone de pénalité ne doit pas être définie de façon qu'une partie de la limite de la zone de pénalité soit rouge pour un coup effectué d'un endroit, mais jaune pour un coup effectué d'un autre endroit par le même joueur. Par exemple, dans le cas d'un lac devant un vert, dire que la limite de la zone de pénalité du côté du vert est jaune pour un coup effectué à partir de l'allée, mais rouge pour un coup effectué à partir du côté du vert, ne serait pas approprié et porterait à confusion.

(6) Définir une zone de pénalité comme zone de jeu interdit

Le comité peut choisir de définir une partie d'une zone de pénalité ou la zone toute entière comme zone de jeu interdit (voir la Section 2G).

(7) Plan d'eau attenant au terrain

On peut marquer un ruisseau, un lac ou un océan bordant le terrain comme zone de pénalité plutôt que hors limites. Le terme « sur le terrain » dans la définition de « zone de pénalité » ne signifie pas sur la propriété en tant que telle; cela renvoie plutôt à tout endroit non défini par le comité comme étant hors limites.

- Lorsqu'il est possible qu'une balle s'arrête sur la rive opposée d'un plan d'eau, mais qu'il est impossible physiquement de définir la limite opposée, le comité peut adopter une règle locale spécifiant que même si la zone de pénalité n'est marquée que d'un côté, elle doit être traitée

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

comme s'étendant à l'infini. Par conséquent, tout sol et toute eau au-delà de la limite définie de la zone de pénalité sont dans la zone de pénalité (voir la règle locale type B-1).

- Lorsqu'une zone de pénalité est faite ou située de façon telle qu'il n'y aurait pas d'option raisonnable pour qu'un joueur laisse tomber une balle d'un côté de la zone de pénalité (p. ex. lorsqu'une zone de pénalité rouge est à proximité immédiate d'une limite du terrain), le comité peut utiliser une règle locale permettant au joueur de prendre un dégagement du côté opposé de l'endroit où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité (voir la règle locale type B-2). Lorsqu'une zone de pénalité est à proximité immédiate d'une limite du terrain, une règle locale additionnelle pourrait être nécessaire pour qu'on n'ait pas à marquer cette limite de la zone de pénalité (voir la règle locale type B-1).

2D Fosses de sable

Normalement, on n'a pas à préciser ou à marquer la lisière d'une fosse de sable, mais il se peut que ce soit difficile à déterminer pour certaines fosses de sable. Le comité devrait alors les marquer avec des piquets ou une ligne ou définir la limite à l'aide d'une règle locale (voir la règle locale type C-1).

Où placer les râteaux

Il n'y a pas de réponse parfaite à savoir où placer les râteaux et il appartient à chaque comité de décider si ceux-ci doivent être laissés à l'intérieur ou à l'extérieur des fosses de sable.

On peut penser qu'il y a plus de chances qu'un râteau placé à l'extérieur de la fosse de sable fasse dévier la balle dans la fosse ou l'empêche d'y entrer. On pourrait aussi dire que si le râteau est dans la fosse de sable, il est peu probable que la balle sera déviée à l'extérieur de la fosse.

En pratique cependant, les joueurs qui laissent les râteaux dans les fosses de sable les laissent fréquemment du côté où ceux-ci ont tendance à empêcher une balle de rouler dans la partie plane de la fosse de sable, avec comme résultat un coup beaucoup plus difficile que si la balle n'avait pas été arrêtée. Quand la balle s'arrête sur ou contre un râteau dans la fosse de sable et que le joueur doit procéder selon la règle 15.2, il ne sera peut-être pas possible de replacer la balle au même endroit ou de trouver un endroit dans la fosse de sable qui n'est pas plus près du trou.

Si on veut laisser les râteaux au milieu de la fosse de sable, la seule façon est de les lancer, ce qui laissera des marques dans le sable. De plus, si le râteau est laissé au milieu d'une grande fosse de sable, le joueur ne l'utilisera pas ou il sera obligé de ratisser une grande partie de la fosse de sable pour aller le chercher, causant ainsi un retard inutile.

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

Par conséquent, en considérant tous ces aspects et en reconnaissant que l'emplacement des râteaux est à la discrétion du comité, il est recommandé de les laisser à l'extérieur des fosses de sable aux endroits où ils sont le moins susceptibles d'affecter le mouvement de la balle.

Cependant, un comité peut décider de placer les râteaux à l'intérieur des fosses de sable pour faciliter le travail des employés du terrain qui coupent les allées et le pourtour des fosses de sable.

2E Verts

Normalement, il n'est pas nécessaire de marquer la lisière d'un vert, mais il se peut que celle-ci soit difficile à déterminer lorsque les zones périphériques sont coupées à une hauteur semblable. Dans un tel cas, le comité peut choisir d'utiliser des lignes ou points de peinture pour définir la lisière du vert et le statut de tels points devrait être précisé par règle locale (voir la règle locale type D-1).

2F Conditions anormales de terrain

Il est rare qu'on doive marquer les obstructions inamovibles de quelque façon, mais on recommande au comité de marquer clairement le terrain en réparation.

(1) Décider quels endroits marquer comme terrain en réparation

En général, lorsque les conditions du sol sont anormales pour ce terrain en particulier ou qu'il n'est pas raisonnable d'exiger qu'un joueur joue d'un endroit spécifique, cet endroit devrait être marqué comme terrain en réparation.

Avant de marquer un endroit comme terrain en réparation, le comité devrait évaluer l'ensemble du terrain pour déterminer ce qui est anormal pour ce terrain dans son état actuel. Il devrait aussi considérer l'emplacement des endroits à marquer :

- Les endroits qui sont dans ou près de l'allée devraient normalement être marqués si le comité considère que le dommage à cet endroit est anormal.
 - » Si les allées du terrain sont généralement en bon état, il pourrait être approprié de marquer un endroit isolé dénudé dans l'allée comme terrain en réparation.
 - » Quand les conditions sont telles qu'il y a de grands espaces dénudés, ce serait logique de ne pas tous les marquer ou de les définir autrement comme terrain en réparation, mais de plutôt seulement marquer les endroits où un joueur pourrait avoir de la difficulté à effectuer un coup sur la balle, par exemple à cause de dommages profonds au sol.

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

- Plus on est loin de l'allée, moins c'est approprié de marquer le terrain en réparation. Les endroits situés loin de l'allée ou très à court de l'aire de tombée normale devraient être marqués seulement si le dommage est très sérieux.
- Lorsque deux espaces ou plus de terrain en réparation sont rapprochés l'un de l'autre, de sorte qu'un joueur qui prend un dégagement de l'un pourrait très bien laisser tomber là où il y aurait embarras par l'autre espace, il serait préférable de marquer le tout comme un seul terrain en réparation.

(2) Comment marquer ou définir la limite d'un terrain en réparation

Il est recommandé au comité d'identifier le terrain en réparation en utilisant de la peinture, des piquets ou un autre moyen évident de sorte que la limite d'un tel espace ne fasse pas de doute.

- Il n'y a pas de couleur spécifique pour les lignes ou piquets utilisés pour marquer un terrain en réparation, mais des lignes ou piquets blancs ou bleus sont couramment utilisés. On ne devrait pas utiliser des lignes ou piquets rouges ou jaunes pour éviter toute confusion avec les zones de pénalité. La façon de marquer le terrain en réparation devrait être précisée dans les règles locales.
- Lorsqu'un terrain en réparation est proche d'une obstruction inamovible, une bonne pratique est de les relier pour permettre un dégagement des deux conditions en une seule étape. Ceci peut être fait en traçant des lignes de peinture qui relient le terrain en réparation à l'obstruction inamovible. On devrait aussi préciser par règle locale que tout espace marqué d'une ligne reliée à une obstruction inamovible constitue une seule condition anormale de terrain (voir la règle locale type F-3).
- Un comité peut définir la limite d'un terrain en réparation en la décrivant, mais seulement s'il y a très peu ou pas de doute quant à ce qui constitue un tel espace ou ses limites.
 - » Un exemple où on peut décrire le dommage et où le comité est justifié de définir des endroits comme terrain en réparation sans les marquer serait le cas où il y a eu des dommages significatifs causés par des marques de sabot (voir la règle locale type F-13).
 - » Dans d'autres cas, une déclaration de nature générale n'est pas appropriée. Par exemple, définir toutes les marques et ornières laissées par des véhicules d'entretien comme étant un terrain en réparation ne convient pas puisque le dommage est souvent mineur et qu'un dégagement sans pénalité peut ne pas être justifié.

2G Zones de jeu interdit

La définition de « zone de jeu interdit » dit que c'est une partie du terrain où le comité veut interdire le jeu. Une zone de jeu interdit doit être définie comme condition anormale de terrain ou zone de pénalité et peut inclure la zone au complet ou seulement une partie de celle-ci.

(1) Ce qui peut être marqué comme zone de jeu interdit

Le comité peut identifier, pour une raison ou une autre, toute ou seulement une partie d'une condition anormale de terrain ou d'une à zone de pénalité comme zone de jeu interdit. Les raisons souvent évoquées sont :

- Protéger la faune, l'habitat de certains animaux et des zones écologiquement fragiles.
- Prévenir les dommages aux jeunes arbres, jardins de fleurs, gazonnières, endroits nouvellement gazonnés ou autres espaces plantés.
- Protéger les joueurs d'un danger.
- Préserver des sites historiques ou d'intérêt culturel.

Pour déterminer si une zone de jeu interdit doit être marquée comme condition anormale de terrain ou zone de pénalité, le comité devrait considérer le genre d'espace à marquer et voir s'il conviendrait de donner au joueur un dégagement sans pénalité ou un dégagement avec pénalité. Par exemple :

- Si l'endroit en question contient de l'eau comme un ruisseau, un lac ou un marécage, il devrait être marqué comme zone de pénalité.
- Dans le cas d'un petit secteur contenant des plantes rares près d'un vert, il pourrait être indiqué de le marquer comme condition anormale de terrain.
- Si une grande étendue de dunes de sable le long d'un trou constitue une zone écologiquement fragile, marquer tout cet espace comme condition anormale de terrain serait trop généreux; l'endroit devrait donc être marqué comme zone de pénalité.

Lorsque des propriétés privées (comme des maisons ou des terres agricoles) sont situées près du terrain, le comité devrait normalement identifier les endroits qui ne font pas partie du terrain comme hors limites. Si on veut empêcher un joueur de se tenir dans une zone hors du terrain pour jouer une balle qui est sur le terrain, l'endroit peut être marqué zone de jeu interdit (voir la règle locale type E-9).

(2) Comment marquer une zone de jeu interdit

Le comité devrait définir la limite d'une zone de jeu interdit avec une ligne ou des piquets pour clarifier si elle est à l'intérieur d'une condition

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

anormale de terrain ou d'une zone de pénalité. De plus, la ligne ou les piquets (ou le bout de ces piquets) devraient indiquer que c'est une zone de jeu interdit.

Il n'y a pas de couleur spécifique pour les piquets ou les lignes marquant les zones de jeu interdit, mais ce qui suit est recommandé :

- Zones de jeu interdit dans une zone de pénalité – piquets rouges ou jaunes avec le bout vert.
- Zones de jeu interdit dans une condition anormale de terrain – piquets blancs ou bleus avec le bout vert.

Les zones écologiquement fragiles peuvent être protégées physiquement pour décourager les joueurs d'y entrer (par exemple, par une clôture, des affiches et autres choses du genre). Le comité pourrait spécifier, dans un code de conduite, quelle pénalité s'appliquera au joueur qui pénètre dans un tel espace pour récupérer sa balle ou pour quelque autre raison.

2H Parties intégrantes

Les parties intégrantes sont des objets artificiels desquels il n'y a pas de dégagement sans pénalité. Voici des exemples d'objets que le comité peut vouloir désigner comme parties intégrantes :

- Les objets conçus pour faire partie du défi de jouer le terrain, comme certains chemins ou sentiers d'où les joueurs ont traditionnellement eu à jouer.
- Les objets qui sont si près des limites ou d'une autre particularité du terrain qu'un dégagement sans pénalité de l'obstruction ferait en sorte que le joueur pourrait laisser tomber en s'éloignant de la clôture de limites ou d'une autre particularité alors que ce n'est pas souhaitable. Par exemple, désigner des câbles attachés à un arbre comme parties intégrantes empêche le joueur d'obtenir un dégagement sans pénalité de l'arbre simplement parce que le câble lui cause un embarras.
- Les objets comme les murs artificiels ou pieux qui sont à l'intérieur des zones de pénalité ou les murs artificiels ou revêtements de fosses de sable. Par exemple, lorsqu'un mur artificiel est près de la limite de la zone de pénalité, un joueur dont la balle est tout juste à l'extérieur de la zone de pénalité pourrait se tenir sur le mur et avoir droit à un dégagement sans pénalité alors que le joueur dont la balle est tout juste à l'intérieur de la zone de pénalité n'aurait pas droit à un tel dégagement.

Le comité devrait définir ces objets comme parties intégrantes dans les règles locales (voir la règle locale type F-1).

Lorsqu'une partie seulement de l'obstruction doit être considérée comme partie intégrante, cette partie devrait être marquée de façon distincte et

2. Marquer le terrain pour le jeu en général

l'information communiquée aux joueurs. Ceci peut être fait en plaçant des piquets de couleur distincte à l'un et l'autre bout de la partie où le dégagement sans pénalité n'est pas disponible ou en utilisant de la peinture pour marquer l'endroit.

2I Zones où laisser tomber (« Drop Zones »)

(1) Quand utiliser une zone où laisser tomber

Une zone où laisser tomber (souvent identifiée DZ) est une aire spéciale de dégagement prévue par le comité. Lorsqu'il prend un dégagement dans une zone où laisser tomber, le joueur doit laisser tomber la balle dans la zone désignée et la balle doit s'arrêter dans cette même zone. Le comité devrait ajouter une règle locale précisant dans quelles circonstances cette DZ peut être utilisée (voir la règle locale type E-1).

Une zone où laisser tomber devrait être envisagée lorsqu'il peut y avoir un problème pratique pour les joueurs d'utiliser les options normales de dégagement prévues à une règle, comme :

- Règle 13.1f – Mauvais vert.
- Règle 16.1 – Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles).
- Règle 16.2 – Danger impliquant un animal.
- Règle 17 – Zone de pénalité.
- Règle 19 – Balle injouable.
- Règle locale type E-5 – Alternative à l'option coup et distance pour une balle perdue ou hors limites.
- Règle locale type F-23 – Obstructions inamovibles temporaires.

Une zone où laisser tomber (DZ) devrait normalement être utilisée pour donner au joueur une option additionnelle de dégagement. Cependant, le comité peut exiger l'utilisation d'une DZ comme seule option de dégagement en vertu d'une règle, en sus de l'option de coup et distance. Lorsque le comité choisit d'imposer l'utilisation d'une DZ, l'utilisation de cette zone où laisser tomber remplace toute autre option de dégagement offerte par la règle pertinente et ceci devrait être communiqué clairement aux joueurs.

(2) Où placer les zones où laisser tomber (DZ)

Le comité devrait tenter de placer une zone où laisser tomber de façon telle que le défi architectural du trou soit préservé, normalement pas plus près du trou que là où le joueur aurait à laisser tomber la balle en utilisant une des options de dégagement de la règle pertinente. Par exemple, une

3. Règles locales pour le jeu en général

DZ pour une zone de pénalité devrait être située là où le joueur aurait encore à traverser la zone de pénalité plutôt qu'au-delà de la zone de pénalité du côté du vert.

Les DZ peuvent être marquées de multiples façons (comme avec une ligne peinte sur le sol, des objets semblables aux jalons de départ, ou un piquet ou une affiche) et elles peuvent prendre n'importe quelle forme, comme un cercle ou un rectangle. La grandeur de la DZ peut dépendre de sa localisation et de son degré d'utilisation possible, mais elle devrait normalement être du rayon de la longueur d'un bâton ou moins. Lorsqu'une telle zone est délimitée avec de la peinture, une affiche ou une marque sur le sol devrait être utilisée pour faire connaître son statut aux joueurs.

Si une DZ est susceptible d'être utilisée souvent, le comité peut choisir de marquer cette zone en définissant l'endroit dans les règles locales. Par exemple, la DZ peut être définie comme étant à pas plus d'une longueur de bâton d'un objet matériel comme une affiche ou un piquet. Ceci permet de déplacer l'objet lorsque nécessaire pour assurer que la zone demeure en bon état.

3 Règles locales pour le jeu en général

Une règle locale est la modification d'une règle ou une règle additionnelle que le comité adopte pour le jeu en général ou pour une compétition particulière. Il appartient au comité de décider si on doit adopter une règle locale et de s'assurer que toute règle locale respecte les principes qu'on retrouve à la Section 8. Le comité doit s'assurer que toute règle locale puisse être consultée par les joueurs, que ce soit sur la carte de scores, un feuillet distinct, un tableau d'affichage ou le site Web du club.

Les règles locales pouvant être adoptées pour le jeu en général sont regroupées dans les catégories générales suivantes :

- Définir les limites et autres zones de terrain (Sections 8A-8D),
- Définir certaines procédures spéciales pour un dégagement (Section 8E), et
- Définir les conditions anormales de terrain et les parties intégrantes (Section 8F).

Une liste complète des règles locales types paraît au début de la Section 8.

Voir la Section 5C pour d'autres types de règles locales qui sont plus souvent adoptées pour les compétitions que pour le jeu en général.

4 Considérations additionnelles pour le jeu en général

4A Temps de jeu et code de conduite

Pour rendre le jeu en général plus agréable pour les joueurs, le comité peut adopter plusieurs mesures visant à améliorer le temps de jeu et à encourager une bonne conduite des joueurs, comme :

- Réduire la taille des groupes, augmenter l'intervalle entre les départs, et insérer certains temps réservés au préposé aux départs.
- Considérer certains changements fondamentaux au terrain comme élargir les allées, réduire la densité ou la longueur de l'herbe longue et réduire la vitesse des verts.
- Encourager les joueurs à jouer des jalons appropriés à leur habileté.
- Adopter une politique de temps de jeu et un code de conduite.

Les sections qui suivent donnent certains des éléments dont le comité doit tenir compte pour l'adoption d'une politique de temps de jeu ou d'un code de conduite.

(1) Intervalle entre les départs

Un surplus de joueurs sur le terrain représente une des causes communes d'un temps de jeu plus long que nécessaire. Plus l'intervalle entre les départs est grand, plus le jeu se déroulera rapidement. Cependant, le comité devra équilibrer cette pratique avec le désir de permettre au plus grand nombre possible de jouer le terrain ou la compétition.

Pour des départs en groupes de deux, un intervalle d'au moins 8 minutes est recommandé. À trois joueurs, cet intervalle devrait être augmenté à au moins 10 minutes et, à quatre joueurs, on devrait considérer des départs aux 11 ou 12 minutes.

Même avec des intervalles de départs appropriés, des retards peuvent se produire sur le terrain à cause de certains facteurs, comme la recherche de balles ou le jeu d'un trou particulièrement difficile ou très facile. On peut minimiser l'impact de tels retards en insérant des temps libres réservés au préposé aux départs.

Par exemple, si les départs se font aux 10 minutes et que le comité se réserve un temps libre après chaque 10^e départ, il y aura une pause de 10 minutes dans les départs à chaque 90 minutes. S'il y a une attente au départ d'un trou en particulier tôt dans la ronde, le temps libre devrait contribuer à réduire l'impact de l'attente. Sans ce temps libre réservé au préposé, le temps d'attente sur le trou risque d'augmenter à mesure que la journée avance.

4. Considérations additionnelles pour le jeu en général

(2) Politique de temps de jeu

- La nature d'une telle politique dépendra souvent des ressources disponibles.
- Par exemple, un terrain comptant sur un personnel limité peut simplement affirmer qu'un groupe doit rester en contact avec le groupe qui le précède ou qu'on s'attend à ce que chaque groupe joue à l'intérieur d'un certain temps, alors qu'un autre terrain peut avoir une personne ou plus pour surveiller le temps de jeu et, lorsque nécessaire, parler aux groupes qui sont en retard.
- L'application d'une telle politique est généralement mieux gérée par des mesures disciplinaires. De telles sanctions ne sont pas dans les Règles du golf et c'est au comité d'écrire et d'interpréter toute sanction du genre.

(3) Code de conduite

- Pour le jeu en général, un comité peut afficher, au chalet ou sur le site Web du club, un avis précisant quel type de conduite ou d'habillement n'est pas acceptable à ce terrain, y compris à certains endroits spécifiques.
- L'application d'une telle politique est généralement mieux gérée par des mesures disciplinaires. De telles sanctions ne sont pas dans les Règles du golf et c'est au comité d'écrire et d'interpréter toute sanction du genre.

4B Suspendre le jeu

Chaque comité devrait considérer comment suspendre le jeu lorsqu'on détermine que le mauvais temps le justifie. Une suspension de jeu peut être gérée de multiples façons selon les ressources disponibles au terrain, comme en le signalant aux joueurs par un coup de sirène ou en les avisant individuellement.

4C Fournir une aide sur les règles

Les joueurs peuvent avoir des questions concernant certains problèmes de règles qui se sont présentés durant le jeu en général. Chaque club devrait identifier une ou plusieurs personnes pour s'occuper de ces questions sur les règles. Souvent, cette personne sera le professionnel ou le gérant du club. Si cette personne n'est pas certaine de la décision, elle peut soumettre la question à l'association de golf autorisée.



Compétitions

5 Avant la compétition

Les ressources dont dispose un comité varieront selon le terrain ou le niveau de compétition de sorte qu'un comité pourrait ne pas être en mesure de mettre en place toutes les pratiques suggérées. Si tel est le cas, le comité devra établir ses priorités pour chaque compétition.

La période précédant la compétition est possiblement la plus importante au niveau de la préparation pour assurer le bon déroulement de la compétition. Les tâches du comité durant cette période comprennent :

5A Établir les conditions de la compétition

Les conditions de la compétition déterminent la structure de chaque compétition, y compris qui peut s'inscrire et comment, le calendrier et le format de la compétition et comment les égalités seront départagées. Le comité est responsable de :

- Établir des conditions claires et concises pour chaque compétition.
- Voir à ce que ces conditions soient disponibles aux joueurs avant le début de la compétition.
- Interpréter ces conditions si des questions surviennent.

Sauf circonstances exceptionnelles, le comité devrait éviter de modifier les conditions de la compétition une fois que la compétition a commencé.

C'est la responsabilité de chaque joueur de connaître et de respecter les conditions de la compétition.

Une formulation type des conditions de la compétition se retrouve sur le site Web de Golf Canada sous l'onglet Règles.

(1) Admissibilité

Le comité peut établir des conditions qui restreignent l'admissibilité à une compétition.

a. Exigences liées au genre

Une compétition peut être limitée aux joueurs d'un genre spécifique.

b. Limites d'âge

Une compétition peut être limitée aux joueurs d'une tranche d'âge donnée. Le cas échéant, il est important de préciser la date à laquelle les joueurs doivent respecter la limite d'âge. Par exemple :

- Lors d'une compétition junior où les joueurs ne doivent pas avoir plus de 18 ans, les conditions de la compétition pourraient préciser qu'un joueur doit avoir 18 ans ou moins le premier jour de l'année en cours ou à une autre date précise comme le dernier jour prévu pour la compétition.

- Dans le cas d'une compétition sénior où les joueurs doivent avoir 55 ans ou plus, les conditions de la compétition pourraient préciser qu'un joueur doit avoir atteint son 55e anniversaire le ou avant le premier jour de la compétition.

c. Statut amateur ou professionnel

Une compétition peut être limitée aux amateurs seulement, aux professionnels seulement ou permettre à tous les joueurs de compétitionner les uns contre les autres. Lorsqu'une compétition est ouverte à tous, le comité devrait demander aux joueurs de confirmer leur statut (p. ex. « amateur ») avant la compétition, sur le formulaire d'inscription par exemple.

d. Limites de handicap

Le comité peut imposer des restrictions et/ou des limites quant aux handicaps qui seront acceptés pour s'inscrire ou pour participer à une compétition. Ces restrictions ou limites peuvent inclure :

- Établir une limite minimale ou maximale pour les handicaps.
- Dans des formules par équipe, comme à Quatre Balles ou Quatre Joueurs :
 - » Établir un écart maximum entre le handicap des partenaires. Le comité peut aussi choisir de réduire le handicap du joueur ayant le plus haut handicap pour satisfaire à cette exigence, ou
 - » Établir un total maximum des handicaps des partenaires. Le comité peut aussi choisir de réduire le handicap de l'un ou des deux joueurs pour satisfaire à cette exigence.
- Dans le cas d'une compétition de plusieurs rondes jouées le même jour ou sur des journées consécutives, préciser si chacun des joueurs jouera toute la compétition avec le handicap de la première ronde ou s'il utilisera son handicap révisé pour chaque ronde. Il est recommandé que les handicaps des joueurs demeurent inchangés entre les rondes.

e. Statut de résidence et d'affiliation

Le comité peut restreindre l'admissibilité aux joueurs qui demeurent ou qui sont nés dans un comté, une province, un pays ou une autre région géographique spécifique. Il peut aussi exiger que tous les joueurs soient membres d'un club, d'une organisation ou d'une association en particulier.

(2) Critères d'admissibilité et dates

La façon de s'inscrire à une compétition ainsi que les dates d'ouverture et de fermeture des inscriptions devraient être précisées.

Par exemple :

5. Avant la compétition

- Méthode d'inscription, comme compléter un formulaire en ligne, faire parvenir un formulaire par la poste ou inscrire les noms sur une feuille en tout temps avant l'heure de départ du joueur.
- Comment et quand les droits d'entrée doivent être payés.
- Date limite de réception du formulaire d'inscription. Le comité peut cesser d'accepter les inscriptions à une date précise ou permettre aux joueurs de s'inscrire jusqu'au jour de la compétition.
- Procédure utilisée pour déterminer le peloton de joueurs s'il y a trop d'inscrits, comme accepter les inscriptions dans l'ordre où elles sont reçues, établir une ronde de qualification ou se baser sur les handicaps les plus bas.

(3) Format, incluant la répartition des coups de handicap

Selon le format de la compétition, les éléments suivants devraient être précisés au besoin :

- Dates de jeu ou, lorsqu'une compétition en partie par trous se déroule sur une longue période, la date finale à laquelle chaque match doit être complété.
- Type de partie (p. ex. partie par trous, partie par coups ou partie par coups servant de qualification pour une partie par trous).
- Nombre et ordre des trous dans une ronde.
- Nombre de rondes, y compris s'il y aura une coupure.
- Dans le cas d'une coupure, indiquer quand celle-ci sera faite, si les égalités pour la dernière place seront départagées et combien de joueurs continueront de jouer lors des rondes finales.
- Jalons de départ qui devront être utilisés. Pour les compétitions avec handicap, le comité pourrait spécifier quels jalons doivent être utilisés par tous les joueurs ou quels jalons doivent être utilisés selon le handicap de chacun, le genre et /ou l'âge. À défaut, le comité peut permettre à chaque joueur de choisir les jalons d'où il préfère jouer.
- Indice de coup, comme l'ordre des trous dans lequel les coups de handicap seront donnés ou reçus.
- S'il y a plusieurs classes différentes ou plusieurs tableaux de joueurs et comment ceux-ci seront organisés. Voir la Section 5G (1).
- Quels prix seront décernés (y compris qui a le droit de gagner ces prix). Pour les compétitions impliquant des joueurs amateurs, le comité devrait s'assurer que les prix pour amateurs sont permis en vertu des Règles du statut d'amateur.

(4) Modalités pour autres formules de jeu

a. Méthodes alternatives de scores

En formule Stableford, Score maximum ou Normale/Bogey, les conditions de la compétition pourront venir préciser comment les points seront mérités, ou le nombre maximum de coups que le joueur pourra inscrire sur chaque trou.

b. Stableford

Le Stableford est une formule de jeu où des points sont décernés à un joueur pour chaque trou en comparant son score à un score déterminé pour le trou. Le score déterminé est la normale à moins que le comité ait choisi un autre score déterminé (voir la règle 21.1b).

Si le comité décide d'un score cible différent, il peut l'indiquer dans les conditions de la compétition en établissant un bogey, un oiselet ou un autre score comme score déterminé.

c. Score maximum

Lorsque la formule de jeu est le Score maximum, les conditions de la compétition devraient spécifier le nombre maximum de coups qu'un joueur peut inscrire pour chaque trou (voir la règle 21.2).

Le maximum peut être établi de l'une ou l'autre des façons suivantes :

- En fonction de la normale, comme deux fois la normale,
- Par un nombre fixe, comme 8, 9 ou 10, ou
- En fonction du handicap du joueur, comme un double bogey net.

Lorsque le comité considère le maximum à établir pour une compétition en formule Score maximum, il devrait considérer ce qui suit :

- La normale la plus élevée des trous joués. Par exemple, sur un terrain de normales 3, il pourrait être approprié d'établir le score maximum par trou à 6; cependant, s'il y a des normales 5 sur le terrain, il ne serait pas approprié de déterminer un score aussi bas que 6.
- Le niveau de jeu des participants. Par exemple, lors d'une compétition entre joueurs débutants, le score maximum devrait fournir aux joueurs une chance raisonnable de compléter les trous, mais aussi être fixé à un niveau susceptible d'encourager les joueurs à ramasser leur balle lorsqu'ils ont eu beaucoup de difficultés sur le trou.
- Si les scores doivent être inscrits pour fins de handicap. Lorsque le comité veut qu'une compétition compte pour fins de handicap, le score maximum pour un trou ne devrait pas être fixé plus bas qu'un double bogey net.

5. Avant la compétition

d. Normale/Bogues

Lorsque la formule de jeu est Normale/Bogues, les conditions de la compétition devraient spécifier le score déterminé contre lequel le score du joueur pour un trou est comparé pour déterminer si celui-ci gagne ou perd un trou. Pour une compétition Normale, ce score serait habituellement la normale, et pour une compétition Bogues, ce serait normalement un bogues (un coup au-dessus de la normale).

e. Autres formules de jeu

Il y a plusieurs autres formules de jeu comme le « Scramble » et le « Chapman ». Voir la Section 9 et/ou le site golfcanada.ca pour plus de renseignements sur ces formules et d'autres formules de jeu.

f. Compétitions de groupe

Lorsque la formule de jeu implique une compétition entre groupes (comme un club ou une université), le comité devrait vérifier s'il est nécessaire d'ajouter des conditions de la compétition. Parmi les exemples possibles :

- Toute restriction concernant les entraîneurs ou les « donneurs de conseils » (voir la règle locale type 8H).
- En partie par trous :
 - » L'ordre dans lequel les membres du groupe vont jouer, par exemple, si l'ordre des handicaps doit être respecté ou si ce sera déterminé par le capitaine du groupe.
 - » Si les matchs à égalité sont acceptés ou s'ils doivent être continués jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.
 - » Le nombre de points accordés pour tout match gagné ou partagé.
 - » Dans les compétitions réunissant plusieurs groupes, comment les gagnants seront déterminés en cas d'égalité entre deux groupes ou plus à la fin de la compétition.
 - » Si des matchs sont complétés alors que d'autres ne peuvent l'être le jour prévu à cause de la noirceur ou du mauvais temps, les conditions de la compétition devraient préciser comment les matchs terminés et ceux qui ne sont pas terminés seront traités. Par exemple, le comité pourrait accepter les résultats des matchs qui ont été complétés et compter les matchs incomplets comme des matchs partagés ou devant être rejoués à une date ultérieure. Ou encore, décider que tous les matchs doivent être rejoués et que chaque groupe est libre de modifier sa formation originale.
 - » Si les matchs encore en cours seront joués jusqu'à leur conclusion lorsqu'un groupe a déjà gagné le match ou la compétition.

- » Spécifier quel sera le résultat d'un match simple si un joueur ou plus ne peut prendre le départ ou terminer le match pour une raison quelconque (ex. maladie). Comme exemple, le comité pourrait déclarer qu'un tel match sera partagé, ou que l'adversaire sera déclaré vainqueur. Si le résultat en nombre de trous en avance est pris en considération pour fins de rétrogression, le comité peut aussi décider de préciser le score des matchs, comme 6 et 5 par exemple.
- En partie par coups :
 - » Le nombre de scores devant compter pour le score total de chaque groupe.
 - » Si les scores comptés seront basés sur le total des 18 trous ou sur un résultat trou par trou.
 - » Comment une égalité dans la compétition générale sera départagée, par exemple par une éliminatoire, par une méthode de comparaison des cartes de scores (voir Section 5A (6)) ou en considérant les scores qui n'ont pas été comptés.

(5) Quand la carte de score a été remise

En partie par coups, la règle 3.3b tient les joueurs responsables de l'exactitude du score de chacun de leurs trous et de la remise de la carte de scores au comité sans délai à la fin de la ronde.

Le comité devrait indiquer aux joueurs où ils doivent remettre les cartes de scores, avoir quelqu'un de disponible pour résoudre avec les joueurs tout problème qu'ils peuvent avoir quant aux règles et pour valider les scores.

Lorsque c'est possible, les joueurs devraient avoir accès à un endroit tranquille et privé pour vérifier les scores inscrits sur leur carte, parler à un membre du comité si nécessaire et remettre leur carte de scores.

a. Spécifier quand la carte de scores est considérée avoir été remise

Le comité devrait spécifier à quel moment la carte de scores est considérée comme remise. Parmi les options possibles :

- Définir la zone de scores et permettre au joueur de faire des changements sur sa carte de scores jusqu'à ce qu'il ait quitté cette zone. Cela signifierait que même si le joueur a remis sa carte de scores à un arbitre ou à un responsable, il pourrait faire des changements tant qu'il est encore dans cette zone.
- Prévoir une boîte pour que les joueurs y déposent leur carte de scores, auquel cas la carte de scores est considérée comme remise dès que le joueur la place dans la boîte. Cette façon de faire ne protège peut-être pas autant le joueur contre le fait de remettre une mauvaise carte, mais c'est peut-être la meilleure méthode lorsque le comité dispose de

5. Avant la compétition

ressources limitées ou lorsque plusieurs joueurs finissent leur ronde en même temps (p. ex. lors de départs simultanés).

b. Demander aux joueurs de fournir d'autres renseignements sur la carte de scores

Le comité peut exiger que les joueurs inscrivent leur handicap sur la carte de scores (voir la règle locale type L-2).

Le comité peut demander aux joueurs d'aider pour d'autres tâches reliées aux cartes de scores et qui sont de la responsabilité du comité. Le comité ne doit pas imposer de pénalité en vertu des règles du golf au joueur qui omet de respecter ces autres demandes ou qui fait une erreur en ce faisant, mais le comité peut prévoir une mesure disciplinaire pour un joueur qui, de façon répétée, néglige de donner suite à une telle demande. Par exemple, le comité peut demander aux joueurs de :

- Additionner les scores ou, dans le cas d'une compétition à Quatre balles, déterminer le score qui compte pour l'équipe.
- Inscrire sur la carte de scores les points mérités pour chaque trou dans une compétition Stableford.
- Inscrire, en compétition Normale/Bogey, si un trou a été gagné, perdu ou partagé.
- Inscrire sur la carte de scores certains détails spécifiques comme son nom, la date et le nom de la compétition.

De même, le comité peut demander aux joueurs d'aider en entrant leur score dans un système informatique à la fin de leur ronde, mais il n'y a pas de pénalité en vertu des règles du golf si le joueur omet de respecter cette demande ou s'il fait une erreur en ce faisant. Le comité peut toutefois prévoir une mesure disciplinaire, par exemple dans un code de conduite, pour un joueur qui, de façon répétée, néglige de donner suite à la demande.

(6) Comment les égalités seront départagées

En partie par trous et en partie par coups, les conditions de la compétition peuvent servir à modifier la façon de départager les égalités.

a. Parties par trous

Lorsqu'un match est égal après le dernier trou, il est prolongé d'un trou à la fois jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant (voir la règle 3.2a(4)), à moins que les conditions de la compétition le prévoient autrement.

Les conditions de la compétition devraient spécifier si le match peut se terminer à égalité ou si l'éliminatoire sera différente de ce qui est prévu à la règle 3.2a(4). Les options comprennent :

- Le match se termine à égalité.
- Le match sera continué en commençant à un trou spécifique autre que le premier trou, ou
- Il y aura éliminatoire sur un nombre fixe de trous (p. ex. 9 ou 18 trous).

Dans un match avec handicap, l'indice de coup établi par le comité devrait être utilisé pour déterminer où les coups de handicap seront reçus ou donnés lors de l'éliminatoire, à moins que les conditions de la compétition le prévoient autrement.

Une égalité dans un match ne devrait pas être décidée par une éliminatoire en partie par coups.

b. Partie par coups

Les conditions de la compétition devraient spécifier si une compétition peut se terminer à égalité, ou s'il y aura une éliminatoire ou une comparaison des cartes de scores pour déterminer le gagnant et les autres rangs.

Une égalité en partie par coups ne devrait pas être décidée par un match.

c. Éliminatoire en partie par coups

Dans le cas d'une éliminatoire en partie par coups, les conditions de la compétition devraient prévoir ce qui suit :

- Quand l'éliminatoire aura lieu, par exemple si elle débutera à une heure précise, aussitôt que le dernier groupe aura terminé ou à une date ultérieure.
- Quels trous seront utilisés pour l'éliminatoire et l'ordre dans lequel ceux-ci seront joués.
- Le nombre de trous sur lesquels l'éliminatoire se déroulera, par exemple si ce sera trou par trou à résultat immédiat, ou sur plusieurs trous comme 2, 4 ou 18 trous, et ce qu'il adviendra s'il y a encore égalité.
- En partie par coups régulière, si l'éliminatoire d'une compétition avec handicap est de moins de 18 trous, le nombre de trous à jouer devrait servir à déterminer le nombre de coups à déduire. Par exemple, si l'éliminatoire est d'un trou, un dix-huitième du handicap devrait être déduit des scores pour le trou éliminatoire. Les fractions de coup de handicap devraient être appliquées conformément aux règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans la juridiction locale.
- Pour les éliminatoires des compétitions avec handicap où l'indice de coup s'applique, comme en partie par coups à Quatre balles, Normale/

5. Avant la compétition

Bogey ou Stableford, les coups de handicap devraient être accordés selon l'ordre désigné pour la compétition générale, en utilisant l'indice de coup établi par le comité.

- Les joueurs sont tenus de remettre une carte de scores pour l'éliminatoire seulement si le comité leur en a fourni une.

d. Comparaison des cartes de scores (appelée aussi rétrogression)

Si une éliminatoire n'est pas possible ou souhaitée, les conditions de la compétition peuvent spécifier que toute égalité sera départagée par une comparaison des cartes de scores. Même lorsque le gagnant de la compétition doit être décidé par une éliminatoire, les autres positions dans la compétition peuvent être décidées par une comparaison des cartes de scores. Cette méthode devrait également prévoir ce qu'il advient si cette procédure ne permet pas de déterminer un gagnant.

Une méthode de comparaison des cartes de scores est de déterminer le gagnant sur la base du meilleur score pour la dernière ronde. Si les joueurs à égalité ont le même score pour la dernière ronde ou si la compétition n'était que d'une ronde, déterminer le gagnant sur la base du score pour les neuf derniers trous, les six derniers trous, les trois derniers trous et finalement le dernier trou. S'il y a encore égalité, les six derniers trous, trois trous et le dernier trou du premier neuf seront considérés dans l'ordre. Si la ronde est de moins de 18 trous, le nombre de trous utilisé pour comparer les scores peut être ajusté.

Si cette procédure ne permet pas de déterminer un gagnant, le comité pourrait considérer la compétition comme étant à égalité, ou alternativement pourrait décider du gagnant par une méthode aléatoire (comme tirer à pile ou face).

La comparaison des cartes de scores est aussi appelée rétrogression ou éliminatoire par cartes de scores.

Considérations additionnelles :

- Si une telle méthode est utilisée dans le cas d'une compétition avec départs sur plus d'un trou, il est recommandé que les « neuf derniers trous, six derniers trous, etc. » soient les trous 10 à 18, 13 à 18, etc.
- Dans une compétition avec handicap où l'indice de coup établi par le comité ne s'applique pas, comme en partie par coups individuelle, et que la méthode des neuf derniers trous, six derniers trous, trois derniers trous est utilisée, la moitié, le tiers, le sixième, etc. du handicap devrait être déduit du score pour ces trous. Pour ce qui est de l'usage des fractions dans ces déductions, on devrait s'en remettre aux règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans la juridiction locale.

- Dans le cas d'une compétition avec handicap où l'indice de coup établi par le comité s'applique, comme en partie par coups à Quatre balles, ou compétitions Normale/Boguesy et Stableford, les coups de handicap devraient être utilisés comme ils ont été utilisés lors de la compétition.

(7) Quand le résultat de la compétition est final

Il est important que le comité précise dans les conditions de la compétition quand et comment le résultat de la compétition sera final puisque cela affecte la façon de résoudre tout problème de règles qui se présente après que le jeu est complété, tant en partie par trous qu'en partie par coups (voir la règle 20).

a. Partie par trous

Exemples de la façon de préciser dans les conditions de la compétition que le résultat du match est final :

- Quand le résultat est inscrit sur un tableau officiel des scores ou à quelque autre endroit identifié à l'avance, ou
- Quand le résultat est communiqué à une personne identifiée par le comité.

Lorsqu'on considère qu'un match est final une fois que le résultat est inscrit sur un tableau officiel des scores, le comité peut prendre la responsabilité d'inscrire le nom du gagnant sur le tableau ou il peut déléguer cette responsabilité aux joueurs. Dans certains cas, le tableau officiel sera une structure imposante, dans d'autres cas il ne s'agira que d'une feuille à la boutique du professionnel ou au vestiaire.

Lorsqu'un arbitre a été assigné pour accompagner un match, l'annonce du résultat du match par l'arbitre sur le dernier vert n'est pas l'annonce officielle, à moins que ce soit prévu ainsi dans les conditions de la compétition.

b. Partie par coups

Exemples de la façon de préciser dans les conditions de la compétition que la compétition est terminée :

- Tous les résultats ont été affichés sur le tableau des scores ou autre tableau,
- Les gagnants ont été annoncés lors d'une remise des prix, ou
- Le trophée a été remis.

En qualification en partie par coups suivie de parties par trous, la règle 20.2e(2) stipule que la portion partie par coups de la compétition est terminée quand le joueur a effectué son premier coup pour commencer son premier match.

5. Avant la compétition

(8) Modifier les conditions de la compétition après que la compétition est commencée

Les conditions de la compétition établissent la structure de la compétition et, une fois la compétition commencée, ces conditions ne peuvent être modifiées que dans des circonstances très exceptionnelles.

Exemple où les conditions de la compétition ne devraient pas être modifiées :

- Puisque les joueurs commencent leur ronde en s'attendant qu'un certain nombre de trous seront joués et qu'ils peuvent baser leur façon de jouer sur cela, on ne devrait pas changer le nombre de trous de la ronde une fois que celle-ci a commencé. Par exemple, si le mauvais temps force la suspension du jeu après que tous les joueurs ont complété 9 trous d'une ronde de 18 trous, le comité ne devrait pas annoncer que les résultats seront basés sur 9 trous seulement.

Exemples de situations où des circonstances exceptionnelles font que les conditions de la compétition pourraient être modifiées :

- Si des circonstances comme le mauvais temps affectent le nombre de rondes qui peuvent être jouées dans le temps disponible, le nombre de rondes à jouer, ou le nombre de trous dans toute ronde qui n'est pas encore commencée, peut être modifié pour tenir compte des circonstances. De même, si ces circonstances font en sorte que le format prévu ne peut être respecté dans le temps disponible, le format de la compétition peut être modifié.
- La méthode pour départager les égalités ne devrait pas être modifiée à moins de circonstances exceptionnelles. Par exemple, si la méthode prévue était de tenir une éliminatoire trou par trou, mais que le mauvais temps rend une telle éliminatoire impossible, le comité pourrait changer la façon de départager les égalités en adoptant la comparaison des cartes de scores.

(9) Antidopage

Les conditions de la compétition peuvent exiger que les joueurs se conforment à une politique antidopage. C'est au comité d'écrire et d'interpréter sa propre politique antidopage, même si l'organisme responsable au niveau national peut fournir un guide pour développer une telle politique.

5B Marquer le terrain

Lorsque le comité prépare une compétition, il devrait s'assurer que le terrain est bien marqué et rafraichir le marquage utilisé pour le jeu en général, ou même modifier ce marquage au besoin. Alors qu'il n'y a

pas vraiment « une bonne façon » de marquer un terrain, faire défaut de marquer ou de marquer correctement un terrain peut mener à des situations où un joueur sera incapable de procéder selon les règles avec un certain degré de certitude ou que le comité sera forcé, alors que le jeu est en cours, de prendre des décisions pouvant faire que certains joueurs seront traités différemment.

La Section 2 fournit un guide détaillé et des recommandations sur la façon de marquer le terrain pour le jeu en général, mais cette section s'applique également aux compétitions et devrait être consultée par le comité qui prépare une compétition.

Lorsque des changements sont faits au marquage du terrain pour une compétition, le comité devrait voir à communiquer clairement ces changements aux joueurs qui jouent régulièrement le terrain pour que ceux-ci soient moins susceptibles de procéder incorrectement.

En plus des renseignements détaillés à la Section 2, le comité peut vouloir considérer les éléments suivants :

(1) Hors limites

Le comité doit s'assurer que toutes les limites du terrain sont marquées correctement. Il est conseillé de peindre un petit cercle à la base des piquets ou autres objets de limites pouvant être déplacés durant le jeu; ce sera ainsi plus facile de les remettre à leur emplacement original. Si des lignes ou des points de peinture sont utilisés pour marquer une limite du terrain, ils devraient être rafraichis pour qu'ils soient bien visibles. Les règles locales devraient indiquer de façon claire toute limite définie par quelque chose autre que des piquets ou une clôture (voir la règle locale type A-1).

(2) Zones de pénalité

Avant une compétition, le comité peut vouloir réévaluer le marquage de certaines ou de toutes les zones de pénalité.

- Les zones de pénalité comprenant des plans d'eau ne devraient pas faire partie de la zone générale, mais leurs limites peuvent être ajustées.
- D'autres zones de pénalité peuvent être éliminées ou ajoutées, ou leurs limites modifiées pour changer la difficulté d'un trou, comme lorsqu'on juge approprié d'imposer une pénalité plus sévère dans le cas d'un mauvais coup. Par exemple, le comité peut décider de marquer des zones de végétation très dense comme zones de pénalité pour le jeu en général mais non pour une compétition. Ces changements devraient être communiqués clairement aux joueurs qui jouent régulièrement le terrain.

5. Avant la compétition

- Lorsque des zones de pénalité sont ajoutées ou éliminées, le comité devrait consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou fournies par l'autorité compétente en matière de handicap dans la juridiction locale pour déterminer si ces changements auront un impact sur l'évaluation de parcours^{MD}.
- La couleur de certaines zones de pénalité peut passer du rouge au jaune ou l'inverse. Par exemple, lors de certaines compétitions, il peut être préférable de marquer jaune une zone de pénalité située près d'un vert lorsque le comité ne veut pas donner l'option de laisser tomber du côté du vert dans le cas d'une balle qui est revenue dans la zone de pénalité. Dans certains cas, il peut être approprié d'établir une zone où laisser tomber (DZ) comme option additionnelle, par exemple dans le cas où les joueurs doivent franchir une longue distance au-dessus de l'eau pour atteindre un vert sur une île.
- Pour le jeu en général, le comité peut avoir utilisé un minimum de piquets pour marquer une zone de pénalité, ou des piquets peuvent avoir été enlevés, faisant que des parties de la zone de pénalité ne sont pas incluses dans la zone marquée. Pour les compétitions, tous les piquets devraient être vérifiés et on devrait en ajouter au besoin pour que les zones de pénalité soient bien marquées.
- Lorsque c'est possible, le comité devrait tracer des lignes rouges ou jaunes autour des zones de pénalité plutôt que de simplement se fier aux piquets. Une ligne fera en sorte que les bons espaces sont inclus ou exclus, la limite ne sera pas modifiée par le fait d'enlever un piquet et un joueur pourra déterminer facilement où prendre un dégagement. En général, là où une ligne a été peinte, on aura moins besoin de piquets.

(3) Fosses de sable

Sur la plupart des terrains, le comité n'aura rien de spécial à faire pour préparer les fosses de sable pour la compétition. Les fosses devraient être fraîchement ratisées le matin de la compétition et les râtaux placés aux endroits préférés par le comité (voir la Section 2D). Si la lisière d'une fosse de sable est difficile à déterminer, le comité devrait voir si elle peut être mieux définie (par une meilleure pratique d'entretien, un certain marquage ou une règle locale), de façon à éviter toute confusion tant chez les joueurs que chez les arbitres.

(4) Conditions anormales de terrain et parties intégrantes

Le comité devrait vérifier l'ensemble du terrain pour s'assurer que tous les endroits à marquer comme terrain en réparation sont marqués correctement. Il devrait aussi préciser le statut de toute obstruction ou de toute partie intégrante à l'aide de règles locales (voir la règle locale type F-1).

Idéalement, le comité devrait marquer tout le terrain en réparation avant le début de la compétition. Cependant, un comité peut définir un endroit comme terrain en réparation durant une ronde, en partie par trous ou en partie par coups, si cela s'avère justifié.

Lorsqu'un dégagement est accordé durant une ronde dans un endroit non marqué, le comité devrait marquer cet endroit comme terrain en réparation aussitôt que possible pour s'assurer que tous les autres joueurs dans la compétition sont au courant du statut de l'endroit.

(5) Zones de jeu interdit

Le comité devrait s'assurer d'identifier correctement toutes les zones de jeu interdit sur le terrain. Le comité peut aussi envisager de placer des avis à ces endroits pour que les joueurs réalisent bien qu'ils n'ont pas le droit d'y jouer.

(6) Obstructions temporaires

Des structures temporaires comme des tentes ou des estrades peuvent être érigées pour certaines compétitions. Le statut de ces structures devra être clarifié dans les règles locales comme étant des obstructions inamovibles ou des obstructions inamovibles temporaires (« TIO »). Si elles doivent être traitées comme TIO, la règle locale concernant les obstructions inamovibles temporaires devrait être utilisée (voir la règle locale type F-23). Cette règle locale accorde un dégagement additionnel s'il y a embarras sur la ligne de visée du joueur, de sorte que celui-ci n'aura pas à jouer par-dessus l'obstruction ou à la contourner.

5C Règles locales

Il incombe au comité de décider s'il faut établir des règles locales et de s'assurer qu'elles respectent les principes détaillés à la Section 8. Une règle locale est un amendement à une règle ou une règle additionnelle que le comité adopte pour le jeu en général ou pour une compétition particulière. Le comité doit s'assurer que les joueurs ont accès aux règles locales, que ce soit par le biais de la carte de scores, d'un feuillet distinct, d'un tableau d'affichage ou du site Web du club.

Lorsque le comité considère adopter une règle locale, il devrait tenir compte de :

- Les règles locales ont le même statut qu'une règle du golf pour cette compétition ou ce terrain, et
- L'utilisation de règles locales devrait être aussi limitée que possible et ne servir qu'à composer avec les situations et politiques décrites à la Section 8.

5. Avant la compétition

- Il n'est pas recommandé de modifier une règle locale pour une compétition une fois que le jeu a commencé pour une ronde en partie par coups, à moins qu'un tel changement soit fait avant que celui-ci puisse affecter tout joueur dans la compétition.

Une liste complète des règles locales types autorisées se retrouve au début de la Section 8.

Les règles locales qui peuvent être adoptées pour des compétitions tombent dans les catégories qui suivent :

- Définir les limites du terrain et autres zones de terrain (Sections 8A-8D),
- Définir les procédures particulières de dégagement (Section 8E),
- Définir les conditions anormales de terrain et les parties intégrantes (Section 8F),
- Utilisation d'équipements spécifiques (Section 8G),
- Qui peut donner des conseils aux joueurs (Section 8H),
- Où et quand les joueurs peuvent pratiquer (Section 8I),
- Procédures pour la suspension du jeu (Section 8J),
- Politiques de temps de jeu (Section 8K),
- Responsabilités concernant la carte de scores (Section 8L), et
- Règles locales types pour joueurs handicapés (Section 8M)

5D Conditions pour que les golfeurs handicapés puissent utiliser la règle 25

Conformément à la règle 25.1, les règles modifiées pour golfeurs handicapés s'appliquent à toutes les compétitions, et c'est le type de handicap du joueur et son admissibilité qui détermine si celui-ci peut utiliser les règles modifiées spécifiques de la règle 25.

Ce n'est pas nécessairement le rôle du comité de décider de l'admissibilité des joueurs. L'admissibilité d'un joueur à utiliser des règles spécifiques de la règle 25 peut être assez simple, mais moins évidente pour certains cas. L'admissibilité à la règle 25 repose sur l'impact que les déficiences du joueur ont sur sa capacité à jouer au golf plutôt qu'être un critère déterminant si une personne est handicapée.

Un comité peut demander à un joueur de fournir une preuve de handicap pour lui permettre d'utiliser la règle 25. Une telle preuve peut être un certificat médical, une confirmation d'un organisme directeur national, un permis émis par une autorité médicale officiellement accréditée, ou quelque chose de semblable.

Comme alternative, un comité peut statuer que seuls les joueurs qui détiennent un type particulier de permis ou certificat sont admissibles à jouer dans une compétition (les joueurs admissibles jouant alors selon les règles modifiées applicables à leur catégorie de handicap).

Parmi les laissez-passer ou permis qu'un comité peut choisir d'exiger comme preuve de catégorie de handicap ou peut exiger pour qu'un joueur soit admissible à une compétition particulière, il y a les « *EDGA WR4GD Player Pass* » et les « *EDGA Access Pass* ». Ces passes ou cartes sont administrées et émises par l'organisme EDGA et la procédure permettant qu'un golfeur obtienne une carte EDGA est sans frais. Vous pouvez obtenir plus de renseignements à : www.edgagolf.com/online/pass/pass_info.php, ou encore en communiquant avec Golf Canada ou votre association provinciale.

5E Définir les aires de pratique

Plusieurs terrains ont des aires de pratique spécifiques, comme un terrain de pratique et des verts de pratique pour les coups roulés, pour les coups à partir de fosses de sable et les petits coups d'approche. Les joueurs ont le droit de pratiquer à ces endroits, qu'ils soient à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain. Il est recommandé de spécifier aux règles locales les aires de pratique situées sur le terrain pour clarifier si les joueurs peuvent pratiquer à ces endroits avant ou après leur ronde. Le comité peut devoir définir les limites de ces endroits pour bien identifier où les joueurs peuvent pratiquer.

Le comité peut aussi modifier les permissions concernant les périodes ou les endroits où la pratique est autorisée :

- Une règle locale peut permettre la pratique sur des parties limitées et bien définies du terrain, par exemple lorsqu'il n'y a pas d'aire de pratique permanente. Il est recommandé de ne pas permettre aux joueurs de pratiquer sur un vert ou dans une fosse de sable sur le terrain.
- Une règle locale peut permettre la pratique sur le terrain en général, par exemple :
 - » Si la compétition ne commence que tard dans la journée et que le comité ne veut pas restreindre le droit des joueurs de jouer le terrain plus tôt, ou
 - » S'il y a eu suspension du jeu et qu'il serait plus commode de permettre aux joueurs de frapper quelques coups d'un endroit quelconque sur le terrain plutôt que de les ramener au terrain de pratique.
- La règle 5.2 précise quand la pratique est permise ou prohibée avant ou entre les rondes d'une compétition, mais le comité peut adopter une règle locale pour modifier ces dispositions (voir la règle locale type I-1).

5. Avant la compétition

- La règle 5.5 donne au comité l'option d'adopter une règle locale prohibant la pratique sur ou près du vert du dernier trou complété (voir la règle locale type I-2).

5F Aires de départ et emplacement des trous

(1) Choisir les aires de départ

Pour déterminer l'emplacement des aires de départ pour une compétition, le comité devrait chercher à concilier la difficulté du parcours avec la force du peloton de joueurs. Par exemple, il ne serait pas souhaitable et cela pourrait avoir un effet négatif sur le temps de jeu de placer une aire de départ où plusieurs des compétiteurs auraient de la difficulté à atteindre l'aire de tombée autrement qu'avec leur meilleur coup.

Le comité peut décider d'utiliser pour la compétition des aires de départ différentes de celles qui servent au jeu en général. Dans ce cas, le comité devrait consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou fournies par l'autorité compétente en matière de handicap dans la juridiction locale pour déterminer si ces changements pourraient avoir un impact sur l'évaluation de parcours^{MD}. Autrement, il se peut que les scores ne soient pas admissibles pour fins de handicap.

L'emplacement des aires de départ peut être changé entre les rondes, y compris lorsque plus d'une ronde est jouée le même jour.

Il est recommandé de faire une petite marque, comme un point de peinture, à côté ou sous les jalons de départ pour s'assurer qu'ils peuvent être remis à leur emplacement original s'ils sont déplacés. Lorsqu'il y a plusieurs rondes, on peut utiliser un nombre différent de points pour chaque ronde.

Si une compétition est jouée sur un terrain où les trous ne sont pas identifiés par un panneau, ou si le comité a décidé de jouer le parcours dans un ordre différent, des panneaux devraient être installés pour clairement identifier les trous.

(2) Choisir l'emplacement des trous

Les nouveaux trous devraient idéalement être percés le jour du début de la compétition et à tout autre moment où le comité le juge nécessaire, pourvu que tous les joueurs dans une même ronde jouent chaque trou placé au même endroit.

Cependant, lorsqu'une même ronde se déroule sur plus d'une journée (comme lorsque les joueurs peuvent choisir la journée de leur compétition), le comité peut informer les joueurs dans les conditions de la compétition que les trous et aires de départ seront placés à des endroits

différents pour chaque jour de compétition. Pour une même journée cependant, tous les joueurs doivent jouer chaque trou avec l'aire de départ et le trou placés au même endroit.

L'emplacement des trous sur les verts peut avoir un impact considérable sur les scores et sur le temps de jeu lors d'une compétition. Il y a plusieurs facteurs à considérer pour choisir l'emplacement des trous, en particulier ce qui suit :

- On doit considérer l'habileté des joueurs dans le choix des emplacements; un emplacement trop difficile retarde le jeu de façon significative tout comme un emplacement trop facile ne présente pas de défi pour les meilleurs joueurs.
- La vitesse des verts est un autre facteur significatif. Un emplacement qui peut très bien fonctionner sur un vert plus lent risquerait de se révéler trop difficile si on augmente la vitesse des verts.
- Le comité devrait éviter de placer un trou dans une pente où la balle ne pourra pas s'arrêter. Lorsque le profil du vert le permet, les trous devraient être placés à un endroit relativement plat dans un rayon de deux ou trois pieds (65 ou 90 cm) du trou, de sorte que les coups roulés frappés avec la bonne force s'arrêteront près du trou.

Autres considérations :

- Percer les trous là où la surface du vert est suffisamment grande entre le trou, le devant et les côtés du vert pour recevoir le coup d'approche sur ce trou en particulier. Par exemple, il n'est pas recommandé de placer le trou tout juste au-delà d'une grande fosse de sable lorsqu'un long coup d'approche est requis par la majorité des joueurs.
- Assurer un certain équilibre pour tout le parcours entre les emplacements centre, avant, arrière, gauche et droite.

5G Tirage, groupes et heures de départ

(1) Tirage

Lors d'une compétition en partie par trous, le tirage sert à établir l'ordre général des matchs et quels joueurs s'affronteront en première ronde. Ce tirage peut être fait de diverses façons :

- De façon aléatoire – Les joueurs sont choisis au hasard et placés au tableau dans l'ordre où ils sont choisis.
- Scores de qualification – Les joueurs peuvent jouer une ou plus d'une ronde de qualification. Les joueurs sont alors placés au tableau selon leurs scores.

5. Avant la compétition

- Handicap – Les joueurs peuvent être placés au tableau selon leur handicap, de sorte que le joueur ayant le plus bas handicap joue la première ronde contre le handicap le plus élevé, le deuxième plus bas contre le deuxième plus élevé, et ainsi de suite.
- Favoris – Certains joueurs, comme le champion en titre, peuvent être identifiés comme têtes de série, alors que les autres joueurs sont placés de façon aléatoire ou selon leurs scores de qualification.

Lorsqu'on utilise les scores de qualification pour déterminer le tirage, celui-ci devrait faire en sorte que les deux joueurs les mieux classés sont d'un côté et l'autre du tableau et ainsi de suite tel que démontré dans le schéma qui suit.

TABLEAU DU HAUT	TABLEAU DU BAS	TABLEAU DU HAUT	TABLEAU DU BAS
64 QUALIFIÉS		32 QUALIFIÉS	
1 c. 64	2 c. 63	1 c. 32	2 c. 31
32 c. 33	31 c. 34	16 c. 17	15 c. 18
16 c. 49	15 c. 50	8 c. 25	7 c. 26
17 c. 48	18 c. 47	9 c. 24	10 c. 23
8 c. 57	7 c. 58	4 c. 29	3 c. 30
25 c. 40	26 c. 39	13 c. 20	14 c. 19
9 c. 56	10 c. 55	5 c. 28	6 c. 27
24 c. 41	23 c. 42	12 c. 21	11 c. 22
4 c. 61	3 c. 62	16 QUALIFIÉS	
29 c. 36	30 c. 35	1 c. 16	2 c. 15
13 c. 52	14 c. 51	8 c. 9	7 c. 10
20 c. 45	19 c. 46	4 c. 13	3 c. 14
5 c. 60	6 c. 59	5 c. 12	6 c. 11
28 c. 37	27 c. 38	8 QUALIFIÉS	
12 c. 53	11 c. 54	1 c. 8	2 c. 7
21 c. 44	22 c. 43	4 c. 5	3 c. 6

Aux fins de déterminer les places dans le tirage, les égalités dans les rondes de qualification autres que pour la dernière place peuvent être départagés par :

- L'ordre dans lequel les scores sont remis, le premier score remis recevant le numéro disponible le plus bas et ainsi de suite,
- Une comparaison des cartes de scores, ou
- Un tirage au sort parmi les joueurs qui sont à égalité avec un score spécifique.

Lorsqu'il y a égalité pour la dernière place disponible au tableau, le comité peut choisir de tenir une éliminatoire ou d'ajouter une autre série de matchs pour réduire le peloton à un nombre pair de joueurs. Ceci devrait être prévu aux conditions de la compétition.

Lors de certaines compétitions, le comité peut choisir de placer le champion en titre en tête de série. Dans ce cas, il est normal de le placer comme premier ou deuxième favori. Le comité devrait aussi décider si le champion en titre peut jouer la qualification et, le cas échéant, renoncer à sa position de tête de série.

Tableaux multiples (classes ou divisions)

Alors que plusieurs compétitions font que tous les joueurs compétitionnent contre tous les autres joueurs, un comité peut aussi choisir de diviser la compétition en tableaux multiples (classes ou divisions), que ce soit pour permettre aux joueurs d'habileté comparable de se mesurer entre eux ou pour avoir plusieurs gagnants.

Ces tirages peuvent être basés sur les handicaps, faits par qualification en partie par coups ou par une autre méthode établie par le comité. Le comité devrait préciser dans les conditions de la compétition comment les tableaux seront établis.

Alors que les tableaux peuvent être établis sur la base des handicaps, il n'est pas nécessaire que la compétition comme telle soit avec handicap puisque tous les joueurs du groupe devraient être d'habileté à peu près égale.

Dans une compétition en partie par trous, il serait bon de composer les tableaux de façon telle qu'il ne sera pas nécessaire de donner à certains joueurs un laissez-passer vers la prochaine ronde. Idéalement, le nombre de joueurs dans chaque tableau devrait mener au même nombre de matchs éliminatoires, comme 8, 16, 32, 64 ou 128. S'il n'y a pas assez de joueurs pour compléter le dernier tableau, des joueurs devraient recevoir un laissez-passer vers la prochaine ronde si nécessaire. Il n'est nécessaire que tous les tableaux comptent le même nombre de joueurs; par exemple, le premier tableau ou groupe de championnat pourrait compter 32 joueurs alors que les autres seraient de 16 joueurs.

(2) Heures de départs et groupes

Le comité peut déterminer les heures de départ et les groupes ou permettre aux joueurs de le faire eux-mêmes.

Lorsque le comité permet aux joueurs de fixer leur propre heure de départ, cette heure a le même statut que si elle était fixée par le comité (voir la règle 5.3a).

On tient compte de plusieurs facteurs pour établir le nombre de joueurs par groupe et l'intervalle entre les groupes. Lorsqu'on organise les heures de

5. Avant la compétition

départ et les groupes, le temps de jeu doit être une considération importante tout comme le temps disponible pour le jeu. Les groupes de deux joueurs vont nécessairement jouer plus vite que les groupes de trois ou quatre joueurs. Les intervalles peuvent être plus rapprochés pour les petits groupes. Quand le comité choisit d'utiliser des départs multiples (comme aux trous #1 et #10), il est important de s'assurer que les joueurs n'auront pas à attendre de façon excessive s'ils arrivent à l'autre trou utilisé pour les départs avant que le dernier groupe soit parti. Voir la Section 4A (1) pour des recommandations sur les intervalles entre les départs.

Lorsqu'une compétition en partie par trous doit être jouée sur une longue période et que les joueurs sont autorisés à s'entendre pour jouer leur match durant cette période :

- Le comité devrait déterminer la date et l'heure à laquelle chaque match doit être complété.
- Le comité devrait spécifier comment le résultat du match sera décidé si les joueurs font défaut de compléter leur match avant la date déterminée, comme disqualifier les deux joueurs ou placer le nom du premier ou du deuxième joueur dans le tirage pour la prochaine ronde.
- Le comité peut aussi décider de prolonger la période pour compléter un match s'il a de bonnes raisons de le faire. Dans un tel cas, c'est au comité d'accorder les permissions pour repousser le délai fixé et d'interpréter cette décision.

En partie par trous, le comité prépare le tirage en indiquant qui joue dans chaque match ou spécifie autrement comment les matchs seront déterminés. Il vaut mieux que chaque match ait sa propre heure de départ, mais il se peut que deux matchs simples doivent commencer ensemble.

(3) Marqueurs

En partie par coups, un joueur ou une équipe doit toujours faire marquer sa carte de scores par quelqu'un autre que le joueur lui-même ou un membre de l'équipe. Le comité peut déterminer ou limiter qui peut agir comme marqueur pour chaque joueur en spécifiant que le marqueur doit être un joueur participant à la même compétition et dans le même groupe, un joueur détenant un handicap ou de quelque autre façon.

Dans une formule de jeu où deux partenaires ou plus compétitionnent ensemble comme équipe (p. ex. dans une compétition à Quatre joueurs ou à Quatre balles), ils ne peuvent pas agir comme marqueur de leur équipe. Lorsqu'une compétition avec partenaire compte un nombre impair d'équipes, le comité peut devoir assigner un marqueur à l'équipe qui joue seule ou choisir plutôt d'avoir un groupe comptant trois équipes.

(4) Zones de départ

Le comité peut définir une zone spécifique à la première aire de départ ou tout près de celle-ci et où les joueurs se doivent d'être présents et prêts à jouer à l'heure qui leur est assignée (voir la règle 5.3a).

Ceci peut être défini par des lignes peintes sur le sol, par des cordages ou de quelque autre façon.

5H Politique de temps de jeu

Le comité peut adopter sa propre politique de temps de jeu par une règle locale (voir la règle 5.6b). En pratique, la nature d'une telle politique dépendra du nombre de membres du comité disponibles pour l'appliquer (voir la Section 8K).

Une politique de temps de jeu peut contenir :

- Un temps maximum pour compléter une ronde, un trou, une série de trous et/ou un coup.
- Une définition du moment où le premier groupe est jugé hors position et quand chaque groupe qui suit est hors position par rapport au groupe qui le précède.
- Quand et comment un groupe ou un joueur en particulier peuvent être chronométrés.
- Si et quand les joueurs peuvent être avisés qu'ils sont chronométrés ou qu'ils ont eu un mauvais temps.
- La structure des pénalités pour infraction à cette politique.

Le comité doit voir à ce qu'une compétition se déroule à un rythme de jeu soutenu. Le temps de jeu acceptable peut varier en fonction du parcours, du nombre d'inscriptions et du nombre de joueurs par groupe.

Dans cette optique :

- Le comité devrait adopter une règle locale établissant une politique de temps de jeu (voir la règle 5.6b).
- Une telle politique devrait à tout le moins établir un temps maximum pour compléter la ronde ou des parties de la ronde.
- La politique devrait prévoir les pénalités applicables au joueur qui fait défaut de respecter cette politique.
- Le comité devrait aussi être conscient des autres mesures à prendre pour avoir un impact positif sur le rythme de jeu. Celles-ci comprennent :
 - » Les politiques de gestion comme réduire la taille des groupes, augmenter l'intervalle entre les départs, insérer certains temps

5. Avant la compétition

réservés aux préposés aux départs et utiliser une procédure pour résoudre les attentes sur les normales 3 difficiles, les normales 4 atteignables sur le coup de départ ou les normales 5 atteignables en deux coups.

- » Considérer certains changements fondamentaux à la préparation du terrain comme élargir les allées, réduire la densité ou la longueur de l'herbe longue, ou réduire la vitesse des verts. Quand de tels changements sont effectués au terrain, le comité devrait consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou fournies par l'autorité compétente en matière de handicap dans la juridiction locale pour déterminer si ces changements auront un impact sur l'évaluation de parcours^{MD}, et suivre les procédures pour faire les ajustements nécessaires.

5I Code de conduite

Le comité peut établir ses propres normes de conduite pour les joueurs en adoptant un Code de conduite comme règle locale (voir la règle 1.2b). Le but d'un tel code est de détailler les normes de conduite établies par le comité pour le jeu ainsi que les pénalités qui s'appliqueront en cas d'infraction au code. Cependant, les règles du golf déterminent les actions qu'un joueur peut ou ne doit pas entreprendre durant sa ronde et un comité n'est pas autorisé à modifier ces permissions et restrictions en appliquant des pénalités différemment par le biais d'un code de conduite.

Si le comité n'a pas adopté de code de conduite, il ne pourra pénaliser un joueur pour conduite inappropriée qu'en appliquant la règle 1.2a. La seule pénalité disponible pour action contraire à l'esprit du jeu en vertu de cette règle est la disqualification (voir la Section 5I (5) pour plus de détails).

(1) Établir un code de conduite

Lorsqu'il établit un code de conduite, le comité devrait considérer ce qui suit :

- En fixant certaines limites ou en interdisant certains agissements, le comité devrait tenir compte des différences culturelles pouvant exister entre les joueurs. Par exemple, ce qui est considéré inapproprié par certains peut être acceptable pour des joueurs d'une autre culture.
- La structure des pénalités qui seront applicables pour infraction au code (voir la Section 5I (4) par exemple).
- Qui aura le pouvoir de décider des pénalités et d'imposer les sanctions. Par exemple, il se peut que seulement certains membres du comité aient ce pouvoir, qu'un nombre minimum de membres du comité doivent être impliqués dans la décision ou encore que tout membre du comité ait le pouvoir de prendre une telle décision.

- L'existence ou non d'une procédure d'appel.

(2) Utilisation autorisée et utilisation prohibée d'un code de conduite

a. Autorisé

Le comité peut inclure ce qui suit dans un code de conduite :

- Certains détails spécifiques de ce qui constitue une conduite inacceptable passible de pénalité durant une ronde, comme :
 - » Défaut de prendre soin du terrain, comme ne pas ratisser les fosses de sable ou ne pas replacer les mottes de gazon.
 - » Langage non acceptable.
 - » Endommager des bâtons ou le terrain.
 - » Manque de considération envers d'autres joueurs, les arbitres ou les spectateurs.
- Interdiction pour les joueurs de pénétrer dans toutes ou dans seulement certaines zones de jeu interdit.
- Restrictions concernant l'usage de médias sociaux.
- Détails concernant l'habillement.

b. Non autorisé

Le comité ne peut pas utiliser un code de conduite pour :

- Modifier des pénalités existantes dans les Règles du golf, comme augmenter la pénalité d'un à deux coups pour un joueur qui omet de marquer sa balle avant de la lever sur le vert.
- Introduire de nouvelles pénalités non liées au comportement du joueur. Par exemple, un comité ne peut pas utiliser un code de conduite pour adopter une règle non autorisée, comme pénaliser un joueur pour avoir frappé une balle par-dessus une propriété située hors limites, ou établir une pénalité pour un joueur qui omet d'informer un autre joueur qu'il va lever une balle pour l'identifier.
- Donner des coups de pénalité pour comportement inapproprié avant une ronde ou entre deux rondes. Cependant, le comité peut appliquer d'autres sanctions comme retirer le joueur de la compétition ou refuser son inscription à des compétitions futures.
- Pénaliser un joueur en vertu du code de conduite pour manquement au code des spectateurs par un membre de sa famille ou de ses partisans, comme lorsqu'un membre de la famille marche dans l'allée lors d'une compétition junior alors que ce n'est pas permis.

5. Avant la compétition

(3) Établir les pénalités pour infraction au code

Le comité devrait considérer ce qui suit lorsqu'il établit les sanctions et la structure des pénalités applicables :

- S'il y aura une procédure pour avertir les joueurs avant qu'une pénalité ou autre sanction soit imposée.
- Si les sanctions seront de nature disciplinaire ou si elles impliqueront des coups de pénalité selon les règles. Les sanctions disciplinaires qu'un comité peut imposer comprennent le refus de l'inscription du joueur à une ou des compétitions futures ou l'obligation pour le joueur de jouer à un moment particulier de la journée. De telles sanctions sont distinctes des règles du golf et il appartient au comité de les rédiger et de les interpréter.
- Si la pénalité pour chaque infraction sera établie comme étant un coup de pénalité ou la pénalité générale et si les pénalités vont aller en augmentant comme un coup pour une première infraction et la pénalité générale pour une deuxième infraction. Le comité devrait éviter tout autre type de pénalité applicable au score du joueur.
- Si une pénalité sera imposée automatiquement sitôt qu'un joueur ira à l'encontre de l'une des normes ou si cela reste à la discrétion du comité.
- Si, en compétition à rondes multiples où les pénalités vont en augmentant pour infractions répétées, les manquements au code de conduite seront reportés à des rondes ultérieures. Dans une compétition de 36 trous par exemple, où une première infraction entraîne un avertissement et une seconde infraction donne un coup de pénalité, le comité peut décider que toute infraction lors de la première ronde est reportée à la deuxième ronde.
- Si des pénalités différentes s'appliqueront pour infraction à différents éléments ou aspects du code.
- Si le code de conduite s'applique aussi au cadet du joueur. Des règles de conduite s'appliquent automatiquement au cadet du joueur en vertu de la règle 10.3c. Par conséquent, si le comité ne veut pas que les éléments du code de conduite s'appliquent au cadet du joueur, il faut le mentionner dans le code.

(4) Exemple de structure des pénalités en vertu d'un code de conduite

Le modèle qui suit suggère comment un comité peut choisir de pénaliser, par une règle locale, les infractions à un code de conduite.

Le comité peut choisir de mettre en place cette structure de pénalités sans avertissement ni sanction pour une première infraction, ou peut prévoir

des pénalités différentes pour chaque élément du code de conduite. Par exemple, certaines infractions peuvent entraîner une pénalité d'un coup alors que d'autres infractions entraînent la pénalité générale.

Modèle de structure de pénalités 1

- Première infraction au code de conduite – avertissement ou sanction imposée par le comité
- Deuxième infraction – un coup de pénalité
- Troisième infraction – pénalité générale
- Quatrième infraction ou toute faute grave – disqualification.

Modèle de structure de pénalités 2

- Première infraction au code de conduite – un coup de pénalité
- Deuxième infraction – pénalité générale
- Troisième infraction ou toute faute grave – disqualification

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

(5) Esprit du jeu et faute grave

Selon la règle 1.2a, un comité peut disqualifier un joueur pour faute grave s'il agit de façon contraire à l'esprit du jeu. Ceci s'applique qu'il y ait un code de conduite en place ou non pour la compétition.

Lorsque le comité doit décider si un joueur est coupable d'une faute grave, il devrait considérer si le comportement du joueur était si différent de ce qui est attendu au golf que cela justifie la sanction la plus sévère, soit de le retirer de la compétition.

Des exemples de fautes graves pouvant justifier une disqualification selon la règle 1.2a se retrouvent à la Précision 1.2a/1.

5J Renseignements pour les joueurs et arbitres

(1) Règles locales

Le comité devrait s'assurer que toutes les règles locales sont affichées pour que les joueurs puissent les consulter, que ce soit sur un feuillet séparé remis à la première aire de départ (appelé aussi Conditions de la compétition), sur la carte de scores, sur un tableau d'affichage ou par tout moyen de communication numérique.

Les associations qui organisent plusieurs compétitions créent souvent un document qui regroupe toutes les règles locales généralement utilisées

5. Avant la compétition

dans leurs compétitions. Traditionnellement, ce document prend la forme d'un dépliant cartonné intitulé « Règles locales d'application générale ».

Si les joueurs doivent utiliser des balles qui figurent sur la liste des balles conformes (voir la règle locale type G-3) ou des bois no 1 conformes (voir la règle locale type G-1), ou encore des bâtons qui rencontrent les spécifications concernant les rainures et marques de poinçons (voir la règle locale type G-2), le comité devrait penser à mettre ces listes à la disposition des joueurs ou permettre un accès aux bases de données appropriées.

(2) Groupes ou heures de départ

Des feuillets indiquant les groupes et les heures de départ pour la ronde devraient être produits et placés à des endroits où les joueurs peuvent les consulter. Même si les joueurs reçoivent souvent ces informations par voie électronique ou qu'ils peuvent les vérifier sur un site Web, elles devraient aussi être disponibles au terrain pour que les joueurs puissent reconfirmer leur heure de départ.

(3) Emplacement des trous

Le comité peut choisir de fournir aux joueurs un feuillet indiquant l'emplacement des trous sur les verts. Ces renseignements peuvent être présentés sous forme de cercles indiquant la distance depuis le devant du vert et la distance vers le côté le plus rapproché, de simple feuille de papier avec les chiffres ou des schémas plus détaillés présentant le vert et ses abords avec l'emplacement du drapeau.

(4) Cartes de scores incluant indice de coup de handicap

Le comité est responsable de publier sur la carte de scores ou autre endroit en vue (p. ex. près du premier départ) l'ordre des trous dans lequel les coups de handicap doivent être donnés ou reçus. Cet ordre d'attribution des coups sera utilisé lors des matchs avec handicap et dans certaines formules de parties par coups avec score net comme les Quatre balles, Stableford, Score maximum (lorsque le score maximum est relié au score net du joueur) et Normale/Bogey. Pour savoir comment déterminer l'ordre des trous, consultez les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou fournies par l'autorité compétente en matière de handicap dans la juridiction locale.

Partie par trous - Dans un match avec handicap, le comité devrait préciser dans les conditions de la compétition :

- Si une allocation de handicap s'applique et de quel pourcentage.
- L'indice de coup à utiliser pour identifier l'ordre des trous dans lequel les joueurs donneront ou recevront des coups de handicap.

Lorsque le comité a autorisé qu'un match commence ailleurs qu'au premier trou, il peut modifier l'indice de coup pour un tel match.

Partie par coups - Dans une compétition avec score net, le comité devrait déterminer les allocations de handicap suivant les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou fournies par l'autorité compétente en matière de handicap dans la juridiction locale.

(5) Temps de jeu et code de conduite

Des copies des politiques sur le temps de jeu et le code de conduite devraient être mises à la disposition des joueurs avant le début de la compétition. Lorsque les joueurs ne sont pas familiers avec ces politiques, le comité pourrait vouloir les passer en revue avec les joueurs avant la compétition.

Les arbitres et autres personnes responsables de l'application de ces politiques devraient être formés et avoir en main toute documentation additionnelle, comme des feuilles de temps de jeu ou un résumé du vocabulaire précis à utiliser pour informer les joueurs d'un avertissement ou d'une infraction possible.

(6) Plan d'évacuation

Tout comité devrait considérer comment évacuer les joueurs en cas de mauvais temps ou d'une autre urgence. Si cela est jugé nécessaire, un plan d'évacuation peut être établi et remis aux joueurs.

(7) Explication et conseils sur la meilleure façon de prévenir l'utilisation d'un « butoir »

L'utilisation d'un « butoir » est le terme habituel pour décrire la situation suivante en partie par coups :

Un joueur, sans entente avec tout autre joueur, laisse sa balle en place sur le vert près du trou à un endroit où un autre joueur, qui se prépare à jouer un coup de l'extérieur du vert, pourrait être avantagé si sa balle frappe la balle au repos.

Comme il n'y a pas d'entente pour laisser la balle en place dans le but d'aider un joueur quelconque, il n'y a pas d'infraction aux règles (voir la règle 15.3a).

Cependant, le R&A, l'USGA et Golf Canada sont d'avis qu'une telle pratique ne tient pas compte de tous les autres joueurs dans la compétition et peut potentiellement donner au joueur qui profiterait de la présence de cette « balle-butoir » un avantage sur les autres.

6. Durant la compétition

Par conséquent, l'explication et les conseils suivants sont fournis aux comités pour renseigner les joueurs sur la meilleure façon de prévenir l'utilisation d'un butoir :

- En partie par coups, la compétition implique tous les joueurs et, comme chacun ne peut pas être présent partout pour protéger ses propres intérêts, la protection du peloton de compétiteurs est l'affaire de tous.
- Par conséquent, en partie par coups, s'il existe une chance raisonnable que la balle d'un joueur près du trou puisse aider un autre joueur qui se prépare à jouer de l'extérieur du vert, les deux joueurs devraient s'assurer que le joueur dont la balle est près du trou marque et lève sa balle avant que l'autre joueur effectue un coup.
- Si tous les joueurs appliquent cette meilleure pratique, les intérêts de tous les compétiteurs seront protégés.

6 Durant la compétition

Une fois la compétition commencée, le comité doit s'assurer que les joueurs ont toute l'information requise pour jouer selon les règles et pour les aider à appliquer les règles.

6A Au départ

Les joueurs devraient, avant le début de leur ronde, recevoir toute l'information dont ils ont besoin pour jouer le terrain selon les règles.

En partie par coups, chaque joueur devrait recevoir une carte de scores et celle-ci devrait indiquer, pour les compétitions avec handicap comme le Stableford, Score maximum ou Quatre balles, l'allocation de handicap établie par le comité.

Lorsque le comité a préparé des documents additionnels, ceux-ci devraient être mis à la disposition des joueurs avant la ronde, si possible avant que les joueurs se présentent au premier départ, de sorte qu'ils aient un temps raisonnable pour les lire. Ces documents peuvent comprendre :

- Règles locales
- Politique de temps de jeu
- Code de conduite
- Plan d'évacuation

Selon les ressources dont il dispose, le comité peut choisir de mettre ces documents à la disposition des joueurs à un seul endroit, par exemple sur un tableau d'affichage ou par communication numérique. Autrement, ils peuvent être remis aux joueurs en mains propres avant qu'ils commencent leur ronde.

Si possible, le comité devrait avoir un préposé aux premiers départs pour s'assurer que les joueurs ont tous les renseignements dont ils ont besoin et qu'ils partent à l'heure.

Lorsque le temps est venu de faire partir un groupe, le préposé aux départs devrait faire commencer le premier joueur à l'heure assignée. Si c'est impossible en raison du groupe qui précède (p. ex. groupe retardé par la recherche d'une balle), l'heure précise du départ devrait être notée de sorte que le comité puisse utiliser cette information pour appliquer la politique de temps de jeu.

Le comité devrait adopter une politique uniforme pour régler les situations où des joueurs sont en retard au premier départ. Entre autres, on peut demander à des membres du comité ou à d'autres personnes de localiser les joueurs manquants ou procéder à un décompte devant les autres joueurs présents pour qu'il soit clair pour tous qu'un joueur est en retard. Une bonne pratique est d'avoir une horloge marquant l'heure officielle près de l'aire de départ et de voir à ce que tous les arbitres ajustent leur montre à cette même heure.

6B Le terrain

(1) Entretien du terrain durant la ronde

Alors qu'il est préférable que tout entretien sur le terrain soit complété avant que le premier groupe arrive à chaque trou, pour s'assurer que tous les joueurs jouent dans les mêmes conditions, c'est parfois impossible. Lorsque l'entretien du terrain, comme couper les verts, les allées ou l'herbe longue ou aménager les fosses de sable, a lieu durant une ronde, le résultat de la compétition demeure valide telle que jouée.

Le comité devrait s'efforcer de marquer tous les endroits de terrain en réparation avant le début de la compétition; il arrive cependant que certains endroits ont été oubliés avant que le jeu débute. De plus, il pourrait arriver que le mauvais temps, des véhicules, des joueurs ou des spectateurs causent des dommages additionnels au terrain durant le jeu. Dans de tels cas, le comité peut décider de marquer ces endroits comme terrain en réparation. La décision de marquer devrait être prise indépendamment du fait qu'un joueur a déjà joué de cet endroit.

(2) Choisir l'emplacement des trous et des aires de départ

Lors d'une compétition en partie par coups, tous les joueurs devraient jouer les mêmes jalons de départ et les mêmes trous. Le comité devrait éviter de déplacer tout jalon de départ ou un trou après qu'un ou des groupes ont joué, mais il peut y avoir des situations où cela ne peut pas être évité ou qu'ils ont été déplacés par quelqu'un d'autre par erreur.

6. Durant la compétition

a. L'aire de départ devient inutilisable après que la ronde est commencée

Si une aire de départ est couverte d'eau temporaire ou devient inutilisable pour quelque raison après le début de la ronde, le comité peut suspendre le jeu ou relocaliser l'aire de départ si cela est possible sans créer un avantage ou un désavantage significatif pour les joueurs.

b. Jalons de départ ou trou déplacés

Si les jalons de départ ou un trou sont déplacés par un membre de l'équipe d'entretien, ou si des jalons sont déplacés par un joueur ou par quelqu'un d'autre, le comité devrait déterminer si un ou des joueurs ont eu un avantage ou un désavantage significatif. Si c'est le cas, la ronde devrait généralement être déclarée nulle et non avenue. Si le parcours n'a pas été modifié de façon significative et qu'aucun joueur n'a eu un avantage ou un désavantage significatif, le comité peut choisir de compter la ronde.

c. Déplacer un trou à cause de la difficulté de son emplacement

En partie par coups, le comité a plusieurs options s'il devient évident durant une ronde qu'un trou a été placé de façon telle que la balle ne s'arrête pas près du trou à cause de la sévérité de la pente, ce qui a fait que plusieurs joueurs ont pris un nombre excessif de coups roulés.

Le comité devrait tenir compte de tous les facteurs, y compris la sévérité de l'emplacement, le nombre de joueurs ayant complété le jeu du trou et le rang du trou dans la ronde, et prendre la décision qui lui paraît la plus équitable pour tous les joueurs. Par exemple :

- Laisser le jeu se poursuivre sans changer l'emplacement du trou puisque les conditions sont les mêmes pour tous les joueurs dans la compétition.
- Garder le trou au même emplacement, mais en posant certains gestes pour améliorer la situation comme arroser le vert entre chaque groupe.
- Déclarer la ronde nulle et non avenue et faire que tous les joueurs recommencent leur ronde avec le trou à un nouvel emplacement.
- Suspendre le jeu, changer l'emplacement du trou et voir à ce que les joueurs qui ont joué le trou reviennent à la fin de leur ronde pour rejouer le trou. Le score de ces joueurs sera le score avec le trou à son nouvel emplacement.
- Voir à ce que tous les joueurs ignorent leur score pour le trou en question et jouent un trou additionnel (sur le parcours de compétition ou ailleurs) pour établir leur score pour ce trou.

Ces deux dernières options devraient être réservées à des circonstances extrêmes parce qu'elles modifient la ronde pour certains ou pour tous les joueurs.

En partie par trous, le comité peut changer l'emplacement du trou entre les matchs.

d. Changer d'emplacement après qu'une balle est déjà près du trou sur le vert

Si une balle est sur le vert lorsque le trou est endommagé, le comité devrait tenter de le réparer pour qu'il soit conforme à la définition de « trou ». Si cela s'avère impossible, les joueurs peuvent compléter le jeu avec le trou endommagé. Le comité peut ensuite évaluer si le trou doit être déplacé avant que le prochain groupe joue, comme dans le cas où le dommage risque d'être aggravé durant le jeu. Si on doit déplacer le trou, il faudrait trouver tout près un nouvel emplacement assez semblable qui présente le même défi que l'emplacement original, idéalement à la plus courte distance possible.

Il n'est pas souhaitable de changer l'emplacement d'un trou avant que tous les joueurs du groupe aient complété le jeu. Cependant, lorsque le trou ne peut pas être réparé convenablement pour permettre au groupe de compléter le jeu et qu'un changement est nécessaire pour le bon déroulement du jeu, le comité peut déplacer le trou à un endroit similaire tout près. Si cela est fait avant que les joueurs aient complété le jeu du trou, le comité devrait exiger que tout joueur dont la balle est sur le vert repositionne sa balle à un endroit comparable à ce que le coup antérieur lui avait donné. Cependant, le comité devrait exiger que toute balle reposant à l'extérieur du vert soit jouée où elle repose.

6C Offrir de l'aide aux joueurs au sujet des règles

Un comité peut assigner des arbitres pour qu'ils aident à la gestion d'une compétition. Un arbitre est un officiel nommé par le comité pour décider des questions de faits et appliquer les règles.

(1) Tâches et responsabilités des arbitres et membres du comité

Tel que détaillé dans la définition du mot « arbitre », les tâches et responsabilités d'un arbitre en partie par trous dépendent du rôle qui lui a été attribué, alors qu'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.

Qu'un arbitre ait été assigné à un match ou non, celui-ci ne peut pas agir sur une demande de décision si les faits étaient connus de l'adversaire et qu'aucune demande n'a été faite à temps.

Voir la précision Comité/1 pour les restrictions qu'on peut imposer au rôle de certains arbitres ou de certains membres du comité.

6. Durant la compétition

(2) L'arbitre autorise un joueur à enfreindre une règle

Si un arbitre autorise par erreur un joueur à enfreindre une règle, le joueur ne sera pas pénalisé. Voir cependant la règle 20.2d et la Section 6C (9) ou 6C (10) concernant des situations où l'erreur peut être corrigée.

(3) L'arbitre avertit un joueur qui s'apprête à enfreindre une règle

Même si un arbitre n'est pas obligé d'avertir un joueur qui s'apprête à enfreindre une règle, il est fortement recommandé qu'il le fasse dans le but d'éviter une pénalité au joueur, en partie par coups chaque fois que c'est possible et, en partie par trous, lorsqu'il est assigné à un match pour toute la ronde. Un arbitre qui suit cette recommandation et fournit de l'information sur les règles pour prévenir les infractions agit de façon équitable puisqu'il le ferait de façon uniforme pour tous les joueurs.

Cependant, en partie par trous où il n'a pas été affecté à un match pour toute la ronde, l'arbitre n'a pas l'autorité d'intervenir. L'arbitre ne devrait pas avertir le joueur à moins que celui-ci fasse une demande et, si le joueur enfreint une règle, l'arbitre ne devrait pas imposer la pénalité à moins que l'adversaire demande une décision.

(4) Désaccord avec la décision de l'arbitre

De façon générale, le joueur qui est en désaccord avec la décision d'un arbitre, que ce soit en partie par trous ou en partie par coups, n'a généralement pas droit à une deuxième opinion, que ce soit d'un autre arbitre ou du comité (voir la règle 20.2a), mais l'arbitre dont la décision est remise en question peut accepter de solliciter une deuxième opinion.

Le comité peut adopter comme politique de toujours permettre une deuxième opinion aux joueurs lorsqu'ils contestent la décision d'un arbitre.

(5) Le joueur a la responsabilité d'informer correctement l'arbitre

Un arbitre va souvent s'appuyer sur l'information fournie par le joueur pour déterminer les faits avant de rendre une décision. Dans un tel cas, le joueur doit s'efforcer de fournir l'information exacte à l'arbitre pour que celui-ci puisse rendre sa décision.

Si la décision rendue s'avère ensuite inexacte lorsqu'une information additionnelle est portée à l'attention du comité (comme en visionnant une vidéo), les mesures que le comité devrait prendre dépendent si le joueur a fait de son mieux pour fournir l'information exacte à l'arbitre.

Si le joueur a manqué à l'obligation de faire de son mieux (comme en induisant délibérément l'arbitre en erreur ou en retenant de l'information) et que ceci a fait que l'arbitre l'a fait jouer du mauvais endroit, le comité devrait corriger la décision pour que le joueur soit en infraction à la règle

14.7 pour le trou en question. Cela vaudrait aussi si l'arbitre n'a pas pénalisé le joueur alors qu'une pénalité aurait dû s'appliquer (comme lorsque le joueur a amélioré les conditions affectant son coup). Le comité devrait aussi considérer s'il y a lieu de disqualifier le joueur pour faute grave en vertu de la règle 1.2a.

Cependant, si le joueur a fait de son mieux pour fournir la bonne information, et que l'arbitre a rendu sa décision en se fondant, seulement ou en partie, sur l'information fournie par le joueur, celui-ci ne devrait pas être pénalisé de façon rétrospective pour avoir joué du mauvais endroit. Par contre, le joueur peut toujours être pénalisé pour des gestes posés en infraction aux règles avant de parler à l'arbitre.

Par exemple, un joueur voit sa balle au repos se déplacer dans l'herbe longue avant un coup et il ne croit pas avoir causé le déplacement. Il parle ensuite à l'arbitre et déclare qu'il ne croit pas avoir touché l'herbe près de la balle avant que celle-ci se déplace. Sur la base de cette information, l'arbitre décide que la balle sera jouée où elle repose sans pénalité. Plus tard dans la ronde, une preuve vidéo vient démontrer que le joueur a touché l'herbe très près de la balle, ce qui a causé son déplacement. Par conséquent, le joueur aurait dû encourir un coup de pénalité et il aurait dû replacer la balle avant d'effectuer son prochain coup. Dans ce cas précis, le comité devrait ajouter un coup de pénalité au score du joueur sur le trou pour avoir causé le déplacement de la balle. Cependant, puisque le joueur a fait de son mieux pour aider l'arbitre dans sa décision, il ne devrait pas être pénalisé pour avoir joué du mauvais endroit.

Un exemple semblable serait qu'un joueur a amélioré les conditions affectant son coup en se préparant à jouer (comme marcher sur la bordure du vert et involontairement mettre le pied ou écraser un petit tas de sable sur sa ligne de jeu). Un arbitre proche de l'action et ayant une vue partielle de la situation se demande si le joueur a amélioré la position de sa balle. Lorsqu'il demande au joueur ce qu'il a fait, celui-ci lui répond qu'il pense avoir enjambé la ligne de jeu. Sur la base de cette information, l'arbitre détermine qu'il n'y a pas de pénalité. On découvre ultérieurement que le joueur a en effet mis le pied sur sa ligne et que, ce faisant, il a écrasé du sable et amélioré sa ligne de jeu. Même si le joueur a fait de son mieux pour informer correctement l'arbitre, le geste avait déjà été posé avant leur conversation. Le comité devrait donc corriger la décision et rétrospectivement donner la pénalité générale au joueur sur ce trou.

(6) Comment résoudre les questions de faits

Résoudre les questions de faits représente l'une des tâches les plus difficiles d'un arbitre ou d'un comité.

- Dans toutes les situations impliquant une question de faits, le doute devrait être résolu à la lumière de toutes les circonstances pertinentes

6. Durant la compétition

et de l'information disponible à ce moment. Lorsque le comité est incapable de déterminer les faits à sa satisfaction, il devrait traiter la situation de façon raisonnable, équitable et cohérente avec la façon de traiter des situations similaires selon les règles.

- Le témoignage des joueurs impliqués est important et on devrait en tenir dûment compte. Il n'y a pas de procédure préétablie pour évaluer les témoignages des joueurs ou pour déterminer le poids à donner à chacun; chaque cas devrait être réglé selon son propre mérite. L'action appropriée dépend des circonstances de chaque cas et devrait être laissée au bon jugement de l'arbitre ou du comité. Lorsqu'une question relative aux règles implique la parole d'un joueur contre celle d'un autre et que le poids de la preuve ne favorise ni l'un ni l'autre, le bénéfice du doute devrait être donné au joueur qui a effectué le coup ou dont le score est concerné.
- Le témoignage de personnes qui ne font pas partie de la compétition, y compris les spectateurs, devrait être considéré et évalué. Il est également approprié d'utiliser des reprises télévisées ou autre preuve du genre pour aider à résoudre le doute, même si le critère à l'œil nu devrait s'appliquer lorsqu'on utilise cette preuve (voir la règle 20.2c).
- Lorsqu'un joueur a eu à déterminer un emplacement, un point, une ligne, une lisière, un espace ou autre endroit selon les règles, le comité devrait déterminer si le joueur a utilisé un jugement raisonnable pour le faire. Si oui, la décision sera acceptée même si, après que le coup est effectué, cette détermination s'avère incorrecte (voir la règle 1.3b (2)).
- Il est important que toute question de faits soit réglée aussitôt que possible, l'arbitre peut donc être limité à évaluer les éléments disponibles à un moment précis. Toute décision du genre peut être révisée plus tard par l'arbitre, ou par le comité, si une preuve additionnelle devient disponible après la décision initiale.

Le joueur est en droit de procéder sur la base de la décision qui a été rendue par un arbitre, que ce soit une interprétation des règles du golf ou la résolution d'une question de faits. Si la décision s'avère erronée, le comité peut avoir le pouvoir de la corriger (voir la règle 20.2d et la Section 6C (9) ou 6C (10)). Cependant, dans toutes les circonstances, tant en partie par trous qu'en partie par coups, l'arbitre ou le comité est limité dans sa capacité de faire une correction par les directives contenues à la règle 20.2d.

(7) L'état réel du match ne peut être déterminé

Deux joueurs qui complètent leur match et qui ne s'entendent pas sur le résultat devraient soumettre la question au comité.

Le comité devrait recueillir toute la preuve disponible et tenter de déterminer l'état réel du match. Si le comité est incapable de déterminer l'état réel du match, il devrait résoudre le problème de la façon la plus équitable possible, ce qui pourrait aller jusqu'à faire rejouer le match si possible.

(8) Décision lorsqu'un joueur procède selon une règle qui ne s'applique pas

Lorsqu'un joueur procède selon une règle qui n'est pas applicable à sa situation et qu'il effectue un coup, le comité doit déterminer la règle à appliquer pour rendre une décision basée sur les gestes du joueur.

Par exemple :

- Un joueur a pris un dégagement d'un objet de limites selon la règle 16.1b. Il a procédé selon une règle qui ne s'applique pas. Puisque la règle 19.1 (balle injouable) exige que le joueur décide de procéder selon cette règle avant de prendre un dégagement, le comité ne peut pas appliquer la règle 19 aux actions du joueur. Comme il n'y avait pas de règle permettant au joueur de lever sa balle dans une telle circonstance, le comité devrait décider que la règle 9.4 s'applique et qu'aucune des exceptions à cette règle ne peut éviter une pénalité au joueur.
- Un joueur a décidé que sa balle était injouable dans une zone de pénalité; il a laissé tomber la balle selon la procédure prévue aux options b ou c de la règle 19.2 et l'a jouée de la zone de pénalité. Puisque la règle 17.1 est la seule règle qui permet au joueur de lever sa balle dans une zone de pénalité pour prendre un dégagement, le comité devrait décider que la règle 17 s'applique et rendre une décision en conséquence. Le joueur est donc considéré avoir joué du mauvais endroit (voir la règle 14.7) et, de plus, il encourt une pénalité d'un coup selon la règle 17.1.
- La balle d'un joueur repose dans de l'eau temporaire qu'il méprend pour une zone de pénalité. Le joueur laisse tomber et joue une balle selon la procédure prévue à la règle 17-1d (2). Puisque seule la règle 16.1b permettait au joueur de lever sa balle pour un dégagement dans cette situation, le comité devrait déterminer que la règle 16.1b s'applique et rendre une décision en conséquence. En tenant pour acquis que le joueur n'a pas laissé tomber une balle à un endroit satisfaisant aux dispositions de la règle 16.1b, le joueur est donc considéré comme ayant joué du mauvais endroit (voir la règle 14.7).
- Un joueur ne savait pas où était sa balle originale, mais il a présumé, sans que ce soit établi ou pratiquement certain, qu'elle était dans du terrain en réparation. Le joueur a laissé tomber et joué une autre balle selon les règles 16.1e et 16.1b. Puisque le joueur ne connaissait pas l'emplacement de sa balle originale, la règle 18.1 était, dans les circonstances, la

6. Durant la compétition

seule règle selon laquelle il pouvait procéder. Le comité devrait donc déterminer que la règle 18.1 s'applique et rendre une décision en conséquence. Le joueur est donc considéré avoir mis une balle en jeu avec pénalité de coup et distance et avoir joué du mauvais endroit (voir la règle 14.7); de plus, il encourt la pénalité de coup et distance selon la règle 18.1.

(9) Gérer une mauvaise décision en partie par trous

Selon la règle 20.2a, un joueur n'a pas droit d'en appeler de la décision d'un arbitre. Cependant, s'il s'avère par la suite que l'arbitre ou le comité a rendu une mauvaise décision, celle-ci devrait être corrigée selon les règles si c'est possible (voir la règle 20.2d). La présente section cherche à clarifier quand une mauvaise décision devrait être corrigée en partie par trous.

a. Correction d'une mauvaise décision d'un arbitre durant un match

- Un arbitre ne devrait pas corriger une mauvaise décision après qu'un des joueurs a effectué un autre coup. Cependant, si un joueur aurait dû être disqualifié et que ça n'a pas été fait, cette décision peut être corrigée en tout temps avant le début du prochain match du joueur, ou encore avant que le résultat de la compétition soit final (mais il n'y a pas de limite de temps pour la disqualification d'un joueur en vertu de la règle 1.2 ou de la règle 1.3b (1)).
- Dans le cas où aucun autre coup n'a été effectué sur un trou après qu'une décision a été rendue, un arbitre ne devrait pas corriger une mauvaise décision après que l'un ou l'autre joueur a effectué un coup de la prochaine aire de départ.

Lorsque ni un ni l'autre des points précédents s'applique, la mauvaise décision d'un arbitre devrait être corrigée.

- Dans un cas où une mauvaise décision peut être corrigée, si la mauvaise décision a fait qu'un ou plus d'un joueur a levé sa balle, l'arbitre se doit d'indiquer aux joueurs de replacer leur balle et de compléter le jeu du trou, en appliquant la bonne décision.
- Ces principes s'appliquent également lorsqu'un arbitre fait défaut de pénaliser un joueur pour une infraction à une règle à cause de la mauvaise compréhension du résultat d'un trou. Par exemple, un arbitre a fait défaut d'aviser un joueur d'une pénalité de perte du trou pour infraction à la politique de temps de jeu puisqu'il croyait que le joueur avait déjà perdu le trou. Au trou suivant, l'arbitre apprend que le joueur n'avait pas perdu le trou. Si le joueur ou son adversaire a déjà effectué un coup de l'aire de départ de ce trou suivant, l'arbitre ne peut plus corriger son erreur.

b. Correction d'une mauvaise décision rendue au dernier trou avant que le résultat du match soit final

Si un arbitre rend une mauvaise décision au dernier trou d'un match et qu'aucun autre coup n'est joué, celle-ci devrait être corrigée en tout temps avant que le résultat soit final, ou si le match doit être prolongé, avant que l'un ou l'autre joueur joue de la prochaine aire de départ.

c. La mauvaise décision d'un arbitre dans un match fait qu'un joueur effectue un coup du mauvais endroit

Un joueur procède sur la base de la décision d'un arbitre et joue un coup du mauvais endroit. Par la suite, le comité réalise que l'arbitre a rendu une mauvaise décision. Les principes suivants s'appliquent :

- S'il n'y a pas eu infraction grave et que le joueur n'a pas été grandement désavantagé en jouant du mauvais endroit, la décision ne peut pas être corrigée une fois que le joueur a effectué un coup du mauvais endroit. Les coups effectués après la mauvaise décision comptent et le joueur n'est pas pénalisé pour avoir joué du mauvais endroit.
- S'il y a eu infraction grave ou si le joueur a été grandement désavantagé en jouant du mauvais endroit, l'erreur devrait être corrigée par le comité si l'adversaire n'a pas encore effectué son prochain coup sur le trou concerné. Autrement, il est trop tard pour corriger la décision.
- S'il y a eu infraction grave ou que le joueur a été grandement désavantagé en jouant du mauvais endroit :
 - » Dans le cas où l'adversaire n'a pas encore effectué son prochain coup sur le trou après que la décision a été rendue, le comité devrait corriger la décision.
 - » Dans le cas où l'adversaire n'a pas effectué de coup après que la décision a été rendue, le comité devrait corriger la décision si aucun des joueurs n'a effectué de coup de l'aire de départ suivante ou, dans le cas du dernier trou du match, avant que le résultat du match soit final.
 - » Dans le cas où il y a eu infraction grave et qu'il est trop tard pour corriger la décision, les coups joués après la mauvaise décision comptent sans pénalité.

(10) Gérer une mauvaise décision en partie par coups

Un joueur n'a pas droit d'en appeler de la décision d'un arbitre (voir la règle 20.2a). Cependant, s'il s'avère par la suite que l'arbitre ou le comité a rendu une mauvaise décision, celle-ci devrait être corrigée si c'est possible selon les règles (voir la règle 20.2d). La présente section vient clarifier quand une mauvaise décision devrait être corrigée en partie par coups.

6. Durant la compétition

a. Correction d'une mauvaise décision d'un arbitre en partie par coups

Lorsque c'est possible, un arbitre devrait, en partie par coups, corriger une décision résultant de la mauvaise application d'une pénalité ou du défaut d'appliquer une pénalité, en autant que la compétition n'est pas terminée (voir la règle 20.2e).

b. Un joueur en partie par coups est avisé par erreur que son coup ne compte pas

En partie par coups, un arbitre avise un joueur par erreur que son coup ne compte pas et qu'il doit jouer de nouveau sans pénalité. Une fois que le joueur a rejoué le coup, la décision demeure (y compris l'annulation du coup par l'arbitre) et le score du joueur avec le coup rejoué sera son score pour le trou.

c. Un joueur, en partie par coups, effectue un coup du mauvais endroit à cause d'une mauvaise décision; procédure pour le joueur quand l'erreur est découverte

En partie par coups, un joueur procède sur la base de la décision d'un arbitre avec le résultat qu'il effectue un coup du mauvais endroit. Par la suite, le comité est avisé de la mauvaise décision de l'arbitre. Les principes suivants s'appliquent :

- Si une infraction grave a été commise ou que le joueur a été grandement désavantagé en jouant du mauvais endroit :
 - » Si le joueur n'a pas effectué de coup pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou de la ronde, n'a pas remis sa carte de scores, le comité devrait corriger la décision. Le comité devrait demander au joueur d'annuler le coup effectué du mauvais endroit et tous les coups subséquents et de procéder correctement. Le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué du mauvais endroit.
 - » Autrement, il est trop tard pour corriger l'erreur et les coups effectués après la mauvaise décision sont maintenus sans pénalité.

d. Un arbitre donne une information incorrecte à un joueur; le joueur agit sur la base de cette information dans son jeu subséquent

Si un arbitre donne à un joueur une mauvaise information sur les règles, ce joueur est en droit d'agir en fonction de cette information dans son jeu subséquent.

Par conséquent, le comité pourrait devoir porter un jugement à la fois sur la durée de ce droit conféré au joueur et sur son score réel lorsque, ayant procédé sur la base de la mauvaise information reçue, le joueur est susceptible d'encourir une pénalité selon les règles.

Dans ces situations, le comité devrait résoudre le problème de la façon qu'il considère la plus équitable, à la lumière de tous les faits et cherchant à s'assurer qu'aucun joueur ne soit indûment avantagé ou désavantagé. Lorsque la mauvaise information affecte de façon significative les résultats de la compétition, le comité peut n'avoir aucune autre option que d'annuler la ronde. Les principes suivants s'appliquent :

- Orientation générale sur les règles

Lorsqu'un membre du comité ou un arbitre fournit une information erronée concernant des orientations générales sur les règles, le joueur ne devrait pas être exempt de pénalité.

Par exemple, un joueur demande à un arbitre, pour référence ultérieure, s'il a le droit d'enlever du sable autour de sa balle dans la zone générale. L'arbitre informe incorrectement le joueur que c'est permis. Puisque la question ne s'adresse pas à une situation spécifique, le joueur ne serait pas exempt de pénalité s'il devait enfreindre cette règle plus tard dans la ronde.

- Décision précise

Lorsqu'un arbitre rend une mauvaise décision, le joueur est exempt de pénalité. Le comité devrait étendre cette exemption à la durée de la compétition dans le cas où le joueur procède incorrectement par lui-même exactement de la même façon que lui avait dictée l'arbitre plus tôt dans la compétition. Cependant, cette exemption cesse si, durant cette compétition, le joueur est mis au courant de la bonne procédure ou si ses gestes sont remis en question.

Par exemple, un joueur demande l'aide d'un arbitre pour prendre un dégagement d'une zone de pénalité rouge et l'arbitre lui demande par erreur de laisser tomber de nouveau parce qu'il aura à prendre position dans la zone de pénalité. Si le joueur laisse tomber de nouveau pour la même raison en prenant un dégagement d'une zone de pénalité rouge plus tard dans la ronde ou durant la prochaine ronde de la même compétition, le comité ne devrait pas pénaliser le joueur pour avoir joué du mauvais endroit.

- Orientation sur les règles locales ou sur les conditions de la compétition

Quand un membre du comité ou un arbitre fournit une information erronée à savoir si une règle locale ou une condition de la compétition est en vigueur, le joueur est exempt de pénalité pour avoir joué sur la base de cette information. Cette exemption vaut pour la durée de la compétition à moins qu'elle soit corrigée plus tôt, auquel cas l'exemption cesse à ce moment.

Par exemple, si un arbitre dit à un joueur que les appareils de mesure de distance sont autorisés même si la règle locale qui en interdit l'utilisation

6. Durant la compétition

est en vigueur, ce joueur ne sera pas pénalisé pour avoir utilisé un tel appareil durant la compétition. Cependant, si le comité est informé de cette mauvaise décision, il devrait aviser le joueur aussitôt que possible.

- **Décision concernant l'équipement**

Lorsqu'un membre du comité ou un arbitre juge qu'un bâton non conforme est conforme aux règles, le joueur est exempt de la pénalité pour avoir utilisé ce bâton. Cette exemption s'applique pour la durée de la compétition à moins que la décision soit corrigée plus tôt, auquel cas l'exemption cesse à la fin de la ronde durant laquelle la correction a été faite.

e. Un joueur lève sa balle sans autorisation à cause d'une mauvaise compréhension des directives de l'arbitre

Si un joueur lève sa balle alors qu'il n'en a pas le droit suite à une mauvaise compréhension raisonnable des directives d'un arbitre, il n'encourt pas de pénalité et la balle doit être replacée à moins que le joueur procède selon une autre règle.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête contre une obstruction amovible et le joueur demande un dégagement. Un arbitre avise correctement le joueur que l'obstruction peut être enlevée en vertu de la règle 15.2 et que l'emplacement de la balle devrait être marqué au cas où la balle se déplace lors de l'enlèvement de l'obstruction. Le joueur marque l'emplacement de la balle et la lève avant que l'arbitre puisse l'en empêcher.

Le joueur serait normalement pénalisé d'un coup selon la règle 9.4 pour avoir levé sa balle quand ce n'est pas permis, mais si l'arbitre est satisfait que le joueur a mal compris ses instructions, la balle est replacée sans pénalité.

f. Un arbitre avise par erreur un joueur de continuer avec la balle provisoire

Un joueur avait raison de jouer une balle provisoire de l'aire de départ et il trouve sa balle originale dans une zone de pénalité. Le joueur reçoit ensuite une directive incorrecte d'un arbitre comme quoi il doit continuer le jeu du trou avec la balle provisoire et il complète le trou avec celle-ci. Même si la balle provisoire était une mauvaise balle que le joueur devait abandonner selon la règle 18.3c, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la balle provisoire.

Si le comité prend alors connaissance de la mauvaise décision, il devrait décider que le score du joueur pour le trou comprendra le coup de départ avec la balle originale plus les coups effectués avec la balle provisoire pour compléter le trou après la mauvaise décision, le deuxième coup joué avec la balle provisoire étant considéré comme étant le deuxième coup du joueur sur ce trou. Cependant, s'il avait été clairement déraisonnable pour le joueur d'effectuer un coup sur la balle originale dans la zone de pénalité,

celui-ci doit aussi ajouter un coup de pénalité selon la règle 17.1 à son score pour le trou.

g. Le comité rend une mauvaise décision quand un joueur a joué deux balles en vertu de la règle 20.1c(3); quand la décision peut être corrigée

En partie par coups, un joueur joue deux balles selon la règle 20.1c (3), informe le comité des faits et le comité dit au joueur de compter le score réussi avec la balle incorrecte. Il s'agit d'une mauvaise décision et non d'une erreur administrative. La règle 20.2d s'applique donc et la réponse dépend du moment où le comité apprend qu'il a rendu une mauvaise décision :

- Si le comité apprend qu'il y a eu une mauvaise décision avant que la compétition soit terminée, il devrait corriger la décision en changeant le score pour ce trou pour le score réussi avec la bonne balle.
- Si le comité apprend qu'il y a eu une mauvaise décision après que la compétition est terminée, le score avec la balle incorrecte demeure le score du joueur pour ce trou. En vertu de la règle 20.2d, une telle décision est finale une fois que la compétition est terminée.

h. Pénalité de disqualification appliquée à tort au gagnant d'une compétition; l'erreur est découverte après que deux autres joueurs ont joué en éliminatoire pour la première place

Lorsque, suite à une mauvaise décision du comité, le gagnant légitime d'une compétition est disqualifié et que deux autres joueurs jouent en éliminatoire pour la première place, la meilleure chose à faire dépend du moment où le comité réalise son erreur. Si le comité apprend qu'il a rendu une mauvaise décision avant que la compétition soit terminée, le comité devrait corriger la mauvaise décision en annulant la pénalité de disqualification et en déclarant le joueur gagnant. Si le comité apprend qu'il y a eu erreur après que le résultat de la compétition est final, le résultat demeure et le joueur est disqualifié.

i. Application d'une pénalité de disqualification dans une compétition où les scores ne comptent pas tous pour déterminer un gagnant

Dans une compétition de groupe (voir la règle 24) de plusieurs rondes en partie par coups où ce ne sont pas tous les scores des joueurs qui comptent pour le score du groupe pour une ronde, le score d'un joueur ne comptera pas pour la ronde où il est disqualifié, mais pourrait compter pour les autres rondes. Par exemple, si on compte les deux meilleurs scores de trois membres d'un groupe et qu'un joueur est disqualifié lors de la première ronde, cette disqualification ne s'appliquera qu'à la première ronde et ses scores pour les autres rondes pourront encore être utilisés.

Ceci vaut pour toutes les compétitions où les scores ne sont pas tous utilisés pour déterminer un gagnant (p. ex. une compétition individuelle

6. Durant la compétition

lors de laquelle le joueur compte ses trois meilleurs scores de quatre rondes).

Si un joueur est disqualifié pour infraction à la règle 1.3b ou au code de conduite adopté par le comité, c'est au comité de déterminer si la disqualification doit s'appliquer à la ronde seulement ou à la compétition en entier.

(11) Combiner une partie par trous à une partie par coups

Il est fortement déconseillé de combiner une partie par trous à une partie par coups puisque certaines règles sont substantiellement différentes d'un type de partie à l'autre. Cependant, si les joueurs demandent de combiner les deux types de partie ou, l'ayant fait par eux-mêmes, demandent une décision, le comité devrait faire de son mieux pour aider les joueurs.

a. Lorsque les joueurs demandent de combiner partie par trous et partie par coups

Si un comité permet à des joueurs de jouer un match tout en compétitionnant en partie par coups, il devrait aviser les joueurs que les règles de la partie par coups doivent s'appliquer. Par exemple, les concessions ne sont pas autorisées et si un joueur joue hors tour, l'autre joueur n'a pas l'option d'annuler le coup.

b. Lorsque les joueurs demandent une décision après avoir combiné partie par trous et partie par coups

Lorsque les joueurs demandent une décision dans une situation où ils ont combiné partie par trous et partie par coups, le comité devrait appliquer les règles du golf comme elles s'appliqueraient à une partie par trous et à une partie par coups, en autant que c'est possible. Par exemple, si un joueur n'a pas complété le jeu d'un trou pour quelque raison que ce soit, il est disqualifié de la compétition en partie par coups pour infraction à la règle 3.3c. Cependant, pour le Stableford, Score maximum et Normale/Bogey, voir les règles 21.1c, 21.2c et 21.3c respectivement.

6D Appliquer la politique de temps de jeu

Lorsqu'une politique de temps de jeu est en vigueur pour une compétition, il est important que le comité comprenne bien cette politique et l'applique activement pour que les joueurs la respectent.

Pour plus de renseignements et des exemples de politiques, voir la règle locale type à la Section 8K.

6E Suspensions et reprises du jeu

(1) Suspensions immédiates du jeu et suspensions normales

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 (voir la règle 5.7b).

- Suspension immédiate (comme lorsqu'il y a danger imminent). Si le comité déclare une suspension immédiate du jeu, tous les joueurs doivent immédiatement cesser de jouer et ils ne doivent pas effectuer un autre coup jusqu'à ce que le comité reprenne le jeu.
- Suspension normale (comme pour la noirceur ou pour un terrain injouable). Si le comité suspend le jeu pour des raisons normales, la suite dépend à savoir si un groupe est entre le jeu de deux trous ou durant le jeu d'un trou.

Pour signaler une suspension immédiate, le comité devrait utiliser une méthode distincte de ce qui est utilisé pour une suspension normale. Les signaux utilisés devraient être communiqués aux joueurs dans les règles locales.

Voir la règle locale type J-1 – Méthodes pour suspendre et reprendre le jeu

Le comité devra, lorsque le jeu est suspendu, évaluer la situation pour voir si les joueurs devraient rester où ils sont sur le terrain ou revenir au chalet.

Que la suspension soit immédiate ou normale, le comité devrait reprendre le jeu lorsqu'il est possible de le faire. Les joueurs reprendront le jeu à l'endroit où ils ont arrêté (voir la règle 5.7c).

(2) Décider quand suspendre et quand reprendre le jeu

Il peut être difficile pour un comité de décider quand suspendre et ensuite reprendre le jeu. Un comité devrait tenir compte des considérations suivantes :

a. Foudre

Le comité devrait utiliser tous les moyens à sa disposition pour déterminer s'il y a danger par la foudre et prendre toute mesure qu'il juge appropriée. Les joueurs peuvent également arrêter d'eux-mêmes lorsqu'ils croient qu'il y a risque de foudre (voir la règle 5.7a).

Lorsque le comité détermine que le risque de foudre n'existe plus et qu'il ordonne la reprise du jeu, les joueurs doivent reprendre le jeu. Voir la précision 5.7c/1 pour savoir quoi faire quand un joueur refuse de reprendre parce qu'il estime qu'il y a encore risque de foudre.

6. Durant la compétition

b. Visibilité

On recommande que le jeu soit suspendu si les joueurs ne voient plus leur balle tomber (p. ex. à cause du brouillard ou de la noirceur). De même, le jeu devrait être suspendu si les joueurs sont incapables de lire la ligne de jeu sur un vert à cause du manque de visibilité.

c. Eau temporaire

Si un trou est complètement entouré d'eau temporaire qui ne peut pas être enlevée, le terrain devrait, en partie par coups, être considéré injouable et le comité devrait suspendre le jeu selon la règle 5.7.

En partie par trous, si l'eau temporaire autour du trou ne peut pas être enlevée, le comité peut suspendre le jeu ou relocaliser le trou.

d. Vent

Le fait que plusieurs balles soient déplacées par le vent peut justifier une suspension de jeu, mais qu'une ou deux balles seulement aient été déplacées par le vent sur un vert en particulier n'est généralement pas une raison valable pour suspendre le jeu. Sur le vert, certaines règles permettent aux joueurs d'éviter une pénalité ou d'être avantagés si leur balle est soufflée plus près du trou par le vent ou d'être désavantagés si la balle est déplacée plus loin du trou (voir les règles 9.3 et 13.1).

Le comité devrait songer à suspendre le jeu à cause du vent seulement lorsqu'il y a plusieurs cas de balle déplacée et que les joueurs ont de la difficulté à replacer leur balle à l'endroit où elle était, ou du moins raisonnablement près de ce point dans les cas où la balle ne reste pas à l'emplacement original.

(3) Reprise du jeu

Lorsque le jeu doit reprendre à la suite d'une suspension, les joueurs reprendront le jeu où ils ont arrêté (voir la règle 5.7d).

Le comité devrait être prêt à considérer ce qui suit :

- Lorsque les joueurs ont été évacués du terrain, le besoin de leur accorder du temps pour s'échauffer avant la reprise du jeu.
- Si les aires de pratique ont été fermées durant la suspension, le moment où elles devraient être rouvertes pour donner aux joueurs suffisamment de temps pour être prêts.
- Comment ramener les joueurs à leur place sur le terrain.
- Comment s'assurer que tous les joueurs sont en place avant de reprendre le jeu. Ceci peut exiger que des membres du comité soient en position d'observer et de signaler quand tous les joueurs seront revenus.

(4) Décision d'annuler une ronde

a. Partie par trous

Un match ne devrait pas être annulé une fois que le jeu a commencé puisque les deux joueurs dans un match jouent dans les mêmes conditions, sans que l'un ait un avantage sur l'autre.

Si les joueurs s'entendent pour arrêter le jeu tel que prévu à la règle 5.7a ou si le comité estime que les conditions sont telles que le jeu devrait être suspendu, le match devrait reprendre là où il a été suspendu.

Dans une compétition de groupe, lorsque certains matchs ont été complétés alors que d'autres ne peuvent pas être complétés le jour convenu à cause de l'obscurité ou du mauvais temps, les conditions de la compétition devraient préciser comment les matchs complétés et les matchs non complétés seront traités (voir la Section 5A (4)). Par exemple :

- Le résultat des matchs complétés demeure tel que joué et les matchs qui n'ont pu être complétés seront continués ou rejoués à une date ultérieure,
- Tous les matchs devront être rejoués, et chaque groupe est en droit de modifier sa formation originale, ou
- Tout match qui n'a pu être complété tel que prévu est considéré comme ayant été égalé.

b. Partie par coups

Il n'y a pas de directive établie à savoir quand un comité devrait annuler une ronde en partie par coups. La décision à prendre dépend des circonstances de chaque cas et elle est laissée au bon jugement du comité.

Une ronde devrait être annulée seulement lorsque ce serait très injuste de ne pas le faire. Par exemple, il serait raisonnable d'annuler une ronde lorsqu'un nombre restreint de joueurs commence la ronde dans des conditions météo très mauvaises, lesquelles se détériorent au point de rendre le jeu impossible pour le reste de la journée, et que la météo sera bien meilleure pour la reprise du jeu le lendemain.

Lorsqu'une ronde est annulée, tous les scores et pénalités de cette ronde sont annulés. Ceci devrait normalement inclure toute pénalité de disqualification, mais une disqualification pour faute grave (voir la règle 1.2) ou pour une infraction au code de conduite ne devrait pas être annulée.

6. Durant la compétition

(5) Un joueur refuse de commencer le jeu ou arrête de jouer à cause des conditions météorologiques

Si un joueur refuse de commencer à l'heure déterminée par le comité en raison du mauvais temps ou s'il cesse le jeu durant la ronde et que le comité annule ensuite cette ronde, ce joueur n'encourt pas de pénalité puisque toutes les pénalités encourues durant la ronde sont annulées.

(6) Enlèvement d'eau temporaire ou de débris sur le vert

Si de l'eau temporaire, du sable, des feuilles et d'autres débris s'accumulent sur un vert durant une ronde, le comité peut faire le nécessaire pour remédier à la situation en utilisant par exemple un racloir, ou en brossant ou soufflant le vert. Il n'est pas nécessaire que le comité suspende le jeu avant de procéder.

Dans de tels cas, le comité peut au besoin demander l'aide des joueurs pour enlever les débris ou le sable. Cependant, un joueur commet une infraction à la règle 8.1 s'il enlève de l'eau temporaire sur sa ligne de jeu sans l'autorisation du comité.

Un comité peut adopter une politique pour clarifier quelles mesures sont jugées appropriées par un membre du comité, quelqu'un désigné par le comité (p. ex. un membre de l'équipe d'entretien du terrain) ou les joueurs pour enlever de l'eau temporaire sur le vert.

Voir la règle locale type J-2 : Règle locale pour permettre d'enlever de l'eau temporaire sur un vert à l'aide d'un racloir.

(7) Match commencé dans l'ignorance que le terrain est fermé

Si des joueurs commencent un match alors que le terrain est fermé et que le comité en est informé, le match devrait être repris en entier puisque le jeu sur un terrain fermé est considéré nul et non avenu.

6F Scores

(1) Partie par trous

C'est habituellement la responsabilité des joueurs de faire rapport du résultat de leur match à un endroit désigné par le comité. Si un arbitre a été assigné au match, cette responsabilité peut aussi lui avoir été confiée plutôt qu'aux joueurs.

Si un joueur a fait, durant le match, une demande de décision qui n'a pas encore été réglée, le comité devrait d'abord déterminer si cette demande satisfait aux exigences de la règle 20.1b (2) et rendre sa décision. Ceci peut faire en sorte que les joueurs aient à retourner sur le terrain pour continuer le match.

Une fois que le résultat a été remis, il est considéré comme étant final et une demande de décision ne pourra être acceptée que si elle satisfait aux conditions de la règle 20.1b (3).

(2) Partie par coups

En partie par coups, on devrait donner aux joueurs la possibilité de résoudre tout problème de règles devant être clarifié avec le comité (voir les règles 14.7b et 20.1c(4)), de vérifier leur carte de scores et de faire corriger toute erreur. S'il y a une erreur sur la carte de scores, un joueur peut demander au marqueur ou au comité d'effectuer ou de ratifier un changement à sa carte (voir la règle 3.3b(2)) jusqu'au moment où cette carte est remise.

Une fois la carte de scores remise, le comité devrait s'assurer qu'on y retrouve bien le nom du joueur, les signatures requises et le bon score pour chaque trou. Le comité devrait additionner les scores du joueur et, dans une compétition avec handicap, calculer les coups de handicap du joueur et déterminer son score net.

Dans d'autres formules de partie par coups, comme Stableford ou Normale/Bogey, ou dans une compétition Quatre balles, le comité devrait déterminer le résultat final du joueur ou de l'équipe. Par exemple, dans une compétition Stableford, le comité est responsable de déterminer le nombre de points que le joueur mérite pour chaque trou et le total des points pour la ronde.

6G Coupure, tirages et créer les nouveaux groupes

(1) Effectuer la coupure et créer les nouveaux groupes

Lors d'une compétition de plusieurs rondes, les conditions de la compétition peuvent stipuler que :

- Les joueurs seront regroupés pour les rondes subséquentes sur la base de leur score total accumulé après chaque ronde.
- Le nombre de joueurs sera réduit pour la dernière ronde ou les dernières rondes (souvent appelée la « coupure »).

Dans l'un et l'autre cas, le comité devrait créer de nouveaux groupes et publier l'information. Il est d'usage que les joueurs ayant les scores les plus élevés commencent les premiers et que les plus bas partent en dernier, même si le comité peut choisir de modifier cet ordre.

Le comité peut choisir de regrouper les joueurs qui ont le même score total. Par exemple, le comité peut décider que le premier joueur ayant remis un certain score recevra une heure de départ plus tardive que ceux qui compléteront plus tard leur ronde avec le même score.

6. Durant la compétition

Si deux départs doivent être utilisés pour les dernières rondes (p. ex. la moitié des joueurs au 1^{er} trou et les autres au 10^e trou), le comité peut choisir d'organiser les groupes pour que les joueurs ayant les scores les plus élevés commencent les derniers sur un côté (comme au 10^e trou) et les joueurs avec les meilleurs scores commencent les derniers de l'autre côté (au 1^{er} trou). Ceci fait en sorte que les joueurs au milieu du peloton commencent les premiers sur l'un et l'autre départ.

Des détails sont disponibles à usga.org (en anglais seulement) sur la façon de traiter l'impact qu'aurait l'application des pénalités sous l'exception à la règle 3.3b(3) sur la coupure ou le tirage en partie par trous après que ceux-ci ont été dévoilés.

(2) Retraits et disqualifications en partie par trous

Dans le cas où un joueur, en partie par trous, se retire ou est disqualifié de la compétition avant le début de son premier match et que le comité n'a pas spécifié dans les conditions de la compétition comment une telle situation doit être traitée, le comité a les options suivantes :

- Déclarer que le prochain adversaire du joueur gagne par défaut, ou
- Lorsque le joueur se retire avant son premier match :
 - » Si le temps le permet, produire un nouveau tableau des matchs, ou
 - » Remplacer le joueur par un joueur sur la liste des substituts, ou
 - » Lorsque les joueurs se sont qualifiés en partie par coups pour la compétition par trous, remplacer le joueur par celui qui devient maintenant le dernier joueur qualifié.

Si le joueur se retire ou est disqualifié après son premier match ou après tout match subséquent, le comité pourrait :

- » Déclarer que le prochain adversaire du joueur gagne par défaut, ou
- » Demander à tous les joueurs éliminés par le joueur en partie par trous de jouer une éliminatoire pour sa place au tableau.

Si les deux finalistes dans une compétition en partie par trous sont disqualifiés, le comité peut décider de conclure la compétition sans qu'il y ait de gagnant. Alternativement, le comité peut choisir de faire jouer un match aux deux demi-finalistes perdants pour déterminer le gagnant de la compétition.

Si un joueur est disqualifié d'une compétition en partie par trous, il devrait être en droit de recevoir tout prix gagné plus tôt dans la compétition, comme pour avoir remporté la qualification en partie par coups.

(3) Retraits et disqualifications en partie par coups

Si un joueur se retire ou est disqualifié avant la première ronde d'une compétition en partie par coups (p. ex. en faisant défaut de commencer à l'heure), le comité peut le remplacer par un joueur qui n'est pas dans le peloton des joueurs (joueur substitut ou réserviste) si un tel joueur est disponible. Une fois que le joueur a commencé sa première ronde, il ne devrait pas être remplacé.

(4) Qualification pour une partie par trous

Lorsqu'une qualification en partie par coups est utilisée pour déterminer le tableau des joueurs en partie par trous, le comité peut choisir de briser les égalités de façon aléatoire ou en comparant les cartes de scores ou encore par une éliminatoire. Ceci devrait être prévu dans les conditions de la compétition.

(5) Une mauvaise application du handicap affecte le tirage en partie par trous

Si, lors d'une ronde de qualification en partie par coups pour une compétition en partie par trous, le comité commet une erreur dans le calcul ou l'application du handicap d'un joueur et que cela mène à un tirage erroné, il devrait composer avec la situation de la façon la plus équitable possible. Le comité devrait songer à modifier le tirage et à annuler les matchs affectés par l'erreur.

Si l'erreur n'est découverte qu'après le début de la deuxième ronde en partie par trous, il est trop tard pour corriger le tirage.

7 Après la compétition

7A Résoudre les égalités en partie par coups

Après que toutes les cartes de scores ont été remises en partie par coups, le comité peut avoir à départager des égalités pour la première place ou pour d'autres positions. Pour ce faire, le comité devrait utiliser la méthode détaillée à l'avance dans les conditions de la compétition (voir la Section 5A (6)).

Lors d'une qualification en partie par coups où un nombre fixe de joueurs passeront en partie par trous, ou dans le cas d'une qualification pour une compétition subséquente, le comité devrait organiser une ou des éliminatoires pour décider quels joueurs avanceront dans la compétition.

7. Après la compétition

(1) Disqualification ou concession de défaite lors d'une éliminatoire en partie par coups

Lors d'une éliminatoire en partie par coups entre deux joueurs, si l'un d'eux est disqualifié ou qu'il concède sa défaite, il n'est pas nécessaire que l'autre joueur complète le ou les trous éliminatoires pour être déclaré gagnant.

(2) Certains joueurs ne complètent pas l'éliminatoire en partie par coups

Lors d'une éliminatoire en partie par coups regroupant trois joueurs ou plus, si tous ne complètent pas le ou les trous éliminatoires, l'ordre dans lequel les joueurs sont disqualifiés ou décident de se retirer détermine si nécessaire le résultat de l'éliminatoire.

7B Finaliser les résultats

Tel que détaillé à la section 5A (7), il est important que le comité précise dans les conditions de la compétition quand et comment le résultat de la compétition sera final, puisque cela aura une incidence sur la façon pour le comité de résoudre tout problème de règles soulevé après que le jeu est complété, tant en partie par trous qu'en partie par coups (voir la règle 20).

Le comité devrait s'acquitter de ses responsabilités pour finaliser les résultats d'un match ou d'une compétition en partie par coups en respectant les conditions de la compétition. Par exemple :

- Lorsque le résultat du match sera considéré final une fois inscrit au tableau officiel, le comité devrait s'assurer d'inscrire ce résultat le plus tôt possible.
- Dans le cas où des problèmes de règles peuvent avoir un impact sur les résultats d'une compétition en partie par coups, le comité devrait les résoudre même si cela devait retarder la fermeture de la compétition et l'annonce des gagnants.

7C Remise des prix

Lorsque la compétition implique des golfeurs amateurs, le comité devrait décerner des prix seulement aux amateurs qui sont admissibles en vertu des Règles du statut d'amateur. Les comités devraient se référer aux Règles du statut d'amateur et aux notes d'explication qui les accompagnent et qui sont disponibles sur le site golfcanada.ca/fr

7D Problèmes de règles ou de scores après la compétition

Lorsqu'un problème de règles est porté à l'attention du comité après que la compétition est terminée, la résolution du problème dépendra de

sa nature. Si la situation concerne un joueur qui pourrait avoir procédé incorrectement selon les règles, le comité devrait se référer à la règle 20.2e pour déterminer si une pénalité de disqualification doit être appliquée à ce joueur.

Si le problème découle d'une erreur administrative du comité, celui-ci devrait corriger l'erreur et produire de nouveaux résultats. Si nécessaire, le comité peut reprendre les prix présentés par erreur et les remettre aux bons joueurs.

Une erreur administrative inclut :

- Avoir permis à des joueurs inadmissibles de s'inscrire.
- Erreur de calcul du score total d'un joueur.
- Mauvais calcul du handicap d'un joueur.
- Mauvaise application d'un handicap.
- Oublier un joueur dans les résultats finaux.
- Appliquer la mauvaise méthode de bris d'égalité.



IV

Règles locales types et autres formules de jeu



Contenu

IV Règles locales types et autres formules de jeu

Section 8 Règles locales types	484
(1) Principes pour établir des règles locales	484
(2) Communication des règles locales	486
8A Limites du terrain et hors limites	486
8B Zones de pénalité	489
8C Fosses de sable	496
8D Verts	497
8E Procédures spéciales de dégagement	501
8F Conditions anormales de terrain et parties intégrantes	517
8G Restrictions quant à l'usage de certains équipements spécifiques	539
8H Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs	548
8I Préciser où et quand les joueurs peuvent pratiquer	551
8J Procédure en cas de mauvais temps et de suspension du jeu	553
8K Politiques de temps de jeu	554
8L Responsabilités concernant les cartes de scores	558
8M Règles locales types pour les joueurs handicapés	559
Section 9 Autres formules de jeu	562
9A Stableford modifié	562
9B Chapman	562
9C Scramble	563
9D Les deux meilleurs scores sur quatre comptent	563

8 Règles locales types

Une règle locale est la modification d'une règle ou une règle additionnelle que le comité adopte pour le jeu en général ou pour une compétition en particulier. Le comité est responsable de décider s'il doit adopter une ou des règles locales et de s'assurer qu'elles sont conformes aux principes détaillés à la Section 8(1).

Les règles locales qui ne sont pas conformes à ces principes ne sont pas autorisées et une ronde jouée avec une telle règle locale en place n'est pas considérée comme ayant été jouée conformément aux règles du golf.

Si un comité adopte une règle locale qui n'est pas conforme aux buts énoncés de ces règles locales types, l'autorité compétente en matière de handicap devrait être consultée pour savoir si les joueurs peuvent inscrire pour cette ronde des scores admissibles pour fins de handicap.

(1) Principes pour établir des règles locales

Avant d'établir une règle locale, le comité devrait considérer les principes qui suivent :

- a. Une règle locale adoptée pour une compétition ou pour un terrain a le même statut qu'une règle du golf.
- b. Même si un comité a une grande autorité en vertu des règles du golf pour adopter des règles locales dans le but de répondre aux besoins particuliers d'un terrain ou d'une compétition, les comités ne devraient utiliser une règle locale que pour traiter les types de situations couvertes par les énoncés de principes à la section 8.
- c. Une règle locale type peut être adoptée dans son intégralité ou servir d'exemple pour rédiger un type particulier de règle locale. Cependant, si le comité change la formulation d'une règle locale type pour les besoins particuliers d'un terrain ou d'une compétition, il doit s'assurer que ces changements sont conformes aux buts énoncés de cette règle locale type.

Voici des exemples de changements aux règles locales types qui satisferaient à ces exigences :

- Étendre l'application de la règle locale type E-4 (Dégagement des trous d'aération) pour l'utiliser dans le cas de coupes verticales.
 - Étendre l'application de la règle locale type F-10 (Dommages causés par les animaux) à des fosses de sable.
- d. Sauf indication contraire, la pénalité pour infraction à une règle locale devrait être la pénalité générale.

8. Règles locales types

- e. Un comité ne doit pas utiliser une règle locale pour écarter ou modifier les règles du golf simplement parce qu'il préférerait qu'une règle soit différente.

Voici quelques exemples de règles locales qui ne sont pas autorisées :

- Autoriser l'utilisation de bâtons non conformes.
 - Permettre que le temps de recherche d'une balle passe de trois minutes à cinq minutes.
 - Permettre à un joueur d'avoir plus qu'un cadet à la fois.
- f. La règle 1.3c(3) prévoit que le comité n'a pas l'autorité d'appliquer les pénalités de façon différente de ce qui est prévu aux règles du golf. Dès lors, un comité ne doit pas utiliser une règle locale pour écarter, modifier ou appliquer une pénalité.

Voici quelques exemples de règles locales qui ne seraient pas autorisées :

- Écarter la pénalité pour avoir joué de la mauvaise aire de départ si le joueur corrige son erreur dans la minute où il a effectué son coup.
 - Réduire la pénalité de disqualification à la pénalité générale pour avoir effectué un coup avec un bâton non conforme.
 - Imposer une pénalité d'un coup à un joueur qui omet d'aviser un autre joueur qu'il s'apprête à lever une balle pour l'identifier.
- g. Lorsqu'une règle locale est basée sur une règle locale type, le comité peut demander l'aide de Golf Canada pour interpréter la règle locale. Cependant, lorsque le comité a écrit sa propre règle locale, il revient au comité d'en faire l'interprétation.
- h. Si une règle locale est établie pour couvrir une situation temporaire, cette règle devrait être retirée aussitôt que la situation ne l'exige plus.
- i. Les règles locales types à la Section 8 couvrent les situations ou les problèmes qui surviennent assez souvent pour justifier une formulation type. À l'occasion, une règle locale peut être justifiée là où une formulation type n'est pas fournie. Dans un tel cas, le comité devrait rédiger la règle locale en termes clairs et simples, mais avant tout, la règle locale devrait être conforme à l'objet énoncé aux règles du golf et aux règles locales types.

Par exemple, permettre un dégagement sans pénalité d'un trou fait dans l'allée par un bâton ne serait pas conforme au principe fondamental voulant qu'on doive jouer le terrain comme on le trouve tel qu'établi à l'objet de la règle 1.

8A. Règles locales types

Si le comité estime qu'une règle locale non couverte par ces directives peut être nécessaire en raison de conditions locales anormales nuisant au jeu équitable, il devrait consulter Golf Canada.

(2) Communication des règles locales

Le comité devrait s'assurer que toute règle locale soit portée à l'attention des joueurs, que ce soit sur la carte de scores ou par un avis aux joueurs ou encore selon un mode de communication numérique.

Lorsqu'une version écourtée du texte complet de la règle est offerte, comme à l'endos de la carte de scores, le comité devrait s'assurer que le texte complet est disponible, par exemple sur un babillard ou sur un site Web.

8A Limites du terrain et hors limites

A-1 Méthodes courantes pour définir les limites du terrain

Objet. Le comité peut définir les limites du terrain de multiples façons. Il n'est pas possible ni approprié de fournir ici une liste exhaustive de toutes les règles locales pouvant être utilisées à cette fin.

L'important est d'être clair et précis lorsqu'on définit les limites du terrain dans les règles locales.

La méthode la plus courante pour définir les limites du terrain est d'utiliser des piquets, des lignes peintes sur le sol et les clôtures déjà existantes. Il n'est pas nécessaire de décrire chacune des limites aux règles locales, mais il est utile de décrire la méthode utilisée pour définir les limites du terrain. On recommande que des détails spécifiques soient fournis lorsque la limite du terrain pourrait être peu visible et là où la méthode utilisée est moins courante. Voici quelques exemples de la façon de décrire certaines situations :

- « Les *hors limites* sont définis par [insérer la méthode utilisée pour définir les *hors limites*, comme des piquets blancs, des lignes et des clôtures]. »
- « La limite du *terrain* à la gauche du [préciser le numéro du trou] est définie par le bord intérieur (côté *terrain*) de la ligne blanche [ou des points] peinte sur [préciser l'endroit, comme le pavé]. »
- « La zone réservée au personnel et au matériel d'entretien entre [préciser le numéro des trous] est *hors limites* telle que définie par la clôture encerclant cette zone. »

Voir les Sections 2A et 5B (1) pour plus de renseignements sur la façon de définir les hors limites.

A-2 Préciser la limite du terrain lorsqu'on utilise un mur, un chemin ou d'autres objets

Objet. La définition de « hors limites » explique que lorsqu'une limite est définie par un mur, un chemin ou autres objets, le comité devrait préciser ce qui constitue la limite.

En raison de la nature ou de la condition d'un mur, il peut y avoir de bonnes raisons de définir la limite comme étant au-delà du mur ou alternativement d'utiliser comme limite le côté du mur donnant sur le terrain.

Règle locale type A-2.1

« Le côté intérieur de [identifier l'objet, comme un mur ou un chemin] définit la limite du terrain. »

Règle locale type A-2.2

« Une balle est *hors limites* lorsqu'elle est au-delà de [identifier l'objet, comme un mur ou un chemin] définissant la limite du terrain. »

Règle locale type A-2.3

« La limite du terrain sur [spécifier le numéro du trou] est définie par [insérer la description de l'objet ou de la particularité de ce trou]. »

A-3 Clôtures de limites devant être traitées de façon différente

Objet. Lorsque définie par une clôture, la limite du terrain est définie par la ligne tirée entre les côtés des piquets ou poteaux de clôture donnant sur le terrain au niveau du sol (excluant les supports d'angle), et ces piquets ou poteaux sont eux-mêmes hors limites. Cependant, le comité peut choisir de traiter une clôture de limites de façon différente en raison de la nature de la clôture ou de la végétation entourant cette clôture.

Le comité ne peut pas changer comment la limite du terrain est définie en relation avec une ligne ou un piquet.

Règle locale type A-3

« Une balle est *hors limites* lorsqu'elle est au-delà de la clôture [préciser le numéro du trou] au niveau du sol [excluant les supports d'angle]. »

A-4 Hors limites intérieur

Objet. En raison de la conception d'un trou ou pour des raisons de sécurité, un comité peut choisir de spécifier qu'une partie du terrain est hors limites durant le jeu d'un trou en particulier.

L'objectif est d'empêcher les joueurs qui jouent ce trou de jouer vers et sur une autre partie du terrain. Par exemple, on peut utiliser un hors limites

8A. Règles locales types

intérieur sur un trou coudé pour empêcher qu'un joueur coupe le coude en jouant vers l'allée d'un autre trou.

Cependant, on n'est pas autorisé à faire une règle locale disant qu'une balle qui croise une limite du terrain est jugée hors limites même si la balle revient s'arrêter sur la même partie du terrain à l'intérieur de cette limite, parce qu'une balle est hors limites seulement lorsqu'elle s'arrête hors limites.

Règle locale type A-4

« Durant le jeu du [préciser le numéro du trou], le [préciser l'endroit ou le côté] du trou, défini par [préciser la méthode utilisée pour définir les limites comme des piquets blancs], est *hors limites*.

Les [préciser les objets utilisés pour définir les *hors limites*, par exemple des piquets] sont des objets de limites durant le jeu du [préciser le numéro du trou]. Pour tous les autres trous, ce sont des *obstructions [inamovibles/ amovibles]*. »

A-5 Hors limites lorsqu'un chemin public traverse le terrain

Objet. Lorsqu'un chemin public traverse un terrain, il est généralement défini comme hors limites. Il est donc possible qu'une balle jouée d'un côté du chemin s'arrête à l'intérieur des limites du terrain de l'autre côté du même chemin, même si cette balle aurait été hors limites si elle s'était arrêtée sur le chemin lui-même.

Si le comité estime injuste ou dangereux de traiter ces situations de façon différente l'une de l'autre, il peut adopter une règle locale stipulant qu'une balle jouée d'un côté du chemin et qui s'arrête de l'autre côté de ce chemin est hors limites.

Si un chemin traverse un trou spécifique où les joueurs doivent franchir ce chemin dans le cours normal du jeu, le comité devrait spécifier que la règle locale ne s'applique pas à ce chemin durant le jeu de ce trou.

Règle locale type A-5

« Une balle qui s'arrête sur ou au-delà du chemin [identifier le chemin ou les trous où il est en jeu] est *hors limites*, même si elle repose sur une autre partie du *terrain* qui est à l'intérieur des limites pour le jeu d'autres trous. »

A-6 Piquets indiquant un hors limites

Objet. Lorsqu'un hors limites est défini par une ligne peinte sur le sol, un fossé ou par un autre moyen qui pourrait ne pas être visible d'une certaine distance, le comité peut placer des piquets le long de la limite pour permettre aux joueurs de la distinguer de loin.

Les objets de limites ne peuvent pas être déplacés et ne donnent généralement pas droit à un dégagement sans pénalité, mais le comité peut permettre un dégagement de tels piquets en utilisant la règle locale type qui suit, laquelle devrait également clarifier le statut de ces piquets.

Il est recommandé que de tels piquets soient nettement différents des autres piquets de limites présents sur le terrain, p. ex. en utilisant des piquets blancs avec le bout noir.

Règle locale type A-6

« Lorsqu'un *hors limites* est défini par [identifier la limite, p. ex. une ligne blanche peinte sur le sol], des piquets blancs avec le bout noir ont été installés pour des raisons de visibilité. Ces piquets sont des *obstructions [inamovibles/amovibles]*. »

8B Zones de pénalité

B-1 Définir les zones de pénalité

Objet. Le comité peut définir les zones de pénalité sur le terrain de multiples façons. Il n'est donc pas possible ou approprié de fournir ici une liste exhaustive de toutes les règles locales qui peuvent être utilisées à cette fin.

L'important est d'être clair et précis lorsqu'on définit les zones de pénalité dans les règles locales.

C'est une bonne pratique de marquer les limites d'une zone de pénalité en utilisant des piquets et des lignes, mais il y a des cas où la limite d'une zone de pénalité peut être définie par un élément physique et en utilisant un texte sur la carte de scores ou sur la feuille de règles locales. Ceci ne vaut que lorsqu'il n'y a aucune confusion à savoir où commence la limite de la zone de pénalité.

Par exemple :

- « La *zone de pénalité rouge* sur [préciser le numéro du trou] s'étend jusqu'à et coïncide avec la limite du *terrain*. »
- « La *zone de pénalité rouge* définie d'un seul côté sur [préciser le numéro du trou] s'étend à l'infini. »
- « Toutes les zones désertiques sont des *zones de pénalité rouges* et la limite de la *zone de pénalité* est le point de rencontre du gazon avec le désert. »
- « Tous les champs de lave sont des *zones de pénalité rouges*. »
- « Lorsqu'un mur artificiel entoure le bord d'un lac ou autre plan d'eau, la *zone de pénalité* est définie par le bord extérieur du mur. »

8B. Règles locales types

Lorsqu'une zone de pénalité peut être en jeu sur plus d'un trou, le comité peut choisir de la définir comme étant une zone de pénalité jaune pour le jeu d'un trou en particulier afin de préserver le défi de jouer ce trou. Cependant, une règle locale peut être établie pour définir cette zone de pénalité comme étant rouge pour le jeu de tous les autres trous où un dégagement latéral est approprié.

- « *Durant le jeu du [préciser le numéro du trou], la zone de pénalité jaune sur le [préciser le numéro du trou] doit être jouée comme zone de pénalité rouge.* »
- « *La zone de pénalité jaune sur le [préciser le numéro du trou] doit être jouée comme zone de pénalité rouge durant le jeu de tous les autres trous.* »

Voir les Sections 2C et 5B (2) pour plus de renseignements sur la façon de définir les zones de pénalité.

B-2 Dégagement sur le côté opposé d'une zone de pénalité rouge

Objet. La règle 17.1 offre au joueur l'option de prendre un dégagement latéral ou par recul sur la ligne en se basant sur le point où sa balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité rouge. Dans certains cas cependant (p. ex. à cause de l'emplacement de la zone de pénalité rouge qui longe de près la limite du terrain), le joueur pourrait n'avoir aucune autre option possible que de prendre un dégagement avec coup et distance.

Un comité peut établir une règle locale permettant, comme option additionnelle de dégagement selon la règle 17.1d, un dégagement latéral du côté opposé de la zone de pénalité rouge.

Lorsque le comité considère l'adoption d'une règle locale pour permettre un dégagement additionnel :

- Il devrait considérer l'adoption de cette règle locale pour les cas où un joueur pourrait être grandement désavantagé si celle-ci n'était pas en place. Voici deux exemples d'une telle situation :
 - » Lorsque la limite du terrain coïncide avec la limite de la zone de pénalité le long d'un trou de façon telle que si une balle traverse en dernier lieu la limite de la zone de pénalité du côté de la limite du terrain, le joueur n'aurait vraisemblablement aucune option réaliste de dégagement autre que de procéder selon coup et distance.
 - » Lorsque la configuration de la zone de pénalité est telle qu'un doute existerait à savoir où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité et que la décision concernant le côté de la zone de pénalité où la balle a traversé en dernier lieu a un impact considérable sur l'endroit où prendre le dégagement. Ceci s'applique si une zone

de pénalité relativement étroite est bordée d'un côté de buissons et d'herbe longue, mais de gazon court de l'autre côté.

- On recommande au comité de préciser la ou les zones de pénalité spécifiques auxquelles cette règle locale s'applique, plutôt que de l'appliquer à toutes les zones de pénalité rouges sur le terrain. Cette règle locale ne devrait pas être utilisée pour permettre à un joueur de se servir de l'option de dégagement du côté opposé pour traverser une zone de pénalité rouge et obtenir un dégagement plus favorable que ce qui lui serait offert si seulement le dégagement latéral normal en vertu de la règle 17.1d était utilisé.
- Là où cette option est disponible, il peut aussi être utile de marquer de façon particulière les zones de pénalité, comme en utilisant une peinture de couleur différente sur le bout des piquets. Cette particularité devrait aussi être soulignée dans la règle locale.
- Plutôt qu'utiliser cette règle locale, le comité peut prévoir une ou plus d'une zone où laisser tomber la balle (DZ) (voir la règle locale type E-1).

Règle locale type B-2.1

« 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 la *zone de pénalité* même si elle n'a pas été retrouvée, le joueur peut prendre un dégagement en utilisant l'une des options de dégagement en vertu de la règle 17.1d, chacune avec **un coup de pénalité**.

Ou, si la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité* rouge sur [préciser le numéro du trou et l'endroit], le joueur peut, comme option additionnelle avec **un coup de pénalité**, *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle du côté opposé de la *zone de pénalité*.

- Point de référence : Le point estimé sur la limite opposée de la *zone de pénalité* qui est à la même distance du trou que le point estimé où la balle originale a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité* rouge. Ce point doit être tel qu'une ligne droite tirée entre ces deux points estimés ne passe pas à l'extérieur de la *zone de pénalité*.
- 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 dans toute *zone de terrain* sauf la même *zone de pénalité*, **mais**

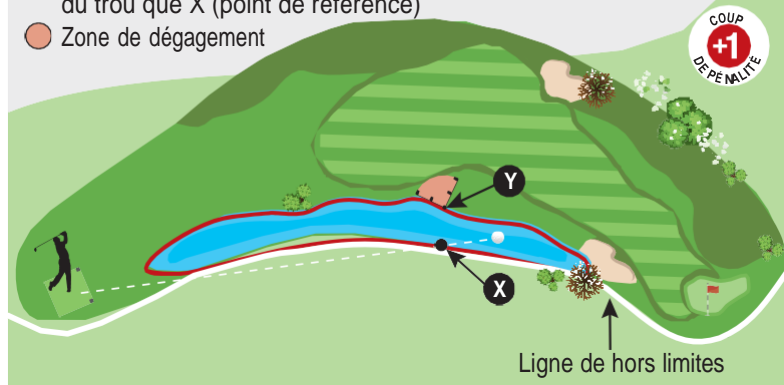
8B. Règles locales types

- » 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* d'abord touchée par la balle lorsqu'elle a été *laissée tomber* dans la *zone de dégagement*.

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

MLR B-2.1 ET B-2.2 : DÉGAGEMENT SUR LE CÔTÉ OPPOSÉ D'UNE ZONE DE PÉNALITÉ ROUGE

- ⊗ Point où la balle a traversé la limite de la zone de pénalité
- ⊙ Point sur la limite opposée qui est à la même distance du trou que X (point de référence)
- Zone de dégagement



S'il est établi ou pratiquement certain que la balle du joueur est dans une zone de pénalité rouge, le joueur peut prendre un dégagement en utilisant l'une des options selon la règle 17 ou, comme option additionnelle, lorsque la règle locale type B-2.1 ou B-2.2 est établie, le joueur peut aussi prendre, avec un coup de pénalité, un dégagement latéral sur la limite opposée de la zone de pénalité.

Point de référence	Étendue de la zone de dégagement	Restrictions à la zone de dégagement
Le point estimé (point Y) sur la limite opposée de la zone de pénalité à la même distance du trou que le point estimé (point X) où la balle originale a traversé en dernier lieu la limite de la zone de pénalité rouge	Deux longueurs de bâton du point de référence	<ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans toute zone de terrain, sauf la même zone de pénalité

Règle locale type B-2.2

La règle locale type B-2.1 s'applique, mais avec les amendements suivants au deuxième paragraphe :

« Ou si la balle a traversé en dernier lieu la limite d'une *zone de pénalité* rouge qui coïncide avec une limite du *terrain*, le joueur peut comme option additionnelle de dégagement avec un **coup de pénalité** *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle sur la limite opposée de la *zone de pénalité*. »

B-3 Jouer une balle provisoire pour une balle dans une zone de pénalité

Objet. Selon la règle 18.3, un joueur ne peut pas jouer une balle provisoire s'il est établi ou pratiquement certain que sa balle originale est dans une zone de pénalité.

Cependant, il arrive dans certains cas que l'étendue, la forme ou l'emplacement d'une zone de pénalité est tel que :

- Le joueur ne peut pas voir si sa balle est dans la zone de pénalité,
- Cela retarderait le jeu de façon déraisonnable si le joueur était obligé de partir à la recherche de sa balle avant de revenir jouer une autre balle selon l'option coup et distance ou de procéder selon une autre option en vertu de la règle 17, et que
- Si la balle originale n'est pas retrouvée, il serait établi ou pratiquement certain qu'elle est dans la zone de pénalité.

Dans de telles situations, le comité peut choisir, pour sauver du temps, de modifier la règle 18.3 :

- La règle 18.3a est modifiée pour permettre au joueur de jouer une balle de façon provisoire selon les règles 17.1d (1) ou 17.1d (2) ou, dans le cas d'une zone de pénalité rouge, selon la règle 17.1d (3).
- Les règles 18.3b et 18.3c sont modifiées pour préciser quand une telle balle provisoire doit ou peut être jouée ou abandonnée, tel que décrit à la règle locale type.

Règle locale type B-3

« Lorsqu'un joueur ne sait pas si sa balle est dans la *zone de pénalité* [préciser l'endroit], le joueur peut jouer une *balle provisoire* en vertu de la règle 18.3, laquelle est modifiée comme suit :

En jouant la *balle provisoire*, le joueur peut utiliser l'option *coup et distance* [voir la règle 17.1d (1)], l'option de dégagement par recul sur la ligne [voir la règle 17.1d (2)], ou, si c'est une *zone de pénalité* rouge, l'option de dégagement latéral [voir la règle 17.1d (3)]. Si une zone où laisser tomber

8B. Règles locales types

est disponible pour cette *zone de pénalité* [voir la règle locale type E-1], le joueur peut également utiliser cette option de dégagement.

Une fois que le joueur a joué une *balle provisoire* en vertu de cette règle locale, il ne peut utiliser aucune autre des options de la règle 17.1 pour sa balle originale.

La règle 18.3c (2) et la règle 18.3c (3) s'appliquent pour décider quand cette *balle provisoire* devient la balle *en jeu* du joueur ou si elle peut ou doit être abandonnée, sauf que :

- Lorsque la balle originale est retrouvée dans la zone de pénalité avant la fin de la période de recherche de trois minutes. Le joueur peut choisir de :
 - » Continuer de jouer la balle originale où elle repose dans la *zone de pénalité*, auquel cas la *balle provisoire* ne doit pas être jouée. 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, ou
 - » Continuer de jouer la *balle provisoire* auquel cas la balle originale ne doit pas être jouée.
- Lorsque la balle originale n'est pas retrouvée avant la fin de la période de recherche de trois minutes ou s'il est établi ou pratiquement certain que la balle est dans la zone de pénalité. La *balle provisoire* devient la balle *en jeu* du joueur.

Pénalité pour infraction à la règle locale : Pénalité générale. »

B-4 Définir un cours d'eau de surface comme faisant partie de la zone générale

Objet. Si un cours d'eau de surface ne contient généralement pas d'eau (comme un fossé de drainage ou d'écoulement des eaux qui reste à sec sauf durant la saison des pluies), le comité peut le définir comme faisant partie de la zone générale.

Le comité peut également choisir de marquer un tel cours d'eau de surface comme zone de pénalité durant la période de l'année où il contient de l'eau, ou le laisser comme partie de la zone générale auquel cas toute l'eau qui s'y trouverait serait traitée comme eau temporaire. Cependant, les endroits qui contiennent normalement de l'eau devraient être marqués comme zone de pénalité durant toute l'année.

Voir la règle locale type F-20 pour les cas où le cours d'eau de surface pourrait être considéré comme faisant partie d'une condition anormale de terrain.

Règle locale type B-4.1

« Le [décrire le cours d'eau spécifique et son emplacement, p.ex. le fossé au 6^e trou] doit être considéré comme faisant partie de la *zone générale* et non comme une *zone de pénalité*. »

Règle locale type B-4.2

« Tous [décrire les types spécifiques de cours d'eau, comme les fossés de drainage en béton] doivent être considérés comme faisant partie de la *zone générale* et non comme une *zone de pénalité*. »

B-5 Dégagement particulier lorsqu'une zone de pénalité est adjacente à une fosse de sable

Objet. Il peut y avoir certains trous où une partie de la limite d'une zone de pénalité rouge est si près d'une fosse de sable qu'un joueur qui prend un dégagement latéral en vertu de la règle 17.1d(3) aura à laisser tomber une balle dans la fosse de sable.

Dans un tel cas, un comité peut choisir de créer une option additionnelle de dégagement, avec un coup de pénalité, permettant au joueur de laisser tomber la balle dans une zone déterminée (DZ) située dans la zone générale.

Règle locale type B-5

« Cette règle locale permet d'utiliser une zone où *laisser tomber* (DZ) comme option additionnelle de dégagement lorsque :

- La balle d'un joueur est dans la *zone de pénalité* rouge [préciser l'endroit], y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* que la balle s'est arrêtée dans la *zone de pénalité* même si elle n'a pas été retrouvée, [et si applicable]
- [décrire où la balle doit avoir traversé la limite de la *zone de pénalité*, comme entre deux piquets spécialement identifiés].

Dans ce cas, le joueur a les options de dégagement qui suivent, chacune avec **un coup de pénalité** :

- Le joueur peut prendre un dégagement en vertu de l'une des options de la règle 17.1d, ou
- Comme option additionnelle, le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la zone où laisser tomber (DZ) la plus rapprochée du point où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone de pénalité* rouge et qui n'est pas plus près du *trou* que ce point. La zone où laisser tomber la balle est une *zone de dégagement* selon la règle 14.3.

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

8C Fosses de sable

C-1 Préciser la lisière d'une fosse de sable

Objet. Dans les cas où il est difficile de déterminer la lisière d'une fosse de sable détériorée par l'usure ou lorsqu'une fosse de sable aboutit dans une étendue de sable naturel située dans la zone générale ou dans une zone de pénalité, le comité peut avoir à définir la limite exacte de la fosse de sable.

Voici des exemples de la façon de décrire ces situations :

- « La lisière de la *fosse de sable* [préciser l'endroit et le numéro du trou, par exemple à la gauche du 15^e trou] est définie par le côté extérieur des piquets [préciser la couleur] au niveau du sol et les piquets eux-mêmes sont à l'intérieur de la *fosse de sable*. Ces piquets sont des *obstructions amovibles*. »
- « La lisière de la *fosse de sable* [préciser l'endroit et le numéro du trou] est définie par la ligne [préciser la couleur] peinte sur le sable.
- « La lisière de la *fosse de sable* à la droite de [préciser l'endroit et le numéro du trou] est définie par la tranchée creusée dans le sable. »
- « Toutes les étendues de sable qui ont été aménagées [par exemple ratisées] sont considérées comme faisant partie d'une *fosse de sable*. »

Voir les sections 2D et 5B (3) pour plus de renseignements sur les fosses de sable.

C-2 Changer le statut de certaines étendues de sable

Objet. La définition de « fosse de sable » spécifie qu'un comité peut définir, en établissant une règle locale, une étendue de sable aménagée comme faisant partie de la zone générale ou définir une étendue de sable non aménagée comme étant une fosse de sable.

Règle locale type C-2.1

Définir un espace aménagé comme faisant partie de la zone générale :

« Les étendues de sable aménagées [préciser le ou les trous ou les endroits] font partie de la *zone générale* et ne sont pas des *fosses de sable*. »

Règle locale type C-2.2

Définir un espace non aménagé comme étant une fosse de sable :

« Les étendues de sable non aménagées [préciser le ou les trous ou les endroits] sont des *fosses de sable* et ne font pas partie de la *zone générale*. »

C-3 Préciser le statut d'un matériau semblable au sable lorsque ce matériau n'est pas dans une fosse de sable

Objet. Les fosses de sable de certains terrains contiennent parfois un matériau semblable au sable, comme des coquillages finement broyés ou de la poussière de lave. Ces matériaux sont considérés comme du sable dans l'application de la règle 12. (Voir la définition de « fosse de sable »).

Pour des raisons de cohérence, le comité peut aussi choisir de considérer ces matériaux comme du sable partout ailleurs sur le terrain.

Règle locale type C-3

« Les [identifier le matériau comme les coquillages finement broyés ou la poussière de lave] utilisés pour remplir les *fosses de sable* sont considérés comme du sable tant dans une *fosse de sable* que partout ailleurs sur le *terrain*. Cela signifie que ces matériaux ne sont pas des *détritus*. Un joueur ne doit pas améliorer les *conditions affectant le coup* en enlevant ces matériaux, sauf lorsqu'ils sont sur le *vert* [voir la règle 13.1c (1)]. »

C-4 Déclarer les fosses de sable de pratique comme faisant partie de la zone générale

Objet. Lorsque des fosses de sable situées à l'intérieur des limites du terrain servent à la pratique, elles ne perdent pas par défaut leur statut de fosses de sable. Cependant, l'état des fosses de pratique peut laisser à désirer puisque les joueurs les ratissent rarement. Si le comité veut accorder un dégagement aux joueurs, la fosse de sable devrait être définie ou marquée comme étant un terrain en réparation et faisant donc partie de la zone générale, permettant ainsi aux joueurs de prendre un dégagement sans pénalité à l'extérieur de la fosse de sable.

Règle locale type C-4

« La *fosse de sable* de pratique située [préciser l'endroit] est un *terrain en réparation* qui fait partie de la *zone générale*. Un dégagement sans pénalité est disponible en vertu de la règle 16.1b. »

8D Verts

D-1 Préciser la lisière d'un vert

Objet. Il se peut qu'à l'occasion un joueur ait de la difficulté à déterminer si sa balle est sur le vert parce qu'il n'y a pas suffisamment de différence entre la hauteur de coupe du gazon sur le vert par rapport à la bordure du

8D. Règles locales types

vert. Dans de tels cas, le comité peut choisir de marquer la limite du vert à l'aide de quelques points de peinture ou d'une ligne.

Règle locale type D-1

« La lisière des *verts* est définie par une ligne ou des points [insérer la couleur de la ligne ou des points]. Les points ou la ligne sont [sur le] [hors du] *vert* et un joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité de ces points ou de cette ligne. »

D-2 Statut du vert quand un vert temporaire est utilisé

Objet. Il arrive que le vert d'un trou ne puisse pas être utilisé pour une raison ou une autre, p. ex. pour cause de mauvais temps, de réparations ou d'entretien. Dans ces cas, le comité peut choisir de préparer un vert temporaire et établir une règle locale pour définir cet espace comme étant le vert utilisé pour ce trou. Le vert remplacé par un vert temporaire devient automatiquement un mauvais vert puisque ce n'est plus le vert pour le trou qui est joué.

Règle locale type D-2

« Un *vert* temporaire est utilisé comme *vert* sur les trous [préciser le numéro des trous] et ce *vert* est défini par [insérer la description, p. ex. partie de l'allée encerclée d'une ligne blanche]. Tout *vert* remplacé par un *vert* temporaire est un *mauvais vert* et le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 13.1f.

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

D-3 Interdire le dégagement sans pénalité d'un mauvais vert lorsqu'il n'y a embarras que pour la prise de position

Objet. Un comité peut choisir, dans certaines situations, de refuser à un joueur un dégagement sans pénalité d'un mauvais vert lorsqu'il n'y a embarras que pour la prise de position. Par exemple :

- Lorsqu'il y a de l'herbe longue très dense près de certains verts et que le comité juge qu'il serait injuste d'exiger qu'un joueur prenne un dégagement à un tel endroit, ou
- Lorsqu'un très grand vert sert pour deux trous distincts, mais que le comité a décidé de diviser le vert. Le comité peut aussi choisir de ne pas exiger qu'un joueur dont la balle est sur le vert du trou qu'il est à jouer prenne un dégagement lorsque sa prise de position est sur l'autre vert.

Règle locale type D-3.1

« La règle 13.1f est modifiée comme suit :

Il n’y a pas d’embarras par un *mauvais vert* si l’embarras n’existe que pour la *prise de position* du joueur. »

Règle locale type D-3.2

“La règle 13.1f est modifiée comme suit :

Lorsque la balle d’un joueur repose sur le *vert* du [préciser le numéro du trou], il n’y a pas d’embarras pour la *prise de position* du joueur sur le *vert* [préciser le numéro du trou] ou l’inverse.

D-4 Interdire le jeu sur la bordure d’un mauvais vert

Objet. Si les balles jouées sur un trou en particulier s’arrêtent fréquemment sur le *vert* d’un trou adjacent :

- Le point de dégagement complet le plus proche lorsqu’on prend un dégagement de ce mauvais vert en vertu de la règle 13.1f sera généralement sur le tablier ou la bordure tout près du *vert*, et
- Le tablier ou la bordure du *vert* peuvent ainsi être endommagés.

Pour prévenir un tel dommage, le comité peut choisir d’exiger que les joueurs prennent un dégagement selon la règle 13.1f en partant d’un point de dégagement complet le plus proche modifié qui évite à la fois l’embarras par le mauvais vert et le tablier ou bordure, ou en utilisant une zone où laisser tomber (voir la règle locale type E-1).

Règle locale type D-4.1

« Lors du jeu du [préciser le numéro du trou], si le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 13.1f parce que sa balle s’est arrêtée sur le *vert* du [préciser le numéro du trou] ou que ce *vert* cause un embarras à l’espace prévu pour *prendre position* ou pour effectuer l’élan :

- En déterminant la *zone de dégagement* à utiliser pour prendre ce dégagement, le *vert* du [préciser le numéro du trou] est défini comme comprenant la partie de l’allée à pas plus de [préciser la distance, comme deux *longueurs de bâton*] de la lisière du *vert*.
- Cela signifie que le *point de dégagement complet le plus proche* doit éviter l’embarras par cet espace en plus de l’embarras causé par ce *vert*.

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

Règle locale type D-4.2

« Un *mauvais vert* est traité comme incluant [spécifier la distance depuis la lisière d’un *mauvais vert* / l’espace autour d’un *mauvais vert*]. Lorsqu’un

8D. Règles locales types

mauvais vert, incluant cet espace agrandi, cause un embarras au joueur selon la règle 13.1f, le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité.

[Il n'y a pas d'embarras lorsque l'espace agrandi ne cause un embarras qu'à la *prise de position* du joueur.]

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

D-5 Statut d'un vert de pratique ou d'un vert temporaire

Objet. Un mauvais vert comprend par définition les verts de pratique pour les coups roulés ou les coups d'approche, mais le comité peut choisir, par règle locale, de permettre aux joueurs d'y jouer (ce qui signifie qu'un joueur dont la balle s'arrête sur un tel vert doit jouer de là).

Un vert temporaire pour un trou fait normalement partie de la zone générale lorsqu'il n'est pas utilisé, mais le comité peut vouloir clarifier son statut ou déclarer que c'est un mauvais vert. Le comité peut aussi définir un vert de pratique ou un vert temporaire comme étant un terrain en réparation, ce qui permettrait au joueur de prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b.

Règle locale type D-5.1

« Le vert de pratique situé [insérer des détails sur l'emplacement] n'est pas un *mauvais vert* et un dégagement sans pénalité n'est ni requis ni autorisé selon la règle 13.1f. »

Règle locale type D-5.2

« Le vert temporaire situé [insérer des détails sur l'emplacement] est un *mauvais vert* même lorsqu'il n'est pas utilisé et le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 13.1f. »

Règle locale type D-5.3

« Le vert de pratique situé [insérer des détails sur l'emplacement] n'est pas un *mauvais vert* et un dégagement sans pénalité selon la règle 13.1f n'est pas requis, mais c'est un *terrain en réparation* et un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b. »

D-6 Diviser un vert double en deux verts distincts

Objet. Lorsqu'un vert sert pour le jeu de deux trous, le comité peut choisir de diviser ce vert en deux verts distincts en adoptant une règle locale. Un joueur dont la balle est sur la mauvaise section de vert aurait donc à prendre un dégagement selon la règle 13.1f. La méthode utilisée pour diviser le vert devrait être spécifiée. Cette règle locale peut être modifiée de façon qu'il n'y ait pas d'embarras au sens de la règle lorsque le mauvais

vert cause seulement un embarras à la prise de position du joueur et que sa balle est sur la bonne section de vert, mais sa prise de position sur l'autre section.

Règle locale type D-6

« Le vert servant aux trous [préciser le numéro des trous] est considéré comme étant deux verts distincts divisés par [préciser la méthode de division comme des piquets d'une couleur spécifique]. Si la section de vert servant au trou qui n'est pas en jeu cause un embarras au joueur, il s'agit d'un embarras par un mauvais vert et le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 13.1f.

[Il n'y a pas d'embarras lorsque le mauvais vert ne cause un embarras qu'à la prise de position du joueur.]

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

8E Procédures spéciales de dégagement

E-1 Zones où laisser tomber (« Drop Zone »)

Objet. Une zone où laisser tomber la balle (DZ) est une zone spéciale de dégagement qui peut être adoptée par le comité. Lorsqu'il prend un dégagement dans une DZ, le joueur doit laisser tomber une balle dans la zone définie et la balle doit aussi s'y arrêter. L'utilisation d'une telle zone (DZ) devrait être envisagée lorsque des problèmes pratiques peuvent exister pour les options normales de dégagement prévues en vertu d'une règle, comme :

- Règle 13.1f – Mauvais vert.
- Règle 16.1 – Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles).
- Règle 16.2 – Danger impliquant un animal.
- Règle 17 – Zones de pénalité.
- Règle 19 – Balle injouable.
- Règle locale type E-5 – Alternative à l'option coup et distance pour une balle perdue ou hors limites.
- Règle locale type F-23 – Obstructions inamovibles temporaires.

Les points suivants s'appliquent lorsqu'on laisse tomber une balle dans une DZ :

- Le joueur n'a pas à se tenir dans la DZ lorsqu'il laisse tomber la balle.

8E. Règles locales types

- Lorsqu'un joueur utilise une DZ, la zone de dégagement est définie par cette zone où laisser tomber et la balle doit être laissée tomber dans les limites de la DZ et s'y arrêter (voir la règle 14.3).
- Si la DZ est définie par une ligne sur le sol, la ligne est à l'intérieur de la DZ.

Le comité peut prévoir plus d'une DZ pour certaines situations, comme dans le cas d'une grande zone de pénalité. Dans un tel cas, le comité devrait spécifier quelle zone (DZ) doit être utilisée, comme la zone la plus rapprochée ou la zone la plus rapprochée mais pas plus près du trou.

Voir la section 2I pour plus de renseignements concernant les zones où laisser tomber la balle (DZ).

Des règles locales types ont été fournies concernant deux des situations les plus communes, mais ces règles locales types peuvent être adaptées pour répondre aux besoins des autres règles mentionnées ci-haut.

Règle locale type E-1.1

Ce modèle de règle locale s'applique à une DZ qui est utilisée comme option additionnelle pour un dégagement d'une zone de pénalité.

« Si la balle d'un joueur est dans la *zone de pénalité* [préciser la couleur et l'endroit], y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'une balle s'est arrêtée dans la *zone de pénalité* même si elle n'a pas été retrouvée, le joueur a les options de dégagement suivantes, chacune avec **un coup de pénalité** :

- Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 17.1, ou
- Comme option additionnelle, le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la zone où laisser tomber [décrire comment cette zone est définie et où elle est située]. La zone où laisser tomber (DZ) est une *zone de dégagement* selon la règle 14.3.

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

Règle locale type E-1.2

Ce modèle de règle locale s'applique à une zone où laisser tomber la balle (DZ) qui est utilisée comme option additionnelle pour un dégagement d'une condition anormale de terrain comme un grand espace de terrain en réparation.

« Si la balle d'un joueur est dans le *terrain en réparation* [préciser l'endroit], y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'une balle qui n'a pas été retrouvée s'est arrêtée dans le *terrain en réparation*, le joueur a les options de dégagement suivantes :

- Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1, ou
- Comme option additionnelle, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans la zone où laisser tomber [décrire comment cette zone est définie et où elle est située]. La zone où laisser tomber (DZ) est une *zone de dégagement* selon la règle 14.3.

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

Règle locale type E-1.3

Ce modèle de règle locale s'applique à une zone où laisser tomber la balle (DZ) qui est utilisée comme seule option permise (autre que coup et distance) pour un dégagement d'une zone de pénalité, mais il peut être adapté pour toute autre règle mentionnée ci-haut.

« Si une balle est dans la *zone de pénalité* [préciser l'endroit et la couleur si on en limite l'application], y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'une balle s'est arrêtée dans la *zone de pénalité* même si elle n'a pas été retrouvée, le joueur a les options de dégagement suivantes, chacune avec **un coup de pénalité** :

- Le joueur peut procéder selon l'option *coup et distance* de la règle 17.1d(1), ou
- Le joueur peut *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la zone où laisser tomber [décrire comment cette zone est définie et où elle est située]. La zone où laisser tomber (DZ) est une *zone de dégagement* selon la règle 14.3.

Le joueur ne doit pas prendre un dégagement selon les règles 17.1d (2) ou 17.1d (3).

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

E-2 Nettoyer la balle

Objet. Lorsque les conditions sont détrempées au point que la boue peut adhérer à la balle, le comité peut permettre au joueur de marquer, lever, nettoyer et replacer la balle dans la zone générale. Un tel dégagement devrait être limité aux seules parties du terrain où c'est nécessaire.

Alors que la règle locale pour une position améliorée (règle locale type E-3) est conçue pour être utilisée seulement aux endroits coupés à la hauteur de l'allée ou moins dans la zone générale, la présente règle locale peut être utilisée partout dans la zone générale ou limitée à certains endroits spécifiques. Le comité pourrait choisir d'utiliser les deux règles

8E. Règles locales types

locales en permettant d'utiliser la position améliorée dans les allées et de nettoyer la balle ailleurs dans la zone générale.

Il n'est pas autorisé d'établir cette règle locale une fois qu'une ronde en partie par coups est commencée. Une telle décision donnerait aux joueurs qui ont plus de trous à jouer l'avantage d'en profiter durant une plus longue période. Cependant, cette règle locale peut être adoptée après qu'un match est commencé, entre le jeu de deux trous, puisque les adversaires en retireraient le même bénéfice.

Pour savoir quand et comment cette règle locale peut être établie tout en permettant que les scores soient admissibles pour fins de handicap (p. ex. si elle doit être limitée à l'allée seulement), veuillez consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction.

Règle locale type E-2

« Lorsque la balle d'un joueur repose [préciser l'endroit, p. ex. dans la *zone générale*, sur le 6e trou, dans la *zone générale coupée* à la hauteur de l'allée ou plus court, etc.], la balle peut être levée, nettoyée et *replacée* sans pénalité. Le joueur doit *marquer* l'emplacement de la balle avant de la lever (voir la règle 14.1) 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 locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »

E-3 Position améliorée

Objet. Lorsque des conditions anormales et temporaires peuvent nuire au jeu équitable, les parties du terrain qui sont affectées peuvent être définies comme terrain en réparation. Cependant, des conditions défavorables telles que la neige, le dégel printanier, la pluie abondante ou la chaleur extrême peuvent parfois endommager le terrain ou empêcher l'usage d'équipement lourd pour en faire l'entretien.

Lorsque de telles conditions sont généralisées sur le terrain, le comité peut choisir d'adopter une règle locale de « position améliorée » pour permettre un jeu équitable ou aider à protéger certaines ou toutes les allées. Une telle règle locale devrait être retirée aussitôt que les conditions le permettent.

L'utilisation de cette règle locale dans la zone générale à l'extérieur des allées n'est pas recommandée puisque cela pourrait donner à un joueur un dégagement sans pénalité d'un endroit où sa balle serait autrement injouable (comme des buissons ou arbres).

Lorsque les conditions, comme un sol détrempé partout sur le terrain, peuvent faire en sorte que la boue adhère à la balle, le comité peut, plutôt qu'adopter la règle locale traitant de « position améliorée », choisir de permettre au joueur de marquer, lever, nettoyer et replacer sa balle dans la zone générale (voir la règle locale type E-2).

Il n'est pas autorisé d'établir une règle locale de position améliorée une fois qu'une ronde en partie par coups est commencée. Une telle décision donnerait aux joueurs qui ont plus de trous à jouer l'avantage d'en profiter durant une plus longue période. Cependant, cette règle locale peut être adoptée après qu'un match est commencé, entre le jeu de deux trous, puisque les adversaires en retireraient le même bénéfice.

Pour savoir quand et comment cette règle locale peut être établie tout en permettant que les scores soient admissibles pour fins de handicap (y compris pour l'étendue de la zone de dégagement et si elle doit être limitée à l'allée seulement), veuillez consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction.

Règle locale type E-3

« Lorsque la balle d'un joueur touche à une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou plus court [ou préciser un endroit plus limité, tel que l'allée du 6^e trou], le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité, une fois seulement, en plaçant la balle originale ou une autre balle dans cette *zone de dégagement* et en la jouant de cette position :

- Point de référence : L'emplacement de la balle originale.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : [Préciser l'étendue de la *zone de dégagement*, comme une *longueur de bâton*, la longueur d'une carte de scores ou 6 pouces] depuis le point de référence, **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
 - » Doit être dans la *zone générale*.

Lorsqu'il procède selon cette règle locale, le joueur doit choisir un point où placer la balle et utiliser la procédure prévue pour *replacer* une balle selon les règles 14.2b (2) et 14.2e. **Cependant**, quant à l'application de la règle 14.2e, le joueur n'a choisi l'emplacement où placer la balle que lorsque la balle a été déposée et que le joueur a lâché la balle avec l'intention qu'elle soit *en jeu*.

8E. Règles locales types

Après qu'une balle a été placée et qu'elle est *en jeu* en vertu de cette règle locale, cette règle locale peut être utilisée de nouveau si le joueur procède alors selon une autre règle qui permet un dégagement.

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

E-4 Dégagement des trous d'aération

Objet. Les trous d'aération d'un terrain ne satisfont pas à la définition de trous faits par le personnel d'entretien ni aux « dommages sur le vert » à la règle 13.1c. Les joueurs ne peuvent donc pas les réparer sur les verts ni prendre un dégagement sans pénalité de ceux-ci dans la zone générale ou sur le vert, mais de tels trous peuvent nuire au jeu équitable.

Si le comité déclarait les trous d'aération comme terrain en réparation, un joueur pourrait trouver peu pratique sinon impossible d'obtenir un dégagement complet.

Par conséquent, dans les cas où des trous d'aération peuvent nuire de façon significative à la position de la balle, le comité peut décider d'accorder un dégagement pour une balle qui repose dans ou touche à un trou d'aération. Cette règle locale devrait être retirée aussitôt que les trous d'aération seront suffisamment cicatrisés pour éviter un embarras significatif.

Règle locale type E-4

« Si la balle d'un joueur repose dans ou touche à un trou d'aération :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b. Si la balle s'arrête dans un autre trou d'aération, le joueur peut prendre de nouveau un dégagement selon cette règle locale.

(b) Balle sur le vert. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1d.

Cependant, il n'y a pas d'embarras au sens de la règle si le trou d'aération nuit seulement à la *prise de position* du joueur ou à l'espace de son élan, ou sur le vert, s'interpose sur la *ligne de jeu* du joueur.

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

E-5 Alternative à l'option coup et distance pour une balle perdue ou hors limites

Objet. Lorsqu'une balle provisoire n'a pas été jouée, des problèmes de temps de jeu importants peuvent se poser dans le cas où un joueur doit procéder selon l'option coup et distance pour une balle hors limites ou

qui n'a pas été retrouvée. Le but de cette règle locale est de permettre à un comité d'offrir une option additionnelle de dégagement qui permet au joueur de poursuivre le jeu sans avoir à revenir à l'endroit où il a joué le coup précédent.

Cette règle locale est appropriée pour les golfeurs qui jouent des rondes amicales ou qui jouent leur propre compétition, mais elle n'est pas appropriée pour des compétitions limitées à des joueurs de haut niveau. Pour savoir quand et comment cette règle locale peut être utilisée tout en permettant que les scores soient admissibles pour fins de handicap, veuillez consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction.

Lorsqu'un comité a introduit cette règle locale pour le jeu en général, mais qu'il la retire pour les compétitions, il devrait s'assurer que tous les joueurs en sont avisés avant que le jeu commence.

Un comité peut appliquer cette règle locale à l'ensemble du terrain ou à seulement un ou deux trous spécifiques où elle peut être particulièrement utile (p. ex. là où les joueurs ne peuvent pas voir leur balle tomber et ne savent donc pas s'ils devraient jouer une balle provisoire).

Cette option permet au joueur de laisser tomber une balle dans un grand espace entre le point où on présume que la balle s'est arrêtée ou est sortie des limites du terrain et le bord de l'allée du trou qu'il est à jouer, mais sans se rapprocher du trou.

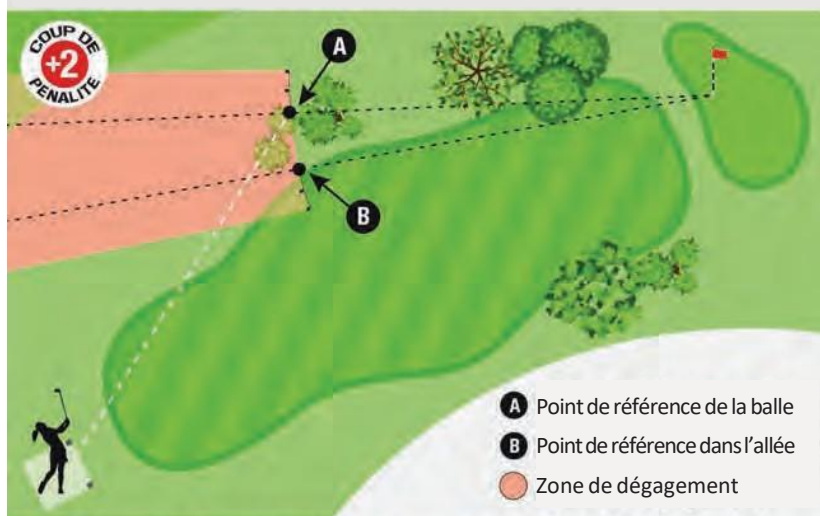
Le joueur qui utilise cette option de dégagement encourt deux coups de pénalité, ce qui signifie que le dégagement est comparable au résultat potentiel de procéder selon l'option coup et distance.

Cette règle locale ne peut pas être utilisée pour une balle injouable, ni quand il est établi ou pratiquement certain que la balle est dans une zone de pénalité.

Dans le cas où une balle provisoire est jouée, et que ni la balle originale ni la balle provisoire ne sont retrouvées, cette règle locale peut alors être utilisée pour la balle provisoire non retrouvée.

8E. Règles locales types

mrL E-5 sCHéMA #1 : BALLE non rÉtrouvÉE




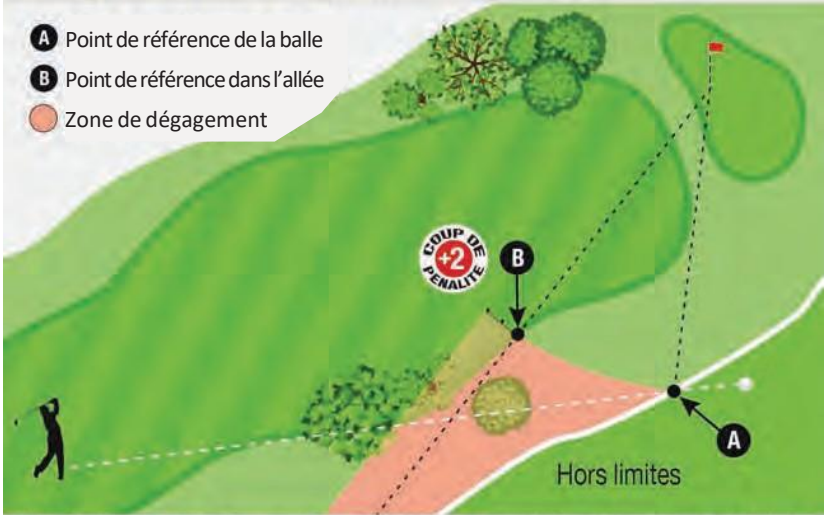
Lorsque la balle du joueur n'a pas été retrouvée, le joueur peut procéder selon l'option coup et distance ou, lorsque la règle locale type E-5 est en place, le joueur a l'option additionnelle, avec deux coups de pénalité, de laisser tomber une balle et de jouer de la zone de dégagement décrite ci-dessous.

Points DE réfÉrEnCE	étEnDuE DE LA zONÉ DE DÉGAGEmEnt	rEstrICtIons : LA zONÉ DE DÉGAGEmEnt
<p>A. Point de référence de la balle : Le point où on estime que la balle originale s'est arrêtée sur le terrain (point A)</p> <p>B. Point de référence dans l'allée : Le point sur l'allée du trou qu'on est à jouer (point B) qui est le plus proche du point de référence de la balle, mais qui n'est pas plus près du trou que ce point de référence</p>	<p>À tout endroit entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une ligne allant du trou à travers le point de référence de la balle (point A) et à pas plus de deux longueurs de bâton de cette ligne, et • Une ligne allant du trou à travers le point de référence de l'allée (point B) et à pas plus de deux longueurs de bâton de cette ligne du côté de l'allée 	<ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence de la balle, et • Elle doit être dans la zone générale

Note : Comme la zone dégagement risque d'être très grande, la balle pourrait rouler à une bonne distance du point où elle touche le sol sans devoir être laissée tomber de nouveau.

mrL E-5 sCHéma #2 : BALLE Hors LimitEs

- A** Point de référence de la balle
- B** Point de référence dans l'allée
-  Zone de dégagement



Lorsqu'il est établi et pratiquement certain que la balle du joueur est hors limites, le joueur peut procéder selon l'option coup et distance ou, lorsque la règle locale type E-5 est en place, le joueur a l'option additionnelle, avec deux coups de pénalité, de laisser tomber une balle et de jouer de la zone de dégagement décrite ci-dessous.

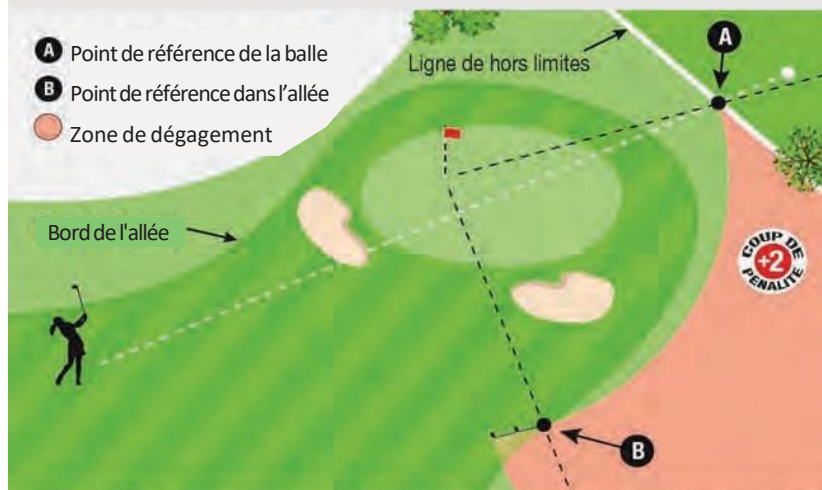
Points DE réfErEnCE	étEnDuE DE LA zONe DE DÉGAGEmEnt	rEstRiCtiONs : LA zONe DE DÉGAGEmEnt
<p>A. Point de référence de la balle : Le point où on estime que la balle originale a traversé en dernier lieu la limite du terrain pour s'arrêter hors limites (point A)</p> <p>B. Point de référence dans l'allée : Le point sur l'allée du trou qu'on est à jouer (point B) qui est le plus proche du point de référence de la balle, mais qui n'est pas plus près du trou que ce point de référence</p>	<p>À tout endroit entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une ligne allant du trou à travers le point de référence de la balle (point A) et à pas plus de deux longueurs de bâton de cette ligne du côté du terrain, et • Une ligne allant du trou à travers le point de référence de l'allée (point B) et à pas plus de deux longueurs de bâton de cette ligne du côté de l'allée 	<ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence de la balle, et • Elle doit être dans la zone générale

Note : Comme la zone dégagement risque d'être très grande, la balle pourrait rouler à une bonne distance du point où elle touche le sol sans devoir être laissée tomber de nouveau.

8E. Règles locales types

mrL E-5 sCHéMA #3 :

BALLE non rÉtrouvÉe ou Hors LimItEs PrÈs Du vÉrt



Lorsque la balle du joueur n'a pas été retrouvée ou qu'il est établi et pratiquement certain qu'elle est hors limites, le joueur peut procéder selon l'option coup et distance ou, lorsque la règle locale type E-5 est en place, le joueur a l'option additionnelle, avec deux coups de pénalité, de laisser tomber une balle et de jouer de la zone de dégagement décrite ci-dessous.

Points DE réfÉrEnCE	étEnDuE DE LA zonE DE DÉGAGEmEnt	rÉstrIcTions : LA zonE DE DÉGAGEmEnt
<p>A. Point de référence de la balle : Le point où on estime que la balle originale s'est arrêtée sur le terrain ou qu'elle a traversé en dernier lieu la limite du terrain pour s'arrêter hors limites (point A)</p> <p>B. Point de référence dans l'allée : Le point sur l'allée du trou qu'on est à jouer (point B) qui est le plus proche du point de référence de la balle, mais qui n'est pas plus près du trou que ce point de référence</p>	<p>À tout endroit entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une ligne allant du trou à travers le point de référence de la balle (point A) et à pas plus de deux longueurs de bâton de cette ligne, et • Une ligne allant du trou à travers le point de référence de l'allée (point B) et à pas plus de deux longueurs de bâton de cette ligne du côté de l'allée 	<ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence de la balle, et • Elle doit être dans la zone générale

Note : Comme la zone dégagement risque d'être très grande, la balle pourrait rouler à une bonne distance du point où elle touche le sol sans devoir être laissée tomber de nouveau.

Règle locale type E-5

« Lorsque la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée ou qu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle est *hors limites*, le joueur peut procéder comme suit plutôt que procéder selon *coup et distance*.

En ajoutant **deux coups de pénalité**, le joueur peut prendre un dégagement en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* suivante (voir la règle 14.3) :

Deux points de référence estimés :

(a) Point de référence de la balle : Le point où on estime que la balle originale :

- S'est arrêtée sur le *terrain*, ou
- A traversé en dernier lieu la limite du *terrain* pour s'arrêter *hors limites*.

(b) Point de référence dans l'allée : Le point sur l'allée du trou qu'on est à jouer qui est le plus proche du point de référence de la balle, **mais** qui n'est pas plus près du *trou* que ce point de référence.

Pour les fins de cette règle locale, « l'allée » signifie toute partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou plus court.

Dans le cas d'une balle qu'on estime perdue sur le *terrain* ou qui a traversé en dernier lieu la limite du *terrain* à court de l'allée, le point de référence dans l'allée peut être un sentier gazonné ou un tertre de départ pour le trou qu'on est à jouer et qui est coupé à la hauteur de l'allée ou plus court.

Étendue de la zone de dégagement basée sur les points de référence : À tout endroit entre :

- Une ligne allant du *trou* à travers le point de référence de la balle (et à pas plus de deux *longueurs de bâton* de cette ligne), et
- Une ligne allant du *trou* à travers le point de référence de l'allée (et à pas plus de deux *longueurs de bâton* de cette ligne du côté de l'allée).

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 de la balle.

Une fois que le joueur a mis une balle *en jeu* selon cette règle locale

- La balle originale n'est plus *en jeu* et ne doit pas être jouée.
- Ceci est vrai même si la balle est retrouvée sur le *terrain* avant la fin de la période de recherche de trois minutes (voir la règle 6.3b).

8E. Règles locales types

Cependant, le joueur ne peut pas utiliser cette option pour prendre un dégagement pour la balle originale lorsque :

- Il est *établi ou pratiquement certain* que cette balle s'est arrêtée dans une zone de pénalité, ou que
- Le joueur a joué une autre balle provisoirement avec pénalité de *coup et distance* (voir la règle 18.3).

Un joueur peut utiliser cette option pour prendre un dégagement dans le cas d'une *balle provisoire* qui n'a pas été retrouvée ou lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle est *hors limites*.

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

E-6 Dégagement d'une clôture de protection sur la ligne de jeu

Objet. Une clôture (ou autre écran de protection semblable) est utilisée parfois pour protéger les joueurs des balles venant d'un autre trou.

Si une telle clôture est située près de la zone de jeu d'un autre trou, le comité peut prévoir un endroit où laisser tomber la balle (DZ) pour donner au joueur une option additionnelle de dégagement sans pénalité lorsqu'il joue cet autre trou et que la clôture est sur sa ligne de jeu.

Le joueur ne devrait avoir droit à ce dégagement additionnel que lorsque sa balle est plus près du trou que la DZ pour éviter qu'un joueur dont la balle repose à bonne distance de la clôture puisse aller de l'avant vers la zone où laisser tomber. Le comité devrait en tenir compte lorsqu'il choisit l'emplacement de la ou des DZ, pour s'assurer que ce dégagement ne sera disponible que dans le cas où il estime qu'un tel dégagement sans pénalité est justifié.

Règle locale type E-6

« Durant le jeu du [préciser le numéro du trou], si la clôture de protection sur le [préciser le numéro du trou] est sur la *ligne de jeu* d'un joueur, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* une balle à l'endroit prévu pour laisser tomber [décrire l'emplacement de cette zone] et en jouant de cet endroit.

Cependant, ce dégagement n'est permis que si la balle est *en jeu* plus près du trou que l'emplacement de la zone où laisser tomber la balle (voir la règle 14.3).

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

E-7 Dégagement d'une clôture de limites électrifiée

Objet. Dans les cas où une clôture électrifiée est utilisée comme objet de limites, une règle locale permettant un dégagement sans pénalité pour une balle reposant à une certaine distance (p. ex. deux longueurs de bâton) de la clôture de limites est autorisée. Dans ces circonstances, pour assurer sa sécurité, le joueur peut mesurer les deux longueurs de bâton de la clôture et il a droit à une zone de dégagement d'une longueur de bâton dans laquelle laisser tomber la balle pas plus près du trou que l'endroit où elle reposait à l'origine.

Règle locale type E-7

« Si la balle d'un joueur repose sur le *terrain* et à pas plus de [préciser la distance, comme deux *longueurs de bâton*] de la clôture de limites électrifiée sur les trous [préciser les endroits], le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1, **mais** basé sur le point de référence qui suit :

- Le point qui est [spécifier la distance, comme deux *longueurs de bâton*] de la clôture et à égale distance du *trou* par rapport au point où était la balle originale.

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

E-8 Définir les zones de jeu interdit

Objet. Le comité peut vouloir interdire le jeu dans certaines zones du terrain, auquel cas chaque partie doit être définie comme partie d'un terrain en réparation ou d'une zone de pénalité.

Le comité peut utiliser des zones de jeu interdit pour diverses raisons, comme pour :

- Protéger la faune, l'habitat de certains animaux et les zones écologiquement fragiles.
- Éviter d'endommager de jeunes arbres, jardins de fleurs, gazonnières, endroits nouvellement gazonnés ou autres espaces plantés.
- Protéger les joueurs d'un danger.
- Protéger des sites historiques ou d'intérêt culturel.

Voir les sections 2G et 5B (5) pour plus de renseignements concernant les zones de jeu interdit et comment les marquer de façon distinctive.

Règle locale type E-8.1

« La zone définie par [spécifier comment cette zone est marquée, p. ex. des piquets bleus avec des bouts verts] [spécifier l'endroit, p.ex.

8E. Règles locales types

à droite de l'allée du 8^e trou] est une *zone de jeu interdit* qui doit être traitée comme *condition anormale de terrain*. Le joueur doit prendre un dégagement de l'embarras causé par la *zone de jeu interdit* selon la règle 16.1f. »

Règle locale type E-8.2

« L'espace dans la *zone de pénalité* [rouge/jaune] défini par [spécifier comment cet endroit est marqué et où il est situé, p.ex. marqué par des piquets rouges avec les bouts verts à droite du 8^e trou] est une *zone de jeu interdit* qui doit être traitée comme *zone de pénalité*. Le joueur doit prendre un dégagement de l'embarras causé par la *zone de jeu interdit* selon la règle 17.1e. »

E-9 Définir une zone hors limites comme zone de jeu interdit

Objet. Même si un joueur ne peut pas jouer une balle qui est hors limites, le comité peut vouloir désigner comme zone de jeu interdit des endroits qui sont hors limites, p. ex. pour empêcher les joueurs d'endommager quelque chose qui pousse à cet endroit en effectuant un coup sur une balle qui repose sur le terrain. Dans un tel cas, le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité si sa balle est sur le terrain, mais qu'il aura à prendre position hors limites dans la zone de jeu interdit ou que son élan touchera à quelque chose dans la zone de jeu interdit.

Règle locale type E-9

« La zone [identifier la zone] est *hors limites* et est définie comme étant une *zone de jeu interdit*. Le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 16.1f (2) si sa balle est sur le *terrain* et que quelque chose dans la *zone de jeu interdit* cause un embarras à l'espace choisi pour *prendre position* ou pour effectuer son élan. Le joueur ne doit pas jouer la balle où elle repose.

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

E-10 Protection de jeunes arbres

Objet. Pour aider à protéger de jeunes arbres quand un joueur effectue un coup, le comité peut choisir de les désigner comme zones de jeu interdit, de sorte que :

- Un joueur qui a un embarras quelconque, tel que défini à la règle 16.1, par un tel arbre désigné comme zone de jeu interdit doit prendre un dégagement selon la règle 16.1f.
- Si la balle du joueur repose dans une zone de pénalité, il doit soit prendre un dégagement sans pénalité selon la règle locale à l'intérieur de la zone de pénalité ou procéder avec pénalité selon la règle 17.1.

De même, le comité peut choisir de marquer une collection de jeunes arbres comme étant une seule et même zone de jeu interdit.

Alternativement, le comité peut choisir de définir les jeunes arbres comme étant une condition anormale de terrain de sorte que le joueur n'est pas tenu de prendre un dégagement.

Dans l'un ou l'autre cas, de tels arbres devraient être identifiés par des piquets, un ruban ou autre façon évidente.

Lorsque l'arbre a grandi et n'a plus besoin de cette protection, le comité devrait retirer cette règle locale et/ou enlever la marque d'identification de l'arbre.

Règle locale type E-10.1

« Les jeunes arbres identifiés par [préciser les marques d'identification] sont des *zones de jeu interdit* :

- Lorsque la balle d'un joueur repose à tout endroit sur le *terrain* autre que dans une *zone de pénalité* et que la balle est sur ou touche à un tel arbre ou qu'un tel arbre cause un embarras à la *prise de position* du joueur ou à l'espace choisi pour son élan, le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 16.1f.
- Si la balle repose dans une *zone de pénalité* et qu'un tel arbre cause un embarras à la *prise de position* du joueur ou à l'espace choisi pour son élan, le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 17.1e.

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

Règle locale type E-10.2

« Les jeunes arbres identifiés par [préciser les marques d'identification] sont des *conditions anormales de terrain*. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1.

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

E-11 Balle déviée par une ligne électrique

Objet. Lorsqu'une ligne électrique aérienne permanente peut gêner le jeu normal d'un trou, un comité peut exiger que le coup ne compte pas si la balle d'un joueur frappe la ligne électrique (et les pylônes, haubans et poteaux qui la supportent) et exiger que le joueur rejoue le coup. Cette règle locale ne devrait généralement pas être utilisée pour des lignes électriques qui ne nuisent pas au jeu d'un trou ou qui sont hors limites.

8E. Règles locales types

Une règle locale qui donnerait au joueur l'option de rejouer son coup lorsque sa balle frappe une ligne électrique n'est pas autorisée.

Règle locale type E-11

« *S'il est établi ou pratiquement certain que la balle d'un joueur a frappé [décrire la structure, par exemple une ligne électrique, un pylône, hauban ou poteau la supportant] durant le jeu du [préciser le numéro du trou], le joueur doit rejouer son coup en jouant la balle originale ou une autre balle de l'endroit où ce coup a été effectué (voir la règle 14.6).*

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

Si le joueur omet de rejouer le coup, il encourt la **pénalité générale** et le coup compte, mais le joueur n'a pas joué du *mauvais endroit*. »

E-12 Utilisation obligatoire de tapis d'allée

Objet. Il peut être nécessaire de protéger certaines parties du terrain durant le jeu, comme durant une période prolongée de temps froid où la pousse du gazon est limitée. Dans un tel cas, un comité peut décider d'exiger l'utilisation de tapis à certains endroits de la zone générale coupés à la hauteur de l'allée ou plus court pour les coups où un fer droit n'est pas utilisé.

L'utilisation de cette règle locale à l'extérieur de l'allée dans la zone générale n'est pas recommandée, et il n'est pas autorisé de restreindre l'utilisation d'un fer droit à certains endroits spécifiques.

Pour savoir quand et comment cette règle locale peut être introduite tout en permettant que les scores soient admissibles pour fins de handicap, veuillez consulter les règles ou recommandations contenues dans le Système universel de handicap^{MD} ou formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction.

Règle locale type E-12

« Lorsque la balle d'un joueur repose dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou plus court et qu'un fer droit n'est pas utilisé pour le coup, le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité en levant la balle originale et en plaçant celle-ci ou une autre balle sur un tapis artificiel et jouer de là. Le tapis doit être placé au-dessus du point où la balle s'était arrêtée.

Si une balle, lorsque placée, roule hors du tapis, le joueur doit tenter de la placer de nouveau. Si encore une fois la balle ne reste pas sur le tapis, le tapis doit être déplacé à l'endroit le plus rapproché, pas plus près du trou, où la balle va venir au repos sur le tapis lorsqu'elle y sera placée.

Si la balle sur le tapis est accidentellement *déplacée* avant qu'un *coup* soit effectué, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être mise de nouveau sur le tapis.

Si un *tee* est utilisé pour retenir le tapis au sol, la balle ne doit pas être placée sur le *tee*.

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

8F Conditions anormales de terrain et parties intégrantes

F-1 Définir les conditions anormales et les parties intégrantes

Objet. Le comité peut définir les conditions anormales de terrain et les parties intégrantes de multiples façons. Il n'est donc pas possible ou approprié de fournir une liste exhaustive de toutes les règles locales types qui peuvent être utilisées.

L'important est d'être clair et précis lorsqu'on définit les conditions anormales de terrain et les parties intégrantes dans les règles locales.

Le comité peut adopter des règles locales pour les raisons suivantes, sans qu'elles aient à satisfaire le modèle des règles locales types :

- Préciser le statut d'objets peu communs comme étant des obstructions.
- Déclarer tout objet artificiel comme partie intégrante (et non une obstruction).
- Déclarer les surfaces artificielles et le bord des chemins comme étant des parties intégrantes.
- Déclarer les chemins et sentiers qui n'ont pas de surface ou bords artificiels comme étant des obstructions s'ils peuvent affecter injustement le jeu.
- Définir les obstructions temporaires sur ou près du terrain comme étant des obstructions amovibles, inamovibles ou inamovibles temporaires.

Cette section ne présente pas de règle locale type en raison de la variété des options disponibles, mais voici quelques exemples :

- « *Le terrain en réparation* est défini comme étant tout espace encerclé d'une ligne blanche [insérer autre couleur ou description lorsqu'approprié]. »
- « *Le terrain en réparation* comprend les roches à découvert dans les endroits coupés à la hauteur de l'allée ou plus court [ou à une distance spécifique de l'allée, comme deux *longueurs de bâton*]. »

8F. Règles locales types

- « Dans les *fosses de sable*, les endroits où le sable a été emporté par l'eau qui a créé des sillons profonds sont du *terrain en réparation*. »
- « Les tapis fixés au sol et les tapis de plastique couvrant les câbles sont des *obstructions inamovibles*. »
- « Les clôtures de protection autour des *verts* sont des *obstructions inamovibles*. »
- « Les traverses des clôtures de perches sont des *obstructions [amovibles ou inamovibles]*. »
- « Les murs de rétention et les pieux sont des *parties intégrantes* lorsqu'ils sont situés dans des *zones de pénalité*. »
- « Les câbles et autres objets attachés [de près] aux arbres sont des *parties intégrantes*. »

Voir les sections 2F et 5B (4) pour plus de renseignements sur les conditions anormales de terrain.

Voir les sections 2H and 5B (4) pour plus de renseignements sur les parties intégrantes.

F-2 Dégagement limité pour une balle enfouie

Objet. La règle 16.3 permet normalement un dégagement lorsqu'une balle est enfouie n'importe où dans la zone générale (autre que dans le sable aux endroits qui ne sont pas coupés à la hauteur de l'allée ou plus court).

Un comité peut toutefois choisir de :

- Permettre un dégagement seulement lorsqu'une balle est enfouie dans une partie de la zone générale coupée à la hauteur de l'allée ou plus court.
- Ne pas permettre un dégagement sans pénalité pour une balle enfouie dans le mur ou le rebord d'une fosse de sable (comme une paroi faite de plaques de gazon empilées ou de terre).

Règle locale type F-2.1

« La règle 16.3 est modifiée comme suit :

Un dégagement sans pénalité est permis seulement lorsqu'une balle est enfouie dans une partie de la *zone générale* qui est coupée à la hauteur de l'allée ou plus court.

[Pour les fins de cette règle, les parois faites de plaques de gazon empilées au-dessus des *fosses de sable* ne sont pas coupées à la hauteur des allées.]

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

Règle locale type F-2.2

« La règle 16.3 est modifiée comme suit :

Un dégagement sans pénalité n'est pas permis lorsqu'une balle est *enfouie* dans [une paroi faite de plaques de gazon empilées] [une paroi de terre] au-dessus d'une *fosse de sable*. »

F-3 Terrain en réparation traité comme partie d'une obstruction avoisinante

Objet. Un terrain en réparation peut être situé tout près d'une obstruction inamovible. Par exemple, lorsqu'un jardin de fleurs que le comité a défini comme terrain en réparation est entouré d'un sentier à surface artificielle ou lorsque la circulation des voitures cause des dommages aux abords d'un sentier.

Ceci peut mener à des situations de dégagement complexes. Un joueur peut réaliser, après avoir pris un dégagement d'une condition, qu'il y a maintenant embarras par l'autre condition; et après avoir pris un dégagement de cette autre condition, le joueur peut trouver que la première condition cause à nouveau un embarras.

Même si la définition de « point de dégagement complet le plus proche » prévoit ce scénario, le comité peut choisir de considérer les deux conditions comme étant une seule condition anormale de terrain, permettant ainsi au joueur de prendre un dégagement en une seule étape. Dans un tel cas, le terrain en réparation devrait être relié à l'obstruction inamovible par des lignes blanches ou autrement défini de façon claire.

Ce modèle de règle locale donne des exemples sur la façon de composer avec de telles situations :

Règle locale type F-3.1

Lorsque des lignes blanches sont utilisées pour marquer le terrain en réparation :

« Lorsque des espaces de *terrain en réparation* sont entourés de lignes blanches et reliés à un [chemin ou sentier à surface artificielle ou autre *obstruction inamovible* identifiée], ces endroits sont traités comme étant une seule *condition anormale de terrain* lorsque le joueur prend un dégagement selon la règle 16.1. »

Règle locale type F-3.2

Lorsque des lignes blanches ne sont pas utilisées pour marquer le terrain en réparation :

« Lorsque des espaces de sol endommagé sont situés juste à côté d'un [chemin ou sentier à surface artificielle ou autre *obstruction inamovible*

8F. Règles locales types

identifiée], ces endroits sont considérés comme étant une seule *condition anormale de terrain* lorsque le joueur prend un dégagement selon la règle 16.1. »

Règle locale type F-3.3

Dans le cas d'espaces plantés décoratifs comme des jardins de fleurs entourés d'une obstruction inamovible comme un sentier de voitures :

« Lorsque [décrire l'endroit, comme les espaces plantés décoratifs] sont entourés d'un chemin ou sentier à surface artificielle (y compris tout ce qui pousse dans cet espace), cet endroit et le chemin ou sentier sont traités comme étant une seule *condition anormale de terrain* lorsque le joueur prend un dégagement selon la règle 16.1. »

F-4 Dommages importants par les pluies abondantes et la circulation

Objet. Lorsque de fortes pluies ont entraîné des dommages exceptionnels au terrain (comme des ornières de pneu profondes ou des empreintes de pas importantes laissées par les spectateurs) et qu'il n'est pas possible de définir ces dommages par des piquets ou des lignes, le comité a l'autorité de déclarer ceux-ci comme terrain en réparation.

Règle locale type F-4

« Le *terrain en réparation* peut inclure les dommages exceptionnels, y compris les endroits où la circulation des spectateurs ou autre s'est ajoutée aux conditions détremées pour modifier la surface du sol de façon substantielle, mais seulement sur déclaration d'un *arbitre* ou d'un membre du *comité* autorisé à cette fin.

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

F-5 Obstructions inamovibles situées près d'un vert

Objet. Lorsqu'une balle repose ailleurs que sur le vert, une obstruction inamovible sur la ligne de jeu du joueur n'est pas en soi un embarras selon la règle 16.1 et un dégagement sans pénalité n'est normalement pas permis.

Cependant, si les tabliers ou bordures des verts sont coupés si ras que le choix d'effectuer un coup roulé semble aller de soi et être fréquent, les obstructions inamovibles situées tout près du vert peuvent nuire au coup envisagé.

Dans un tel cas, le comité peut choisir d'offrir une option additionnelle de dégagement selon la règle 16.1 lorsque la balle d'un joueur repose dans la zone générale et qu'une obstruction inamovible située près du vert s'interpose sur la ligne de jeu du joueur.

Le comité peut limiter le dégagement à certaines situations, comme pour certains trous ou obstructions spécifiques, ou seulement au cas où la balle et l'obstruction sont toutes deux dans une partie de la zone générale coupée à la hauteur de l'allée ou plus court.

Règle locale type F-5.1

« Le joueur peut prendre un dégagement d'un embarras par une *obstruction inamovible* selon la règle 16.1.

Le joueur a également droit à une option additionnelle de dégagement lorsque de telles *obstructions inamovibles* sont près du *vert* et sur la *ligne de jeu* :

Balle dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b si une *obstruction inamovible* est :

- Sur la *ligne de jeu*, et est :
 - » Sur le *vert* ou à pas plus de deux *longueurs de bâton* du *vert*, et
 - » À pas plus de deux *longueurs de bâton* de la balle.

Cependant, le joueur doit prendre un dégagement complet, ce qui inclut tant l'embarras physique que l'embarras sur la *ligne de jeu*.

Exception – Pas de dégagement si la ligne de jeu est clairement déraisonnable. Un joueur ne peut pas prendre un dégagement selon cette règle locale s'il choisit une *ligne de jeu* clairement déraisonnable.

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

Règle locale type F-5.2

La règle locale type 5.1 s'applique mais avec les ajouts qui suivent au deuxième paragraphe :

« Cette règle locale s'applique seulement lorsque la balle et l'*obstruction* sont toutes deux dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou plus court. »

F-6 Interdire le dégagement d'une condition anormale de terrain pour embarras à la prise de position seulement

Objet. Un comité peut décider de refuser le dégagement d'un embarras à la prise de position du joueur par certaines conditions comme un trou d'animal, puisqu'un embarras à la prise de position n'affecte pas le coup de façon substantielle ou parce que le fait de prendre un dégagement pour la prise de position pourrait mener à une série de dégagements de conditions similaires situées à proximité.

8F. Règles locales types

Règle locale type F-6

« La règle 16.1 est modifiée comme suit :

Un dégagement n'est pas autorisé si [insérer la condition pour laquelle le dégagement est limité] ne cause un embarras qu'à la *prise de position* du joueur. »

F-7 Dégagement d'un joint de gazon en plaques

Objet. Une partie du terrain qui a été réparée avec du gazon en plaques est souvent marquée comme terrain en réparation jusqu'à ce que les plaques soient suffisamment stables pour y jouer.

Cependant, s'il n'est plus nécessaire de marquer l'endroit comme terrain en réparation, le comité peut quand même choisir de permettre un dégagement lorsque :

- Une balle repose dans un joint entre les plaques de gazon.
- Un tel joint nuit à l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan.

Il n'est pas nécessaire de permettre un dégagement lorsque les joints entre les plaques de gazon ne gênent que la prise de position du joueur.

Règle locale type F-7

« Si la balle d'un joueur repose dans ou touche à un joint entre des plaques de gazon ou si le joint cause un embarras à l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

(b) Balle sur le vert. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1d.

Cependant, il n'y a pas d'embarras si la condition nuit seulement à la *prise de position* du joueur.

Tous les joints entre les plaques de gazon sont considérés comme étant un joint unique lorsque le joueur prend un dégagement. Ceci signifie que si un joint entre les plaques nuit encore au joueur après qu'il a *laissé tomber* la balle, il doit procéder tel que requis à la règle 14.3c(2), même si la balle est encore à moins d'une *longueur de bâton* du point de référence.

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

F-8 Dégagement de crevasses dans le sol

Objet. Dans certaines conditions, des crevasses peuvent apparaître à certains endroits sur le terrain et la position d'une balle peut être affectée

de façon significative si elle s'arrête dans une telle crevasse. Cependant, la prise de position du joueur peut ne pas être gênée par la condition, auquel cas une règle locale ne permettant un dégagement que pour la position de la balle et l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan est recommandée.

Règle locale type F-8

« Les crevasses dans le sol [spécifier la ou les parties du terrain, comme dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou plus court] sont un *terrain en réparation*. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

[**Cependant**, un dégagement n'est pas autorisé si la crevasse nuit seulement à la *prise de position* du joueur.] »

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

F-9 Dégagement de racines d'arbres dans ou près de l'allée

Objet. Dans une situation inhabituelle où il y a des racines d'arbres nues dans une allée, il pourrait être injuste de ne pas accorder de dégagement à un joueur. Le comité peut choisir de traiter ces racines exposées dans l'allée comme un terrain en réparation dont le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b.

Dans certains cas où des racines exposées se retrouvent près de l'allée, le comité peut aussi considérer comme terrain en réparation les racines situées à une certaine distance de l'allée (p. ex. à quatre longueurs de bâton de l'allée) et permettre un dégagement selon la règle 16.1b.

Dans ces cas, le comité peut choisir de limiter le dégagement à l'embarras à la position de la balle et à l'espace choisi pour l'élan.

Règle locale type F-9

« Si la balle d'un joueur repose dans la *zone générale* et qu'il y a embarras par des racines nues qui sont [spécifier la partie du terrain, comme dans la partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou plus court ou dans l'herbe longue à pas plus d'un certain nombre de *longueurs de bâton* de la partie coupée à la hauteur de l'allée ou plus court], ces racines sont traitées comme étant un *terrain en réparation*. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

[**Cependant**, un dégagement n'est pas autorisé si les racines nuisent seulement à la *prise de position* du joueur.]

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

8F. Règles locales types

F-10 Dommages causés par les animaux

Objet. Il se peut que des animaux causent au terrain des dommages si étendus qu'il n'est pas pratique de marquer tous les endroits endommagés comme terrain en réparation. De plus, certains types de dommages causés par les animaux peuvent ne pas être couverts par la règle 16.1.

Cette règle locale type montre comment le comité peut choisir de traiter ces problèmes.

Si des animaux, y compris des insectes, causent des dommages au terrain, le comité peut choisir de traiter ces dommages comme terrain en réparation d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1. Cela est fait en définissant les endroits ou la condition plutôt qu'en marquant tous les endroits endommagés.

Un comité peut choisir de limiter le dégagement seulement aux dommages gênant la position de la balle ou l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan.

Règle locale type F-10

« Les endroits endommagés [spécifier les endroits du *terrain*, comme la *zone générale*] par [type d'*animal*] sont traités comme un *terrain en réparation* d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1b.

[**Cependant**, un dégagement n'est pas autorisé si les dommages nuisent seulement à la *prise de position* du joueur.]

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

F-11 Fourmilières

Objet. Une fourmilière est un débris et peut être enlevée selon la règle 15.1. Ce n'est pas un trou d'animal d'où un dégagement serait permis selon la règle 16.1.

Cependant, il y a des situations où les fourmilières peuvent être difficiles ou impossibles à enlever (comme lorsqu'elles sont grandes, dures ou de forme conique). Dans ces cas, le comité peut adopter une règle locale donnant au joueur l'option de traiter de telles fourmilières comme du terrain en réparation.

Il n'est pas nécessaire d'adopter une telle règle locale pour les fourmis de feu puisque celles-ci sont considérées comme un danger impliquant un animal et un dégagement sans pénalité est prévu à la règle 16.2.

Règle locale type F-11

« Les fourmilières [décrire le type de fourmilières] sur le *terrain* sont, à l'option du joueur, des *détritus* qui peuvent être enlevés selon la règle 15.1 ou un *terrain en réparation* d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1.

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

F-12 Excréments d'animaux

Objet. Les excréments d'oiseaux ou d'autres animaux sont des détritux qui peuvent être enlevés selon la règle 15.1.

Cependant, si le comité s'inquiète de leur effet sur le déroulement équitable du jeu, il peut donner aux joueurs l'option de traiter les excréments comme terrain en réparation d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1.

Si traiter les excréments comme terrain en réparation ne permettra pas nécessairement d'obtenir un dégagement complet lorsqu'une balle est sur le vert, le comité peut aussi autoriser les joueurs à utiliser une longue canne ou fouet ou autre équipement d'entretien similaire pour enlever les excréments de la ligne de jeu sans pénalité, même si cela améliore la ligne de jeu ou d'autres conditions affectant le coup.

Règle locale type F-12

« À l'option du joueur, les excréments de [préciser de quoi on peut prendre un dégagement, p.ex. les excréments d'oie, de chien] peuvent être traités comme

- *Détritus* qui peuvent être enlevés selon la règle 15.1, ou
- *Terrain en réparation* d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1.

[Pour les excréments sur le *vert*, le joueur peut aussi utiliser la longue canne ou le fouet placé près des *verts* pour enlever les excréments sur sa *ligne de jeu*. Si cela améliore la *ligne de jeu* ou d'autres *conditions affectant le coup*, il n'y a pas de pénalité selon la règle 8.1a.]

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

F-13 Dommages causés par les sabots d'un animal

Objet. Les animaux comme les chevreuils ou les orignaux peuvent laisser des marques de sabot sur le terrain. Ces dommages peuvent être réparés sur le vert (voir la règle 13.1), mais un dégagement sans pénalité n'est pas autorisé ailleurs sur le terrain. Un comité peut vouloir permettre aux

8F. Règles locales types

joueurs de prendre un dégagement de ces dommages en tant que terrain en réparation sans avoir à marquer tous les endroits endommagés.

Puisque les dommages causés par un animal peuvent être réparés sur le vert, le comité peut déclarer de tels dommages comme terrain en réparation ou permettre aux joueurs de les réparer.

Règle locale type F-13

« Les dommages causés par les sabots d'un *animal* sont du *terrain en réparation* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

[**Cependant**, sur le *vert*, la règle 16.1 ne s'applique pas et de tels dommages peuvent être réparés selon la règle 13.1].

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

F-14 Accumulation de débris

Objet. À certaines périodes de l'année, des accumulations de débris comme des feuilles ou des glands peuvent faire en sorte qu'il est difficile de trouver sa balle ou de la jouer. Un comité peut choisir de traiter ces accumulations de débris dans la zone générale ou dans une fosse de sable comme terrain en réparation d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

Cette règle locale ne peut pas être utilisée pour les zones de pénalité puisqu'un dégagement n'est pas permis pour des conditions anormales de terrain dans une zone de pénalité.

Cette règle locale devrait être limitée aux trous où ces débris causent problème et devrait être retirée dès que les conditions le permettent.

Règle locale type F-14

« Durant le jeu du [préciser le numéro du trou], tout espace où il y a des accumulations temporaires de [identifier le type de *débris*] dans la *zone générale* ou dans une *fosse de sable* est traité comme *terrain en réparation* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

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

F-15 Champignons sur le vert

Objet. Si des champignons qui poussent sur le vert peuvent nuire à l'équité du jeu, le comité peut les traiter comme terrain en réparation pour qu'un joueur puisse prendre un dégagement selon la règle 16.1d.

Règle locale type F-15

« Les champignons qui poussent sur le *vert* sont du *terrain en réparation* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1d.

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

F-16 Fosse de sable remplie d'eau temporaire

Objet. Si une ou plusieurs fosses de sable sont remplies d'eau temporaire, un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1c peut être insuffisant pour assurer l'équité du jeu, puisque les joueurs peuvent être limités à prendre le dégagement maximum disponible ou un dégagement à l'extérieur de la fosse de sable avec un coup de pénalité. Un comité peut choisir de traiter certaines fosses de sable comme terrain en réparation dans la zone générale de sorte qu'un dégagement sans pénalité soit permis à l'extérieur de la fosse de sable.

Le comité devrait limiter l'utilisation de cette règle locale à certaines fosses de sable bien spécifiques; il n'est pas autorisé à faire une règle locale disant que toutes les fosses de sable remplies d'eau temporaire sont du terrain en réparation. Le raisonnement justifiant cette recommandation est que certaines fosses de sable peuvent changer au cours de la ronde, allant de complètement inondées à partiellement remplies d'eau. Il serait inapproprié que certains joueurs aient droit à un dégagement sans pénalité d'une fosse de sable traitée comme terrain en réparation dans la zone générale, alors que d'autres joueurs auraient à traiter ce même endroit comme fosse de sable puisqu'elle ne serait pas complètement inondée lorsque leur balle s'y arrête.

Règle locale type F-16

« La *fosse de sable remplie d'eau temporaire* sur le [insérer l'endroit où cette fosse est située, p.ex. à gauche du 5^e *vert*] est un *terrain en réparation* dans la *zone générale*. Cet endroit n'est pas traité comme *fosse de sable* durant la ronde.

Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b.

Toutes les autres *fosses de sable* sur le *terrain*, qu'elles contiennent de l'*eau temporaire* ou non, conservent leur statut de *fosse de sable* et les règles s'appliquent en conséquence.

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

F-17 Tous les chemins et sentiers traités comme obstructions

Objet. Lorsque des chemins ou sentiers sans surface artificielle peuvent nuire à l'équité du jeu, le comité peut désigner ces chemins ou sentiers

8F. Règles locales types

comme obstructions inamovibles d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

Règle locale type F-17

« Tous les chemins et sentiers sur le *terrain* [ou identifier des types de chemin ou endroits spécifiques], même s'ils n'ont pas de surface artificielle, sont considérés comme des *obstructions inamovibles* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

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

F-18 Traiter un objet amovible comme étant inamovible

Objet. Le comité peut choisir de traiter certains objets amovibles sur le terrain, comme tous les piquets (autres que les piquets de limites), poubelles et panneaux indicateurs, comme étant des objets inamovibles pour dissuader les joueurs de les déplacer.

Le comité devrait étudier sérieusement les implications de cette règle locale avant de la mettre en place car cela pourrait mener les joueurs à une infraction à la règle 8.1 pour avoir déplacé une obstruction considérée comme étant inamovible.

Règle locale type F-18

« Tous les piquets [ou préciser les *obstructions amovibles* qui doivent être considérées comme étant inamovibles] sur le *terrain* sont traités comme des *obstructions inamovibles* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1. Le joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement selon la règle 15.2.

Pénalité pour infraction à cette règle locale : Pénalité générale. »

F-19 Sillons creusés en bordure des verts

Objet. Des sillons sont parfois découpés sur le tablier ou la bordure des verts pour empêcher les herbes rampantes d'envahir le vert. Comme il peut être difficile de jouer une balle d'un tel sillon, un comité peut choisir de les traiter comme terrain en réparation d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

Un dégagement devrait être permis seulement si la condition nuit à la position de la balle ou à l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan.

Règle locale type F-19

« Les sillons creusés sur ou tout près de la bordure ou tablier des *verts* constituent un *terrain en réparation*. Si la balle d'un joueur repose dans

ou touche un sillon ou si celui-ci nuit à l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b.

(b) Balle sur le vert (incluant une balle touchant le vert). Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1d.

Cependant, il n'y a pas d'embarras si le sillon nuit seulement à la *prise de position* du joueur.

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

F-20 Canaux de drainage en béton

Objet. On voit parfois des canaux de drainage étroits en béton sur les terrains susceptibles d'être inondés. Ceci peut créer des problèmes pour le jeu parce que :

- Ces canaux sont des zones de pénalité telles que définies aux règles.
- Ils courent souvent le long d'un sentier de voiturettes et ils s'apparentent plus à une obstruction inamovible qu'à une zone de pénalité.

Le comité peut choisir de traiter ces canaux de drainage comme obstructions inamovibles dans la zone générale plutôt que comme zones de pénalité.

Voir la règle locale type B-4 pour savoir quand un cours d'eau peut être défini comme partie de la zone générale.

Règle locale type F-20

« Les canaux de drainage faits de matériaux artificiels et qui sont adjacents à un sentier de voiturettes sont considérés comme des *obstructions inamovibles* dans la *zone générale* et font partie du sentier. Un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b.

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

F-21 Lignes et points de peinture

Objet. Si le comité trace des lignes ou met des points de peinture sur le vert ou dans une partie de la zone générale coupée à la hauteur de l'allée ou plus court (p.ex. pour marquer la distance), il peut traiter ces endroits comme condition anormale de terrain d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

8F. Règles locales types

Il n'est pas nécessaire de permettre un dégagement sans pénalité dans le cas où ces lignes ou points de peinture nuisent seulement à la prise de position du joueur.

Comme alternative, le comité peut choisir de préciser qu'il n'y a pas de dégagement sans pénalité de ces lignes ou points de peinture.

Règle locale type F-21.1

« Les lignes ou points de peinture sur le *vert* ou dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou plus court doivent être traités comme *terrain en réparation* d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1.

Cependant, il n'y a pas d'embarras si les lignes ou points de peinture nuisent seulement à la *prise de position* du joueur.

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

Règle locale type F-21.2

« Un dégagement sans pénalité n'est pas permis des lignes ou points de peinture [décrire l'endroit, p. ex. où le gazon n'est pas coupé à la hauteur de l'allée ou plus court].

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

F-22 Lignes et câbles temporaires

Objet. Des lignes et câbles temporaires sont souvent installés sur un terrain pour assurer l'alimentation en énergie et les communications dans le cadre d'une compétition. Il peut s'agir de câbles souterrains, surélevés ou à la surface du sol. Ces lignes ou câbles ne sont habituellement pas présents à ces endroits et ils ne font pas partie du défi de jouer le terrain, de sorte que le comité peut choisir d'accorder un dégagement additionnel lorsqu'ils nuisent au jeu.

Règle locale type F-22

« Les lignes et les câbles temporaires qui assurent l'alimentation en énergie et les communications (ainsi que les tapis et pièces qui les recouvrent ou les poteaux qui les supportent) sont des *obstructions* :

1. S'ils peuvent être déplacés avec un effort raisonnable et sans endommager l'*obstruction* ou le *terrain*, ce sont des *obstructions amovibles* et un joueur peut les déplacer sans pénalité selon la règle 15.2.
2. Autrement, ce sont des *obstructions inamovibles* dont le joueur peut prendre un dégagement comme suit :

- (a) Balle dans la zone générale ou dans une fosse de sable. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1.
- (b) Balle dans une zone de pénalité. La règle 16.1b est modifiée pour donner au joueur l'option additionnelle d'un dégagement sans pénalité de l'embarras par ces *obstructions inamovibles* dans une *zone de pénalité en laissant tomber* une balle dans la *zone de dégagement* qui suit et la jouer de cette *zone de dégagement* :
- Point de référence : *Le point de dégagement complet le plus proche dans la zone de pénalité.*
 - 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 de pénalité où la balle s'est arrêtée,*
 - » *Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et*
 - » *Il doit y avoir dégagement complet de tout embarras causé par l'obstruction inamovible.*

3. *Si il est établi ou pratiquement certain que la balle d'un joueur a frappé une ligne ou un câble temporaire surélevé, le joueur doit rejouer le coup en jouant la balle originale ou une autre balle d'où ce coup a été effectué (voir la règle 14.6).*

*Si le joueur rejoue le 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.*

4. *Les tranchées recouvertes de gazon et servant au passage des lignes ou câbles temporaires dans la zone générale sont du terrain en réparation, même si elles ne sont pas marquées. Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1.*

Cependant, il y a deux exceptions :

Exception 1 – Balle frappant un câble qui part du sol : *Si une balle frappe une section surélevée d'un câble qui part du sol, le coup compte et la balle doit être jouée où elle repose.*

Exception 2 – Balle frappant les haubans retenant une obstruction inamovible temporaire : *Les haubans retenant une obstruction inamovible temporaire (TIO) font partie de la TIO et ne sont pas couverts par cette règle locale, à moins que le comité déclare que les haubans doivent être considérés comme des lignes ou câbles temporaires surélevés selon la présente règle locale.*

8F. Règles locales types

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

F-23 Obstructions inamovibles temporaires (TIO)

Objet. Lorsque des obstructions sont temporairement installées sur ou près du terrain, le comité devrait spécifier si ce sont des obstructions amovibles (voir la règle 15.2), des obstructions inamovibles (voir la règle 16.1) ou des obstructions inamovibles temporaires (TIO).

Les TIO (obstructions inamovibles temporaires comme les estrades ou les tentes) ne sont normalement pas présentes sur un terrain et ne sont pas considérées comme faisant partie du défi de jouer le terrain. À cause de leur nature temporaire, la règle locale prévoit une option additionnelle de dégagement qui ne s'applique pas aux obstructions inamovibles, même si le joueur peut toujours choisir de traiter une TIO comme si c'était une obstruction inamovible ordinaire et utiliser les options de dégagement prévues à la règle 16.

Le dégagement additionnel offert par cette règle locale comprend la possibilité pour un joueur, lorsque la TIO est située en ligne droite entre sa balle et le trou (« ligne de visée »), de prendre un dégagement en se déplaçant de côté (ou sur « un arc équidistant ») en restant à la même distance du trou, de sorte que la TIO ne s'interpose plus entre la balle du joueur et le trou.

Lorsqu'un joueur prend un dégagement d'une TIO, que ce soit en vertu de la présente règle locale ou selon la procédure de dégagement de la règle 16, il est assuré d'obtenir un dégagement complet de l'embarras physique. Cependant, il n'aura normalement la garantie d'un dégagement complet de l'embarras sur sa ligne de visée que s'il utilise l'option additionnelle de dégagement offerte par cette règle locale.

Règle locale type F-23

« **Définition d'une obstruction inamovible temporaire (TIO):** Une *obstruction inamovible* temporaire (TIO) est une structure installée de façon temporaire sur ou près du *terrain*, généralement le temps d'une compétition particulière, et qui est fixe ou qui ne satisfait pas à la définition d'*obstruction amovible*.

Les *obstructions inamovibles* temporaires comprennent entre autres les tentes, tableaux de scores, estrades, tours de télévision et toilettes.

Les haubans qui soutiennent les TIO en font partie, à moins que le *comité* déclare qu'ils doivent être traités comme *obstructions inamovibles* ou comme lignes ou câbles surélevés temporaires en utilisant la règle locale type F-22.

Le bord le plus extérieur de la TIO sert à déterminer si une balle est sous la TIO ou si la TIO est sur la ligne de visée du joueur entre la balle et le *trou*.

Des lignes ou des piquets peuvent être utilisés pour définir les limites d'une TIO ou pour relier plusieurs TIO ensemble pour en former une seule plus grande.

Une TIO est différente d'une *obstruction inamovible* et la présente règle locale offre une option additionnelle de dégagement de l'embarras par une TIO. Ceci signifie que le joueur peut choisir de prendre un dégagement en utilisant :

- La procédure de dégagement d'une *condition anormale de terrain* prévue à la règle 16.1 comme si la TIO était une *obstruction inamovible* (ce dégagement est également possible lorsque la balle repose dans une *zone de pénalité* ou lorsque la TIO est *hors limites*), ou
- L'option additionnelle de dégagement selon cette règle locale.

a. Quand le joueur a droit à un dégagement

Le dégagement d'une TIO est normalement permis lorsque celle-ci cause un embarras physique ou s'interpose sur la ligne de visée du joueur.

Embarras, selon la présente règle locale, signifie que le joueur a :

- Un embarras physique,
- Un embarras sur sa ligne de visée, ou
- À la fois un embarras physique et sur sa ligne de visée.

(1) Signification d'embarras physique par une obstruction inamovible temporaire. Il y a embarras physique lorsque :

- La balle du joueur touche ou repose dans ou sur une TIO, ou que
- La TIO nuit à l'espace choisi par le joueur pour *prendre position* ou pour effectuer son élan.

(2) Signification d'embarras sur la ligne de visée par une obstruction inamovible temporaire. Il y a embarras sur la ligne de visée lorsque :

- La balle du joueur touche ou repose dans, sur ou sous une TIO, ou que
- La TIO est sur la ligne de visée du joueur vers le *trou* (donc que la TIO est située sur une ligne droite entre la balle et le *trou*), ou que
- La balle est à moins d'une *longueur de bâton*, mesurée sur un arc équidistant du *trou*, d'un point où la TIO serait sur la ligne directe de visée du joueur vers le *trou* (on appelle communément cette *longueur de bâton* le « corridor »).

8F. Règles locales types

(3) Quand aucun dégagement n'est disponible malgré qu'il y ait embarras.

Si la balle touche ou est dans ou sur la TIO, le dégagement est toujours possible. **Cependant**, dans les cas où la balle ne touche pas et n'est **pas** dans ou sur la TIO, il n'y a pas de dégagement selon cette règle locale lorsque l'un ou l'autre des points suivants s'applique :

- Pour un embarras physique ou un embarras sur la ligne de visée :
 - » Il n'y a pas de dégagement lorsqu'il serait 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 (p. ex. lorsque le joueur est incapable d'effectuer un *coup* à cause de la *position de la balle* dans un buisson à l'extérieur de la TIO), et
 - » Il n'y a pas de dégagement lorsque l'embarras n'existe que parce que le joueur choisit un bâton, une *prise de position*, un élan ou une direction de jeu clairement déraisonnable dans les circonstances; et
- Pour un embarras sur la ligne de visée :
 - » Il n'y a pas de dégagement lorsqu'il est clairement déraisonnable qu'un joueur puisse frapper sa balle assez loin pour se rendre jusqu'à la TIO, et
 - » Il n'y a pas de dégagement lorsque le joueur ne peut pas démontrer qu'il peut raisonnablement effectuer un *coup* qui, à la fois, (a) ferait que la TIO (incluant le corridor) soit sur la ligne du *coup* et (b) que la balle finisse en ligne directe vers le *trou*.

b. **Dégagement d'un embarras pour une balle dans la zone générale**

Si la balle du joueur est dans la *zone générale* et qu'il y a embarras par une TIO (y compris une TIO située *hors limites*), 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 et jouer de cette *zone de dégagement* :

- Point de référence : Le *point de dégagement complet le plus proche* où l'embarras physique et l'embarras sur la ligne de visée n'existent pas.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : L'espace complet à l'intérieur d'une *longueur de bâton* du point de référence, **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 l'embarras par la TIO, tant physique que sur la ligne de visée.

Si une TIO cause un embarras physique au joueur, celui-ci peut choisir de prendre un dégagement en utilisant la procédure de dégagement d'une *condition anormale de terrain* à la règle 16.1b plutôt que d'utiliser la présente procédure, traitant la TIO comme étant une *obstruction inamovible*. La procédure de dégagement selon la règle 16.1b est également disponible lorsque la balle repose dans une *zone de pénalité* ou lorsque la TIO est *hors limites*. Voir la clause f de cette règle locale pour savoir comment le joueur peut procéder selon d'autres règles de dégagement.

c. Dégagement d'un embarras pour une balle dans une fosse de sable ou dans une zone de pénalité

Si la balle du joueur est dans une *fosse de sable* ou dans une *zone de pénalité* et qu'il y a embarras par une TIO (y compris une TIO située *hors limites*), le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité ou un dégagement avec pénalité :

(1) Dégagement sans pénalité : jouer de la fosse de sable ou de la zone de pénalité. Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité tel que prévu à la clause b, **sauf que** le *point de dégagement complet le plus proche* où il n'y a plus d'embarras et la *zone de dégagement* doivent être dans cette *fosse de sable* ou cette *zone de pénalité*.

Si un tel point où il n'y a plus d'embarras n'existe pas dans cette *fosse de sable* ou cette *zone de pénalité*, le joueur peut néanmoins prendre ce dégagement tel que mentionné ci-haut en utilisant le *point de dégagement maximum disponible* dans la *fosse de sable* ou dans la *zone de pénalité* comme point de référence.

(2) Dégagement avec pénalité : jouer de l'extérieur de la fosse de sable ou de la zone de pénalité. Avec **un coup de pénalité**, le joueur peut laisser tomber la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* qui suit et jouer de cette *zone de dégagement* :

- Point de référence : Le *point de dégagement complet le plus proche* pas plus près du *trou* où il n'y a plus d'embarras, ni physique ni sur la ligne de visée, et qui est à l'extérieur de cette *fosse de sable* ou *zone de pénalité*.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : L'espace complet à l'intérieur d'une *longueur de bâton* du point de référence, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
 - » Toute *zone de terrain* autre que dans cette *fosse de sable* ou *zone de pénalité* ou sur un *vert*.
 - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et

8F. Règles locales types

- » Il doit y avoir un dégagement complet de l'embaras par la TIO, tant physique que sur la ligne de visée.

Si une TIO cause un embaras physique au joueur, celui-ci peut choisir de prendre un dégagement en utilisant la procédure de dégagement d'une *condition anormale de terrain* à la règle 16.1b plutôt que d'utiliser la présente procédure, traitant la TIO comme étant une *obstruction inamovible*.

La procédure de dégagement selon la règle 16.1b est également disponible lorsque la TIO est *hors limites* ou que la balle repose dans une *zone de pénalité*. Si une balle repose dans une *zone de pénalité*, le point de référence et la *zone de dégagement* doivent être dans cette même *zone de pénalité*.

Voir la clause f de cette règle locale pour savoir comment le joueur peut procéder selon d'autres règles de dégagement.

d. Dégagement lorsque la balle dans une obstruction inamovible temporaire (TIO) n'est pas retrouvé

Si la balle du joueur n'a pas été retrouvée, mais qu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle s'est arrêtée dans une TIO :

- Le joueur peut prendre un dégagement selon cette règle locale en utilisant le point estimé où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la TIO 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 la TIO, le joueur doit jouer avec pénalité de *coup et distance* (voir la règle 18.2).

e. Pouvoir du comité de modifier la procédure de dégagement d'une TIO

Lorsque le *comité* adopte cette règle locale, il peut modifier la procédure de dégagement prévue aux clauses b et c selon l'une ou l'autre (ou les deux) des façons suivantes :

(1) Utilisation optionnelle ou obligatoire de zones où laisser tomber la balle (DZ). Le *comité* peut permettre ou exiger qu'un joueur utilise une zone où laisser tomber la balle (DZ) comme *zone de dégagement* lorsqu'il procède

en vertu de cette règle locale. Dans ces cas, le *comité* peut ajouter la DZ pour un dégagement d'un embarras physique seulement ou d'un embarras sur la ligne de visée seulement, ou encore permettre l'utilisation de la DZ pour l'un et l'autre type d'embarras.

(2) Option de dégagement d'un côté ou de l'autre. Le *comité* peut permettre au joueur de prendre un dégagement du côté opposé de la TIO en plus des options de dégagement permises aux clauses b et c de cette règle locale. **Cependant**, l'option de prendre un dégagement d'un côté ou de l'autre ne s'applique pas lorsque le joueur utilise la procédure de dégagement prévue à la règle 16.1.

f. Le joueur peut procéder selon d'autres règles de dégagement

(1) Prendre un dégagement en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1 ou cette règle locale. Si un joueur a un embarras physique par la TIO tel que défini à la clause a, le joueur peut choisir de :

- Utiliser la procédure de dégagement prévue à la règle 16.1 ou
- Procéder selon cette règle locale.

Cependant, le joueur ne peut pas prendre un dégagement selon l'une de ces options et ensuite selon l'autre.

Si le joueur choisit d'utiliser la procédure prévue à la règle 16.1 pour prendre un dégagement d'une *condition anormale de terrain*, il doit traiter la TIO comme si c'était une *obstruction inamovible* et prendre le dégagement en fonction de l'endroit où la balle repose :

- Dans la zone générale en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1b.
- Dans une fosse de sable en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1c.
- Dans une zone de pénalité en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1c comme si la balle reposait dans une *fosse de sable*.
- Sur le vert en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1d.

(2) Prendre un dégagement en vertu des règles 17, 18 ou 19. Cette règle locale n'empêche pas le joueur de prendre un dégagement selon les règles 17, 18 ou 19 plutôt que prendre un dégagement de la TIO selon cette règle locale.

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

F-24 Dégagement sans pénalité d'une obstruction inamovible dans une zone de pénalité

Objet. Lorsqu'une obstruction inamovible cause un embarras à un joueur dont la balle repose dans une zone de pénalité, le joueur n'a pas droit à un

8F. Règles locales types

dégagement sans pénalité (voir la règle 16.1a (2)). Cependant, il se peut dans certains cas qu'un comité veuille permettre un dégagement sans pénalité de certaines obstructions à l'intérieur de la zone de pénalité.

Pour les fins de cette règle locale, le comité devrait spécifier à quelle obstruction inamovible cette règle s'applique (plutôt que permettre un dégagement sans pénalité de toutes les obstructions inamovibles) et sur quel trou elle s'applique lorsque non applicable sur tous les trous.

Règle locale type F-24

« Un dégagement sans pénalité de l'embarras causé par [spécifier quelle *obstruction inamovible*] située dans la *zone de pénalité* sur [spécifier le numéro du trou] est autorisé selon la règle 16.1b avec les modifications qui suivent :

- Point de référence : Le *point de dégagement complet le plus proche* doit être dans la *zone de pénalité*.
- 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 là où la balle s'est arrêtée,
 - » 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 l'*obstruction inamovible*.

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

F-25 Le point de dégagement complet le plus proche doit être déterminé sans passer par-dessus, à travers ou sous la condition anormale de terrain

Objet. Certaines situations peuvent survenir où un joueur peut avoir un embarras par une condition anormale de terrain, comme une clôture ou un mur étroit, et où son point de dégagement complet le plus proche peut être de l'autre côté de cette condition anormale de terrain, ce qui peut avoir un impact significatif et indésirable sur le résultat de la prise de dégagement.

Même si le joueur a droit de mesurer sa ou ses longueurs de bâton à travers ou par-dessus certains objets, le comité peut vouloir exiger que le point de dégagement complet le plus proche soit établi sans passer à travers, par-dessus ou sous les conditions anormales de terrain.

Le comité peut aussi vouloir utiliser cette règle locale type pour empêcher qu'un joueur puisse mesurer par-dessus ou à travers un objet.

Règle locale type F-25.1

« Lorsque le joueur prend un dégagement selon la règle 16.1, le *point de dégagement complet le plus proche* doit être établi sans mesurer à travers, par-dessus ou sous la [spécifier la *condition anormale de terrain* et le numéro du trou].

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

Règle locale type F-25.2

« Lorsque le joueur prend un dégagement de [spécifier la *condition anormale de terrain* et le numéro du trou], la *zone de dégagement* doit être du même côté de la *condition anormale de terrain* que le point de référence.

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

F-26 Barrières dans les clôtures et murs de limites

Objet. Si le comité veut empêcher les joueurs d'avoir droit à un dégagement sans pénalité des barrières fermées dans une clôture ou un mur de limites (comme l'entrée d'une propriété privée), il peut traiter cette barrière, lorsqu'elle est fermée, comme faisant partie de l'objet de limites.

L'implication de cette règle locale devrait être préalablement étudiée de près par le comité puisqu'elle peut faire en sorte que des joueurs enfreignent la règle 8.1 en déplaçant la barrière.

Règle locale type F-26

« Toutes les barrières fermées attachées aux murs et clôtures de limites font partie de ces *objets de limites*. Un joueur n'a pas droit à un dégagement d'une telle barrière selon la règle 15.2 ou la règle 16.1.

Cependant, une barrière ouverte n'est pas traitée comme faisant partie de l'*objet de limites* et peut être fermée ou déplacée à une position différente. »

8G Restrictions quant à l'usage de certains équipements spécifiques

G-1 Liste des têtes de bois n° 1 conformes aux règles

Objet. Pour enlever tout doute que les bois n° 1 utilisés durant une compétition sont conformes aux règles, un comité peut choisir d'exiger que les joueurs n'utilisent que les bois n° 1 ayant une tête de bâton qui a été évaluée et approuvée comme étant conforme aux Règles concernant

8G. Règles locales types

l'équipement. Un lien vers une liste complète des têtes de bâton conformes aux règles, approuvée par Golf Canada, est disponible sur le site golfcanada.ca.

On recommande de limiter cette règle locale aux compétitions réservées à des joueurs de haut niveau (c.-à-d. des joueurs professionnels et amateurs d'élite).

Même si cette règle locale n'est pas en vigueur, tout bois n° 1 utilisé doit être conforme aux exigences des Règles concernant l'équipement.

Règle locale type G-1

« Tout bois n° 1 utilisé par le joueur pour effectuer un *coup* doit comporter une tête, identifiée selon le modèle et l'angle de la face, paraissant sur la liste actuelle des têtes de bois n° 1 conformes approuvée par Golf Canada.

Cette liste est mise à jour de façon régulière et un lien vers cette liste est disponible sur le site golfcanada.ca.

Exception – Têtes de bois n° 1 antérieures à 1999 : Un bois n° 1 comportant une tête fabriquée avant 1999 est exempt de cette règle locale.

Pénalité pour avoir effectué un *coup* avec un bâton ne respectant pas cette règle locale : Disqualification.

Il n'y a pas de pénalité selon cette règle locale pour avoir transporté, sans effectuer de coup avec, un bois n° 1 qui ne paraît pas à la liste des bois n° 1 conformes aux règles. »

G-2 Spécifications concernant les rainures et marques de poinçon

Objet. Les Règles concernant l'équipement révisées et en vigueur le 1^{er} janvier 2010 contenaient de nouvelles spécifications sur les rainures et les marques de poinçon, ces règles s'appliquant à tous les bâtons autres que les bois n° 1 et les fers droits. Jusqu'à ce qu'un préavis de 4 ans soit donné, on n'exigera pas que les bâtons fabriqués avant 2010 respectent ces spécifications.

Un comité peut toutefois choisir d'adopter une règle locale exigeant que les joueurs utilisent seulement des bâtons rencontrant toutes les spécifications prévues aux règles courantes concernant l'équipement. On recommande de limiter cette règle locale aux compétitions réservées à des joueurs de haut niveau (c.-à-d. des joueurs professionnels et amateurs d'élite).

Un lien vers une base de données est disponible sur le site golfcanada.ca pour aider à déterminer quels bâtons peuvent être utilisés.

Règle locale type G-2

« Pour effectuer un *coup*, le joueur doit utiliser des bâtons conformes aux spécifications sur les rainures et marques de poinçon qui sont contenues aux *Règles concernant l'équipement* entrées en vigueur le 1^{er} janvier 2010.

Sur le site golfcanada.ca, on peut trouver un lien vers une base de données concernant les bois d'allée, les bâtons hybrides, les fers et les différents cocheurs (« *wedges* ») qui ont subi le test de conformité aux *Règles concernant l'équipement* actuelles.

Pénalité pour avoir effectué un *coup* avec un bâton ne respectant pas cette règle locale : Disqualification.

Il n'y a pas de pénalité selon cette règle locale pour avoir transporté (mais sans effectuer de *coup* avec) un bâton qui ne respecte pas ces spécifications concernant les rainures et marques de poinçon. »

G-3 Liste des balles conformes aux règles

Objet. Pour éliminer tout doute que les balles utilisées durant une compétition sont conformes aux règles, un comité peut exiger que le joueur n'utilise que des balles qui ont été testées et jugées conformes aux Règles concernant l'équipement.

Un lien vers une liste des balles conformes aux règles est disponible sur le site golfcanada.ca et cette liste est mise à jour à tous les mois.

Même si celle règle locale n'est pas en vigueur, toute balle utilisée doit être conforme aux exigences des Règles concernant l'équipement.

Règle locale type G-3

« Toute balle utilisée pour effectuer un *coup* doit paraître sur la liste actuelle des balles conformes aux règles du golf approuvée par Golf Canada.

Cette liste est mise à jour régulièrement et on peut trouver un lien vers cette liste à golfcanada.ca.

Si une balle qui ne paraît pas sur la liste des balles conformes est *laissée tomber, remplacée* ou placée par un joueur mais n'a pas encore été jouée, ce joueur peut corriger son erreur sans pénalité selon la règle 14.5.

Pénalité pour avoir effectué un *coup* en infraction à cette règle locale sur une balle qui n'est pas sur la liste actuelle des balles conformes : Disqualification. »

G-4 Règle d'une seule balle

Objet. Pour empêcher qu'un joueur utilise des balles avec des caractéristiques de jeu différentes selon le type de trou ou de coup qu'il a

8G. Règles locales types

à jouer durant une ronde, le comité peut exiger qu'un joueur n'utilise qu'un seul type de balle paraissant sur la liste des balles conformes.

Chaque entrée sur la liste des balles conformes est considérée comme étant une balle différente. Les balles de golf de couleur différente portant des marques identiques sont considérées comme étant des balles différentes.

On recommande de limiter cette règle locale aux compétitions réservées à des joueurs de haut niveau (c.-à-d. des joueurs professionnels et amateurs d'élite).

Règle locale type G-4

« Pendant une *ronde*, chaque balle sur laquelle le joueur effectue un *coup* doit être de même marque et de même type et paraître sous une seule et même entrée sur la liste actuelle des balles de golf conformes aux règles.

Si une balle de marque et/ou de type différent est *laissée tomber, remplacée* ou placée par un joueur mais n'a pas encore été jouée, le joueur peut corriger son erreur, sans pénalité, selon la règle 14.5. Pour corriger son erreur, le joueur doit utiliser une balle de même marque et de même type que celle utilisée au début de la *ronde*.

Lorsque le joueur réalise qu'il a joué une balle en infraction à cette règle locale, il doit revenir, lorsqu'il joue de la prochaine *aire de départ*, à une balle de même marque et de même type que celle utilisée au début de la *ronde*; sinon, le joueur est **disqualifié**.

Si l'erreur est découverte durant le jeu d'un trou, le joueur peut compléter le jeu du trou avec cette balle ou placer une balle de la bonne marque et du bon type à l'endroit d'où la balle jouée en infraction à cette règle locale a été levée.

Pénalité pour avoir effectué un *coup* sur une balle en infraction à cette règle locale : Le joueur encourt un **coup de pénalité** à chaque trou où il est en infraction à cette règle locale. »

G-5 Interdire l'utilisation des appareils de mesure de distance

Objet. Même si la règle 4.3 permet aux joueurs d'utiliser un appareil mesurant la distance (sujet à certaines exigences), un comité peut choisir d'interdire l'utilisation de tout équipement électronique pour mesurer la distance.

Règle locale type G-5

« La règle 4.3a(1) est modifiée comme suit :

Durant une *ronde*, un joueur ne doit pas obtenir de renseignements sur la distance en utilisant un appareil électronique mesurant la distance.

Pénalité pour infraction à cette règle locale - voir les énoncés de pénalité à la règle 4.3. »

G-6 Interdire l'utilisation de transport motorisé

Objet. Un comité peut choisir d'interdire aux joueurs d'utiliser tout type de transport motorisé comme une voiturette de golf durant une ronde. Ceci est approprié lorsque le comité juge que marcher fait partie intégrante du jeu dans une compétition ou lorsqu'il estime que l'utilisation de tout transport motorisé serait dangereuse ou pourrait endommager le terrain.

Lorsque le comité adopte cette règle locale, il peut permettre l'utilisation de transport motorisé de façon limitée, comme pour véhiculer les joueurs entre deux trous éloignés l'un de l'autre, ou permettre aux membres du comité de transporter un joueur qui retourne jouer, ou qui a joué de nouveau, sous pénalité de coup et distance.

Si un joueur utilise un transport motorisé sans la permission du comité, celui-ci peut choisir de ne pas pénaliser le joueur dans le cas où il aurait autorisé ce transport si le joueur en avait fait la demande. Par exemple, si un joueur qui a perdu une balle et qui doit retourner à l'aire de départ accepte un transport d'un bénévole lorsqu'aucun membre du comité n'est disponible, le comité pourrait annuler la pénalité dans le cas où un membre du comité aurait transporté le joueur si celui-ci en avait fait la demande.

Cependant, lorsqu'une règle locale interdit le transport motorisé, le principe de cette règle locale veut que les joueurs marchent tout le terrain. Par conséquent, l'autorisation ne devrait pas être donnée si un joueur a été transporté vers l'avant sans qu'il ait eu à marcher au préalable cette même distance. Par exemple, si un joueur arrête acheter un breuvage après son coup de départ et qu'il accepte ensuite d'un bénévole le transport vers l'avant, la pénalité prévue à cette règle locale ne devrait pas être annulée.

Règle locale type G-6

« Durant une *ronde*, un joueur ou un *cadet* ne doivent utiliser aucun transport motorisé, **sauf** tel qu'autorisé ou approuvé ultérieurement par le *comité*.

[Un joueur qui doit jouer, ou qui a joué, sous pénalité de *coup et distance* est toujours autorisé à utiliser le transport motorisé.]

[Les joueurs et *cadets* peuvent utiliser la navette entre les trous [identifier le trou] et [identifier le trou].]

Pénalité pour infraction à cette règle locale : Le joueur encourt la **pénalité générale** à chaque trou où il est en infraction à cette règle locale. Si l'infraction survient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou. »

8G. Règles locales types

G-7 Interdire certains types de souliers

Objet. Par souci de protection du terrain, le comité peut interdire le port de souliers avec des crampons en métal ou de conception traditionnelle.

Le comité peut également interdire le port de souliers ayant d'autres caractéristiques susceptibles de causer des dommages indésirables.

Règle locale type G-7

« La règle 4.3a est modifiée comme suit :

Durant une *ronde*, un joueur ne doit pas effectuer un *coup* alors qu'il porte des souliers avec :

- Des crampons traditionnels – c'est à dire des crampons comportant une ou plusieurs pointes conçues pour pénétrer profondément dans le sol (qu'ils soient en métal, céramique, plastique ou autre matériau); ou
- Des crampons de tout type entièrement ou partiellement faits de métal si ce métal peut entrer en contact avec le *terrain*.

Pénalité pour infraction à la règle locale - voir l'énoncé de pénalité à la règle 4.3. »

G-8 Interdire ou limiter l'utilisation d'appareils audio ou vidéo

Objet. La règle 4.3a(4) permet à un joueur d'utiliser un appareil lui donnant accès à un document audio ou à une vidéo sur des sujets non reliés à la compétition en cours. Le comité peut toutefois adopter une règle locale interdisant l'utilisation de tout appareil audio ou vidéo durant une ronde.

Règle locale type G-8

« La règle 4.3a(4) est modifiée comme suit :

Durant une *ronde*, un joueur ne doit pas écouter ni regarder du contenu de quelque nature que ce soit sur un appareil audio ou vidéo personnel.

Pénalité pour infraction à la règle locale - voir l'énoncé de pénalité à la règle 4.3. »

G-9 Remplacer un bâton brisé ou sérieusement endommagé

Objet. La règle 4.1a(2) permet à un joueur de réparer ou de remplacer un bâton endommagé durant la ronde, sauf en cas d'abus du bâton. Un comité peut toutefois adopter une règle locale pour limiter le remplacement de bâton aux cas où le bâton est brisé ou sérieusement endommagé, ce qui n'inclut pas un bâton qui est seulement fissuré.

Règle locale type G-9

« La règle 4.1a(2) est modifiée comme suit :

La règle 4.1a(2) s'applique, sauf qu'un bâton endommagé par le joueur ou par son *cadet* durant la *ronde* (incluant alors que le jeu est arrêté en vertu de la règle 5.7a) peut seulement être remplacé s'il est « brisé ou sérieusement endommagé ».

Pour les fins de cette règle locale :

Un bâton est « brisé ou sérieusement endommagé » lorsque :

- La tige est cassée, brisée en éclats ou pliée de façon significative (mais non lorsque la tige est seulement bosselée),
- La zone d'impact sur la face du bâton est visiblement déformée (mais non si elle est seulement égratignée ou fissurée),
- La tête du bâton est visiblement et significativement déformée (mais non si elle est seulement fissurée),
- La tête du bâton est détachée de la tige ou ne tient plus en place, ou que
- La prise est devenue lâche.

Exception : La face ou la tête du bâton n'est pas « brisée ou sérieusement endommagée » simplement parce qu'elle est fissurée.

Pénalité pour infraction à cette règle locale – Voir la règle 4.1b. »

G-10 Prohiber l'utilisation d'un bâton dépassant 46 pouces

Objet. Pour limiter la longueur maximale permise pour un bâton, un comité peut choisir d'adopter une règle locale limitant à 46 pouces la longueur maximale des bâtons, autre qu'un fer droit.

Une tolérance de mesure de 0,20 pouces est permise au-delà de 46 pouces.

Pour une explication de la mesure d'un bâton, voir le schéma 3 à la partie 2.1c des Règles concernant l'équipement.

On recommande de limiter cette règle locale aux compétitions réservées à des joueurs de haut niveau (c.-à-d. des joueurs professionnels et amateurs d'élite).

Pour éviter tout doute, lorsque cette règle locale type est en vigueur, l'application de l'exception pour besoins physiques permettant l'utilisation par un joueur de bâtons plus longs que 46 pouces n'est pas disponible.

Règle locale type G-10

« Pour effectuer un *coup*, le joueur ne doit pas utiliser un bâton, sauf pour le fer droit, qui excède 46 pouces de longueur.

Pénalité pour effectuer un *coup* avec un bâton en infraction à cette règle locale : Disqualification.

Il n'y a pas de pénalité selon cette règle locale pour avoir transporté, sans effectuer de *coup* avec, un bâton non conforme à ces spécifications de longueur. »

G-11 Restriction de l'utilisation de documentation pour lire les verts

Objet. La règle 4.3, et en particulier la précision 4.3a/1, imposent des restrictions quant à la grandeur et à l'échelle des schémas détaillés pour lire les verts. Cependant, pour assurer que les joueurs et les cadets n'utilisent que leurs yeux et leur perception pour lire la ligne de jeu, le comité peut limiter davantage l'utilisation de documentation en exigeant que les joueurs, durant leur ronde, n'utilisent que le livret de mesures approuvé pour la compétition.

Cette règle locale est destinée seulement au golf compétitif du plus haut niveau et, encore là, seulement pour les compétitions où l'approbation d'un livret de mesures est une tâche réaliste pour le comité.

Lorsque cette règle locale est en vigueur, le comité se doit d'approuver le livret que les joueurs peuvent utiliser, et ce livret autorisé ne devrait contenir que des schémas des verts avec un minimum de détails (comme les pentes significatives, les paliers ou les fausses bordures qui séparent les sections de verts).

Les joueurs et les cadets peuvent ajouter des notes manuscrites au livret approuvé pour aider à lire la ligne de jeu sur un vert, en autant que ces notes sont autorisées en vertu de cette règle locale.

Règle locale type G-11

« La règle locale 4.3a est modifiée comme suit :

Durant une *ronde*, le joueur ne peut utiliser que le ou les livrets de mesures approuvés par le *comité*. Cette restriction s'applique aussi à tout autre schéma du *terrain*, y compris les feuillets d'emplacement des drapeaux.

Des restrictions additionnelles s'appliquent aux notes manuscrites et à toute autre documentation utilisée par le joueur et pouvant l'aider à lire la *ligne de jeu* sur le *vert* :

- Des notes manuscrites peuvent être ajoutées à un livret approuvé ou à un feuillet d'emplacement des drapeaux approuvé, avant ou durant la *ronde* et seulement par le joueur ou son *cadet*, et ces notes sont limitées à l'information recueillie par le joueur ou par son *cadet*.
- Les notes manuscrites peuvent contenir des renseignements découlant seulement de l'expérience personnelle du joueur ou de celle de son

cadet, que ce soit sur le *terrain* ou en regardant une présentation télévisée, mais elles doivent être limitées aux renseignements obtenus :

- » En observant une balle qu'on a fait rouler ou qu'on a jouée (que ce soit par le joueur, son *cadet* ou quelqu'un d'autre) ou
- » Par la perception du joueur ou de son *cadet* ou par l'observation générale du *vert*.

Ces restrictions additionnelles sur les notes manuscrites ou autre documentation ne s'appliquent pas à l'information qui ne pourrait pas aider le joueur à lire la *ligne de jeu* sur le *vert* (comme des notes manuscrites ou des renseignements imprimés contenant des rappels sur l'élan ou détaillant la distance de portée des bâtons du joueur).

Si un joueur utilise durant une *ronde* :

- Un livret de mesures, d'autres plans du *terrain* ou un feuillet d'emplacement des drapeaux n'ayant pas été approuvé par le *comité*,
- Un livret des mesures approuvé ou un feuillet d'emplacement des drapeaux approuvé qui contient une note manuscrite ou un renseignement obtenu de façon non permise, ou
- Toute autre documentation pouvant aider à lire la *ligne de jeu* sur le *vert* (que ce soit pour un *vert* en particulier ou pour les *verts* en général),

le joueur est en infraction à cette règle locale.

« Utiliser » signifie consulter :

- Toute page d'un livret de mesures, d'un autre plan du *terrain* ou d'un feuillet d'emplacement des drapeaux n'ayant pas été approuvé par le *comité*, ou
- L'un ou l'autre de ce qui suit lorsque leur utilisation pourrait aider le joueur ou le *cadet* à lire la *ligne de jeu* sur le *vert* :
 - » Une page d'un livret approuvé ou d'un feuillet d'emplacement des drapeaux approuvé contenant une note manuscrite ou un renseignement obtenu de façon non permise, ou
 - » Toute autre documentation.

Pénalité pour infraction à cette règle locale :

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

8H. Règles locales types

G-12 Prohiber l'utilisation de documentation pour aider à lire la ligne de jeu pour un coup sur le vert

Objet. La précision 4.3a/1 limite la grandeur et l'échelle des livrets de mesure des verts et de tout matériel électronique ou numérique semblable qu'un joueur peut utiliser durant une ronde pour aider à lire la ligne de jeu sur le vert, de sorte que la capacité du joueur à lire un vert demeure une partie essentielle de l'habileté à effectuer des coups roulés. Cependant, un comité peut choisir de mettre encore plus d'emphasis sur le jugement, l'habileté et la capacité du joueur à lire sa ligne de jeu en prohibant l'utilisation de tout matériel à cette fin.

Règle locale type G-12

« La règle locale 4.3a est modifiée comme suit :

Durant une *ronde*, un joueur ne doit utiliser aucun matériel écrit, imprimé, électronique ou numérique pour l'aider à lire sa *ligne de jeu* pour quelque *coup* que ce soit à effectuer sur le *vert*.

Pénalité pour infraction à cette règle locale :

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

8H Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs

H-1 Cadet interdit ou obligatoire; restrictions relatives à un cadet

Objet. Un comité peut choisir de modifier la règle 10.3 afin de :

- Prohiber l'utilisation des services d'un cadet,
- Rendre obligatoire l'utilisation des services d'un cadet, ou
- Limiter le joueur dans son choix de cadet (comme exiger qu'un cadet soit un amateur, ne pas autoriser un parent ou un autre joueur dans la compétition).

Règle locale type H-1.1

Si les cadets ne sont pas autorisés :

« Un joueur ne doit pas avoir de *cadet* durant la *ronde*.

Pénalité pour infraction à la règle locale :

Le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il a un *cadet*.

Si l'infraction survient ou continue entre le jeu de deux trous, le joueur encourt la **pénalité générale** au prochain trou. »

Règle locale type H-1.2

S'il y a des restrictions sur qui le joueur peut utiliser comme cadet :

« Un joueur ne doit pas avoir un [préciser le type de *cadet* qui est prohibé, p. ex. un parent ou un gardien légal] en tant que *cadet* durant la *ronde*.

Pénalité pour infraction à la règle locale : Le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il a eu l'aide d'un tel *cadet*.

Si l'infraction survient ou continue entre le jeu de deux trous, le joueur encourt la **pénalité générale** au prochain trou. »

Règle locale type H-1.3

Si le joueur est obligé d'avoir un cadet :

« Un joueur doit avoir un *cadet* durant la *ronde*.

Pénalité pour infraction à la règle locale : Le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il n'a pas de *cadet*. »

H-2 Désignation d'un donneur de conseils lors de compétitions entre groupes

Objet. Selon la règle 24.4a, le comité peut, lors d'une compétition de groupe (comme une université ou un club), y compris lorsqu'il y a à la fois une compétition individuelle et entre les groupes, permettre à chaque groupe de nommer une ou deux personnes pouvant donner des conseils aux joueurs du groupe pendant qu'ils jouent sur le terrain :

- Tout « donneur de conseils » doit être identifié au comité avant de donner des conseils.
- Le comité peut restreindre le genre de conseils que cette personne peut donner (comme ne pas permettre au donneur de conseils d'indiquer la ligne de jeu alors que la balle repose sur le vert).
- Le comité peut interdire au donneur de conseils de marcher sur certaines parties du terrain (comme les verts).
- Il n'est pas normal qu'un comité autorise deux donneurs de conseils par groupe, à moins que la nature de la compétition le justifie, comme lorsque les cadets ne sont pas permis ou que chaque groupe compte un grand nombre de joueurs.
- Le comité devrait déterminer la pénalité appropriée en cas d'infraction par un donneur de conseils. Ce pourrait être une pénalité imposée à un joueur spécifique ayant reçu de l'aide de façon non autorisée ou une

8H. Règles locales types

pénalité de groupe, p. ex. l'ajout de deux coups de pénalité au score du groupe lors d'une compétition en partie par coups.

Règle locale type H-2

« Chaque groupe peut nommer un [deux] donneur de conseils à qui les joueurs du groupe peuvent demander *conseil* et de qui ils peuvent recevoir des *conseils* durant la *ronde*. Le groupe doit identifier au *comité* chaque donneur de conseils avant que tout joueur du groupe commence sa *ronde*.

[Le groupe peut changer son donneur de conseils durant la *ronde*, mais il doit en aviser le *comité* le cas échéant.]

[Le donneur de conseils ne doit pas indiquer la *ligne de jeu* [ou marcher sur le *vert*] lorsque la balle d'un joueur du groupe repose sur le *vert*.] »

Pénalité pour infraction à cette règle locale : Pénalité générale selon la règle 10.2 »

H-3 Restrictions à savoir qui peut être capitaine de groupe

Objet. Le comité peut, lors de compétitions de groupe, imposer des restrictions en vertu de la règle 24.3 sur qui peut agir comme capitaine de groupe et, en vertu de la règle 24.4a, sur la conduite du capitaine du groupe. Lorsque les donneurs de conseils sont autorisés (voir la règle locale type H-2), le capitaine peut également être le donneur de conseils.

Règle locale type H-3

« Un capitaine de groupe doit être [insérer le critère d'admissibilité, comme être membre du même club]. »

H-4 Considérer le donneur de conseils comme membre du groupe

Objet. Le comité peut décider que le donneur de conseils a le même statut qu'un membre du groupe pour s'assurer que les règles du golf s'appliquent aux gestes posés par cette personne (comme le joueur qui encourt une pénalité selon la règle 9.4 s'il cause le déplacement de sa balle).

Règle locale type H-4

« Le donneur de conseils a le même statut qu'un membre du groupe par rapport à chaque membre de son groupe. »

H-5 Conseils : membres d'un groupe jouant ensemble

Objet. En vertu de la règle 24.4c, dans une partie par coups où le score d'un joueur pour la ronde compte seulement comme partie du score du groupe, le comité peut adopter une règle locale permettant aux membres d'un groupe jouant ensemble d'échanger des conseils même s'ils ne sont pas des partenaires.

Règle locale type H-5

« La règle 10.2 est modifiée comme suit :

Lorsque deux joueurs du même groupe jouent ensemble, ces joueurs peuvent demander ou recevoir des *conseils* l'un de l'autre durant la *ronde*. »

8I Préciser où et quand les joueurs peuvent pratiquer

I-1 Pratiquer avant la ronde

Objet. La règle 5 traite de la pratique sur le terrain avant, durant et entre les rondes de compétition :

- Partie par trous (règle 5.2a). Les joueurs jouant un match peuvent pratiquer sur le terrain avant ou entre les rondes, puisqu'ils jouent à la même heure et qu'ils ont généralement une chance égale de pratiquer.
- Partie par coups (règle 5.2b). Les joueurs ne doivent pas pratiquer sur le terrain avant une ronde le jour d'une compétition, puisqu'ils jouent généralement dans des groupes différents à des heures différentes et qu'ils n'ont donc pas une chance égale de pratiquer. Ils ont toutefois le droit de pratiquer le jour d'une compétition après avoir complété leur jeu pour la journée.
- Partie par trous et partie par coups (règle 5.5b). Après avoir complété le jeu d'un trou et avant de commencer le jeu du prochain trou, un joueur peut effectuer des coups roulés de pratique ou des petits coups d'approche sur ou près du vert du trou tout juste complété ou sur ou près de l'aire de départ du prochain trou, ou sur ou près de tout vert de pratique.

De nombreux éléments doivent être pris en compte avant de décider de permettre la pratique sur le terrain, comme l'équité entre les joueurs, les interférences possibles avec la préparation et l'entretien du terrain, le temps avant ou entre les rondes, ou lorsque les joueurs sont encouragés à jouer sur le terrain en dehors de la compétition.

Pour ces raisons et d'autres encore, un comité peut choisir d'adopter une règle locale modifiant les dispositions qui s'appliquent par défaut, en permettant ou en interdisant complètement la pratique ou en limitant où, quand ou comment une telle pratique peut se faire.

Règle locale type I-1.1

« La règle 5.2a est modifiée comme suit :

Un joueur ne doit pas pratiquer sur le *terrain* de la compétition avant ou entre les *rondes*.

8I. Règles locales types

[Ou, si les joueurs ont un droit restreint de pratiquer : décrire ces restrictions et où, quand et comment un joueur peut pratiquer sur le *terrain*.]

Pénalité pour infraction à la règle locale :

- Pénalité pour une première infraction : **Pénalité générale** (appliquée au premier trou du joueur).
- Pénalité pour une deuxième infraction : **Disqualification.** »

Règle locale type I-1.2

« La règle 5.2b est modifiée comme suit :

Un joueur peut pratiquer sur le *terrain* de la compétition avant ou entre les *rondes*.

[Ou, si les joueurs ont un droit restreint de pratiquer : décrire ces restrictions et où, quand et comment un joueur peut pratiquer sur le *terrain*.]

[Ou, si les joueurs n'ont pas le droit de pratiquer sur le *terrain*, autant avant qu'entre les *rondes* : « Un joueur ne doit pas pratiquer sur le *terrain* de la compétition avant ou entre les *rondes*. »]

I-2 Interdire la pratique sur ou près du vert du dernier trou complété

Objet. Le règle 5.5b permet à un joueur de pratiquer, entre le jeu de deux trous, en effectuant des coups roulés ou des petits coups d'approche sur ou près du vert du dernier trou complété. Le comité peut toutefois choisir d'interdire cette pratique si cela peut nuire au temps de jeu ou pour une autre raison (comme pour empêcher la pratique de coups roulés vers l'emplacement futur des trous). Le comité peut aussi prohiber, entre le jeu de deux trous, les coups roulés de pratique ou les petits coups d'approche sur ou près de tout vert de pratique.

Règle locale type I-2

« La règle 5.5b est modifiée comme suit :

Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas :

- Effectuer un *coup* de pratique sur ou près du *vert* du dernier trou complété, ou
- Éprouver la surface de ce *vert* en frottant la surface du *vert* ou en faisant rouler une balle.
- [Effectuer tout *coup* de pratique sur ou près de tout *vert* de pratique.]

Pénalité pour infraction à la règle locale : Pénalité générale. »

8J Procédure en cas de mauvais temps et de suspension du jeu

J-1 Méthodes pour suspendre et reprendre le jeu

Objet. La règle 5.7b exige que les joueurs arrêtent de jouer immédiatement si le comité déclare une suspension immédiate du jeu. Le comité devrait utiliser une méthode distincte pour aviser les joueurs d'une suspension immédiate.

Les signaux suivants sont d'usage courant, et on recommande à tous les comités d'utiliser ces signaux lorsque c'est possible :

Suspension immédiate : Une note de sirène prolongée.

Suspension normale : Trois notes consécutives de sirène.

Reprise du jeu : Deux notes courtes de sirène.

Règle locale type J-1

« La suspension du jeu pour une situation dangereuse sera signalée par [indiquer le signal devant être utilisé]. Toutes les autres suspensions du jeu seront signalées par [indiquer le signal devant être utilisé]. Dans l'un et l'autre cas, la reprise du jeu sera signalée par [indiquer le signal devant être utilisé]. Voir la règle 5.7b. »

J-2 Enlever de l'eau temporaire

Objet. Un comité peut adopter une règle locale visant à clarifier quelles sont les actions appropriées pour un membre du comité, quelqu'un désigné par le comité (p. ex. un membre de l'équipe d'entretien) ou un joueur lorsqu'il s'agit d'enlever de l'eau temporaire sur le vert.

Règle locale type J-2

« Si la balle d'un joueur repose sur le *vert* et qu'il y a un embarras par de l'*eau temporaire* sur le *vert*, le joueur peut :

- Prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1d, ou
- Voir à ce que l'eau sur sa *ligne de jeu* soit enlevée avec un racloir.
- [Voir à ce que l'eau soit enlevée sur le *vert* avec un racloir lorsqu'une balle repose près du *vert* dans toute *zone de terrain*, mais seulement lorsqu'autorisé par le *comité*].

Le racloir devrait être passé sur la *ligne de jeu* et sur un prolongement raisonnable de cette ligne au-delà du *trou* (c.-à-d. au moins une longueur de racloir) et cela devrait être fait seulement par [préciser qui peut faire cet entretien, comme p. ex. le personnel d'entretien]. »

8K Politiques de temps de jeu

Pour encourager et assurer un jeu soutenu, le comité devrait adopter une règle locale établissant une politique de temps de jeu. Les règles locales types qui suivent donnent quelques exemples à savoir comment un comité peut choisir de composer avec les problèmes de temps de jeu. Le comité peut adopter d'autres règles locales en fonction des ressources dont il dispose; il ne s'agit donc pas d'une liste exhaustive.

Vous pouvez consulter les politiques de temps de jeu à golfcanada.ca/fr

K-1 Temps maximum pour compléter une ronde ou une partie d'une ronde

Objet. Lors de compétitions où il y a peu ou pas d'arbitres sur le terrain, il peut être souhaitable que le comité formule une règle locale toute simple établissant un temps jugé adéquat à l'intérieur duquel les joueurs doivent compléter leur ronde ou compléter un nombre spécifique de trous. Ces limites de temps vont varier selon le nombre de joueurs par groupe et la formule de jeu. Chaque joueur d'un groupe qui excède la limite de temps prescrite et qui est hors position est sujet à pénalité.

Règle locale type K-1

« Si un groupe complète la *ronde* [ou préciser le nombre de trous] derrière le groupe qui le précède avec un intervalle de temps supérieur à ce qui les sépareit au départ, et plus de [préciser le temps total, p. ex. 3 heures 45 minutes] après son heure de départ [ou préciser selon les besoins], tous les joueurs du groupe sont passibles d'**un coup de pénalité** [ou préciser au besoin]. »

K-2 Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup

Objet. Lors d'une compétition où il y a suffisamment d'arbitres sur le terrain, le comité peut adopter une politique de temps de jeu imposant un temps limite pour chaque trou, et si les joueurs excèdent ce temps, établir un temps maximum pour jouer chaque coup.

La règle locale type qui suit fournit un exemple d'une politique applicable à une compétition en partie par coups où chacun des joueurs sera chronométré de façon individuelle si le groupe est hors position.

Une structure de pénalité modifiée pouvant être utilisée dans le cadre d'une politique de temps de jeu est également détaillée à la règle locale type K-3.

Critères définissant hors position

Un groupe est hors position lorsqu'il dépasse le temps alloué pour les trous qui ont été joués et qu'il n'est pas en position par rapport au groupe qui le précède. Pour déterminer si un groupe est hors position, la politique

devrait préciser quand le groupe est considéré hors position par rapport au groupe qui le précède.

La politique détaillée à la règle locale type K-2 définit un groupe comme étant « hors position » lorsque l'intervalle de temps qui le sépare du groupe qui précède est plus grand qu'au départ. Comme alternative, la définition de hors position pourrait être basée sur la position d'un groupe sur le terrain par rapport au groupe qui le précède, comme :

- Tous les joueurs du groupe qui précède ont joué leur coup de départ sur le prochain trou avant que le groupe arrive au départ d'un trou à normale 3, ou
- Un trou à normale 4 ou à normale 5 est libre de tout jeu avant que tous les joueurs du groupe aient joué leur coup depuis l'aire de départ.

Temps pour effectuer un coup

Lorsqu'un groupe est chronométré, chaque joueur du groupe doit effectuer son coup à l'intérieur d'une limite de temps spécifiée par le comité. Le comité peut exiger que tous les coups soient effectués dans la même limite de temps ou il peut adopter la formulation facultative détaillée plus bas pour accorder plus de temps au premier joueur à jouer d'un endroit spécifique, comme de l'aire de départ ou sur le vert.

Mauvais temps dans une compétition de plusieurs rondes en partie par coups

Dans le cas de compétitions de plus d'une ronde en partie par coups, le comité peut décider de conserver les mauvais temps durant toute la compétition. Par exemple, si un joueur obtient un mauvais temps selon cette règle locale lors de la première ronde, le prochain mauvais temps lors d'une ronde subséquente serait un deuxième mauvais temps et la pénalité applicable à un deuxième mauvais temps s'appliquerait.

Ce ne serait pas approprié de conserver les mauvais temps d'une partie par coups pour les appliquer à une partie par trous, ni de les conserver d'un match à un autre lors d'une compétition en partie par trous.

Règle locale type K-2

« Temps maximum alloué

Le temps maximum alloué est le temps maximum jugé nécessaire par le comité pour qu'un groupe complète sa *ronde*. Ce critère est exprimé trou par trou et en temps cumulé et inclut tout le temps nécessaire au jeu, y compris pour l'intervention des *arbitres* et la marche entre les trous.

Le temps maximum alloué pour compléter 18 trous au [insérer le nom du terrain] est [insérer le temps maximum, p. ex. 4 heures et 5 minutes].

8K. Règles locales types

La procédure qui suit est applicable seulement si un groupe est « hors position ».

Définition de hors position

Le premier groupe et tout groupe suivant un temps libre sera considéré « hors position » si, à quelque moment de la *ronde*, le temps cumulatif de ce groupe excède le temps alloué pour le nombre de trous joués. Tout groupe qui suit sera considéré hors position s'il est [préciser quand un groupe est hors position par rapport au groupe qui précède (voir les exemples plus haut)] [et qu'il excède le temps alloué pour le nombre de trous joués].

Procédure lorsqu'un groupe est hors position

1. Les *arbitres* vont vérifier le rythme de jeu et décider si un groupe « hors position » devrait être chronométré. On évaluera les circonstances atténuantes pouvant expliquer pourquoi le groupe est hors position, p. ex. une longue décision de l'*arbitre*, une balle *perdue*, une balle injouable, etc.

Si la décision est de chronométrer les joueurs, chaque joueur du groupe sera susceptible d'être chronométré de façon individuelle et un *arbitre* avisera chaque joueur qu'ils sont « hors position » et qu'ils sont chronométrés.

Dans certaines circonstances exceptionnelles, on pourrait chronométrer un joueur individuel, ou seulement deux joueurs dans un groupe de trois, plutôt que le groupe au complet.

2. Le temps maximum alloué pour un *coup* est [spécifier une limite de temps comme 40 secondes].

[10 secondes additionnelles sont allouées au premier joueur à jouer : a) un coup de départ sur un trou à normale 3, b) un coup d'approche en direction du vert et c) un petit coup d'approche ou un coup roulé.]

Le chronométrage commence lorsque le joueur a eu suffisamment de temps pour se rendre à sa balle, que c'est à son tour de jouer et qu'il peut jouer sans interférence ni distraction. Le temps pris pour déterminer la distance et choisir un bâton compte comme temps pour le prochain *coup*.

Sur le *vert*, le chronométrage commence lorsque le joueur a eu suffisamment de temps pour lever, nettoyer, et *replacer* la balle, réparer les dommages qui nuisent à sa *ligne de jeu* et déplacer des *détritus* sur sa *ligne de jeu*. Le temps pris pour évaluer la *ligne de jeu* depuis au-delà du

trou et/ou derrière la balle compte comme temps pris pour le prochain *coup*.

Le temps est calculé à compter du moment où l'*arbitre* décide que c'est au tour du joueur de jouer et qu'il peut jouer sans interférence ni distraction.

Le chronométrage cesse lorsqu'un groupe revient en position et les joueurs seront avisés en conséquence.

Pénalité pour infraction à la règle locale :

- Pénalité pour un premier mauvais temps : Avertissement verbal.
- Pénalité pour un deuxième mauvais temps : **Un coup de pénalité.**
- Pénalité pour un troisième mauvais temps : **Pénalité générale** appliquée en sus de la pénalité pour le deuxième mauvais temps.
- Pénalité pour un quatrième mauvais temps : **Disqualification.**

Un joueur aura encouru un mauvais temps en infraction à cette règle locale seulement lorsqu'il aura excédé le temps maximum alloué pour effectuer un *coup* alors qu'il était chronométré. Jusqu'à ce qu'un joueur ait été avisé d'un premier mauvais temps, il ne peut pas encourir de mauvais temps additionnel.

Procédure lorsque hors position à nouveau durant la même ronde

Si un groupe est « hors position » plus d'une fois durant une *ronde*, la procédure ci-haut sera appliquée à chaque occasion. Les mauvais temps et l'application des pénalités durant une *ronde* sont conservés jusqu'à ce que cette *ronde* soit complétée. »

Options additionnelles pouvant être ajoutées à la règle locale type K-2

Les points suivants sont des options qui n'ont pas été incluses à la règle locale type K-2, mais qui peuvent être ajoutées par le comité au besoin :

- La définition de hors position peut être amendée pour prévoir que les joueurs doivent recevoir un avertissement officiel avant d'être chronométrés, par exemple pour leur donner au moins un trou pour améliorer leur position.
- La procédure applicable au cas où un groupe est hors position peut être amendée pour prévoir que les joueurs ont droit à un temps raisonnable pour calculer leur distance avant que le chronomètre débute.
- La procédure applicable lorsqu'un groupe est encore hors position durant la même ronde peut être amendée pour prévoir que tout mauvais

8L. Règles locales types

temps soit conservé pour les rondes en partie par coups subséquentes de la compétition.

- La politique peut prévoir qu'en tout temps, un joueur qui est vu par un arbitre prendre plus de temps que le temps spécifié pour effectuer un coup (par exemple, 120 secondes), sera avisé du temps excessif pour ce coup et sera chronométré même si son groupe est en position.

K-3 Structure modifiée des pénalités pour le temps de jeu

Objet. Un comité peut modifier la pénalité pour infraction à toute politique de temps de jeu de sorte que la pénalité pour un premier mauvais temps soit un coup de pénalité.

Le comité peut choisir d'appliquer la pénalité générale pour un premier mauvais temps plutôt qu'un coup de pénalité.

Règle locale type K-3

« L'énoncé de pénalité de la règle locale type K-2 est modifié comme suit :

Pénalité pour infraction à la règle locale :

- Pénalité pour premier mauvais temps : **Un coup de pénalité.**
- Pénalité pour un deuxième mauvais temps : **Pénalité générale** appliquée en sus de la pénalité pour le premier mauvais temps.
- Pénalité pour un troisième mauvais temps : **Disqualification** ».

8L Responsabilités concernant les cartes de scores

L-1 Modifications de la pénalité selon la règle 3.3b (2) pour absence de certification par le joueur ou le marqueur

Objet. La règle 3.3b (2) impose une pénalité de disqualification lorsque le score des trous sur la carte de scores n'a pas été certifié par le joueur, le marqueur ou les deux à la fois.

Cependant, le comité peut modifier la pénalité à deux coups dans les situations où il estime que c'est plus approprié.

Règle locale type L-1

« La règle 3.3b (2) est modifiée comme suit :

Si un joueur remet une *carte de scores* sans que le score des trous soit certifié soit par le joueur, le *marqueur* ou les deux à la fois, le joueur encourt la **pénalité générale (deux coups de pénalité)**.

La pénalité s'applique au dernier trou de la *ronde* du joueur. »

L-2 Rendre le joueur responsable du handicap sur la carte de scores

Objet. La règle 3.3b(4) dit qu'il n'y a pas d'obligation que le handicap d'un joueur paraisse à sa carte de scores et qu'il incombe au comité de calculer les coups de handicap du joueur pour la compétition et donc de calculer son score net.

Toutefois, dans certaines circonstances, il peut être difficile pour le comité de calculer le handicap des joueurs, par exemple là où le comité n'a pas accès à un système informatique pour aider à l'administration de la compétition ou lorsqu'il n'a pas accès à une base de données pour connaître le handicap des joueurs.

Dans ces cas, le comité peut choisir de modifier la règle 3.3b (4) pour exiger que les joueurs inscrivent leur handicap sur la carte de scores. Selon le système de handicap utilisé dans la juridiction locale, le comité peut devoir préciser quel handicap doit être inscrit sur la carte de scores.

Règle locale type L-2

« La règle 3.3b (4) est modifiée comme suit :

Le joueur est responsable d'inscrire son handicap [spécifier quel handicap doit être inscrit sur la *carte de scores*, par exemple l'index de handicap, le handicap de parcours ou le handicap de jeu].

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

- Additionner les scores du joueur, et
- Appliquer les coups de handicap du joueur pour calculer le score net du joueur.

Si le joueur remet une *carte de scores* sans y inscrire le bon handicap :

- Handicap sur la carte de scores trop élevé ou aucun handicap inscrit. Si cela affecte le nombre de coups que le joueur reçoit, le joueur est **disqualifié** de la compétition avec handicap. Si cela n'affecte pas le nombre de coups qu'il reçoit, il n'y a pas de pénalité.
- Handicap sur la carte de scores trop bas. Il n'y a pas de pénalité et le score net du joueur demeure en utilisant le handicap plus bas tel qu'inscrit. »

8M Règles locales types pour les joueurs handicapés

M-1 Placer la balle pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues

Objet. L'opération de certains appareils de mobilité sur roues crée une situation où la prise de position du joueur (basée sur l'endroit où l'appareil

8M. Règles locales types

a d'abord été positionné) ne peut pas être prise rapidement et de façon constante eu égard à l'endroit où la balle s'est arrêtée.

Cette règle locale peut être adoptée par le comité pour aider au joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité sur roues de sorte qu'il n'ait pas à repositionner plusieurs fois l'appareil pour obtenir la prise de position désirée.

Cette règle locale peut être appliquée n'importe où sur le terrain, que ce soit sur le vert, la zone générale, les zones de pénalité ou dans les fosses de sable.

Le but de cette règle locale n'est pas d'avoir un impact sur la décision que doit prendre un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues quant à la sécurité (comme placer l'appareil sur une pente abrupte). Dans un tel cas, d'autres règles de dégagement (comme la règle 19 qui traite du dégagement pour une balle injouable ou la règle 17 qui traite du dégagement d'une zone de pénalité) peuvent être appliquées.

Règle locale type M-1

« Avant d'effectuer un *coup*, un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues peut prendre un dégagement sans pénalité en plaçant la balle originale ou une autre balle et en la jouant de la *zone de dégagement* suivante :

- Point de référence : Le point où repose la balle originale.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : 6 pouces du point de référence, cet endroit pouvant être plus près du *trou* mais avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
 - » Doit être dans la même *zone de terrain*, et
 - » Ne doit pas être à un endroit où le gazon est coupé à la hauteur de l'allée ou plus court à moins que la balle originale se soit arrêtée dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou plus court (ce qui signifie, par exemple, qu'une balle dans l'herbe longue ne peut pas être placée dans l'allée).

Lorsqu'il prend un dégagement en vertu de cette règle locale, le joueur a le droit de placer une balle plus d'une fois (comme lorsque la première tentative fait en sorte que la balle est placée légèrement trop en arrière pour sa *prise de position*).

Exception – Pas de dégagement lorsque c'est clairement déraisonnable d'effectuer un coup. Un dégagement n'est pas disponible en vertu de cette règle locale lorsque jouer la balle où elle repose serait clairement déraisonnable (comme lorsque la balle s'est arrêtée dans

un buisson et qu'elle est à un endroit tel que le joueur serait incapable d'effectuer un *coup*).

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

M-2 Dégagement sans pénalité de certaines fosses de sable spécifiques pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues

Objet. La conception et la forme de certaines fosses de sable peuvent créer une situation où il est difficile sinon pratiquement impossible pour un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues d'entrer ou de sortir de la fosse de sable pour jouer un coup.

La règle 25.4n modifie la règle 19.3 de sorte que lorsqu'un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues prend un dégagement pour une balle injouable dans une fosse de sable, ce joueur peut prendre un dégagement par recul sur la ligne à l'extérieur de la fosse de sable avec un coup de pénalité. Par ailleurs, particulièrement dans une compétition impliquant seulement des joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues, le comité peut accorder un dégagement sans pénalité de certaines fosses de sable ou de toutes les fosses de sable sur le terrain s'il juge approprié de le faire.

Règle locale type M-2

« Pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues [identifier les *fosses de sable* spécifiques ou toutes les *fosses de sable* sur le terrain] sont un terrain en réparation dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b. »

M-3 Exemption limitée de la règle 10.1b (Ancrer le bâton) pour les joueurs avec ataxie ou athétose

Objet. Les joueurs souffrant d'ataxie ou d'athétose provoquant des mouvements involontaires ou des tremblements sévères peuvent trouver qu'il est quasi impossible d'effectuer des coups roulés sans pouvoir utiliser une quelconque forme d'ancrage pour leur coup. Ceci affecte particulièrement les coups roulés à cause du peu de mouvement requis pour un tel coup lorsque combiné aux mouvements incontrôlables qui résultent de la condition médicale.

Cette règle locale permet à un comité d'exempter ces joueurs de pénalité selon la règle 10.1b (ancrer le bâton) **en autant que les trois critères qui suivent** soient respectés :

- Le joueur détient une carte WR4GD ou une carte d'accès EDGA,
- Le joueur souffre d'ataxie ou d'athétose, et

9. Autres formules de jeu

- Le comité est satisfait qu'il y a une évidence claire que la condition affecte significativement et négativement l'habileté du joueur à effectuer des coups roulés (par exemple, le joueur prend régulièrement 50 coups roulés ou plus par ronde).

Règle locale type M-3

« Lorsque le comité a déterminé qu'il y avait une évidence claire que l'habileté d'un joueur à effectuer des coups roulés est significativement et négativement affectée par l'ataxie ou l'athétose et que le joueur détient une carte WR4GD ou une carte d'accès EDGA, ce joueur est exempté de la pénalité selon la règle 10.1b (Ancrer le bâton). »

9 Autres formules de jeu

Les types les plus courants de parties par trous et parties par coups et les formules de jeu avec un partenaire ou entre équipes sont détaillés aux règles 1 à 24. Cette section présente quelques formules alternatives de jeu. Un lien pour connaître le détail des modifications requises aux règles 1 à 24 pour ces formules de jeu est disponible sur le site golfcanada.ca.

9A Stableford modifié

Le Stableford modifié est une formule de jeu qui accorde plus de points aux bons scores tout en soustrayant des points en cas de mauvais jeu. Par exemple, quatre points pour un oiselet, deux pour une normale et moins un pour un bogey.

9B Chapman

Le Chapman est une variante de la formule Quatre joueurs où les deux partenaires jouent de l'aire de départ et choisissent ensuite un des deux coups de départ. Le partenaire dont le coup de départ n'a pas été choisi joue alors le prochain coup et les partenaires jouent ensuite alternativement jusqu'à ce que la balle soit entrée dans le trou. Par exemple, si le coup de départ du joueur A est choisi au premier trou, B joue le coup suivant, A ensuite et ainsi jusqu'à ce que la balle soit entrée. Les deux joueurs jouent ensuite du prochain départ et la procédure est répétée.

Voici d'autres variantes du Chapman :

- Le Quatre joueurs Pinehurst où les deux joueurs jouent de l'aire de départ et échangent ensuite leurs balles, de sorte que A frappe la balle de B et B frappe la balle de A. Après les deuxièmes coups, les joueurs choisissent la balle avec laquelle ils veulent continuer, et ils jouent ensuite cette balle alternativement jusqu'à ce qu'elle soit entrée.

- Le Chapman St Andrews où les joueurs décident, avant de commencer le premier trou de la ronde, quel joueur jouera le deuxième coup sur tous les trous impairs et l'autre joueur tous les deuxièmes coups sur les trous pairs. Ce choix demeure peu importe qui a frappé le coup de départ qu'on utilise sur le trou. Tout coup subséquent est effectué en ordre alterné.

9C Scramble

Un Scramble (souvent appelé Vegas) est joué par des équipes de deux, trois ou quatre joueurs. Chaque joueur frappe de l'aire de départ sur chaque trou, un des coups de départ est choisi et tous les joueurs effectuent leur deuxième coup de cet endroit. Un des deuxièmes coups est choisi, et tous les joueurs de l'équipe jouent de cet endroit et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle soit entrée.

Il y a plusieurs variantes de la formule de base du Scramble, en voici quelques-unes :

- Un Texas Scramble est une formule à quatre joueurs qui exige généralement qu'un nombre minimum de coups de départ de chaque joueur soient utilisés durant la ronde. Certaines formes de Texas Scramble exigent qu'un joueur joue sa propre balle durant tout le jeu de chaque normale 3.
- Un Florida Scramble (en anglais, on parle aussi de Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out) exige que le joueur dont le coup est choisi ne joue pas le prochain coup.
- Un Scramble à un joueur est une formule de jeu où chaque joueur effectue deux coups de départ, choisit une balle, joue deux coups de cet endroit, choisit de nouveau une balle, joue deux coups de là et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle soit entrée.

9D Les deux meilleurs scores sur quatre comptent

C'est une formule par équipes de quatre joueurs où les scores de seulement deux membres de l'équipe comptent pour le score de l'équipe sur chaque trou.



Le R&A et l'USGA continuent de réviser et de moderniser les Règles du golf pour les rendre plus faciles à comprendre et à appliquer. *Le Guide officiel des Règles du golf* est un ouvrage-ressource exhaustif sur les Règles qui comporte le texte complet des règles et les précisions qui s'y rapportent, les Procédures du comité ainsi que les Règles locales types. Il présente aussi de nombreux schémas permettant d'expliquer les Règles dans le cadre de situations de jeu.



ROLEX

FIER SUPPORTER
DU JEU DE GOLF

uk £25 | can \$32.99

ISBN 978-1-78840-366-5



9 781788 403665

www.octopusbooks.co.uk