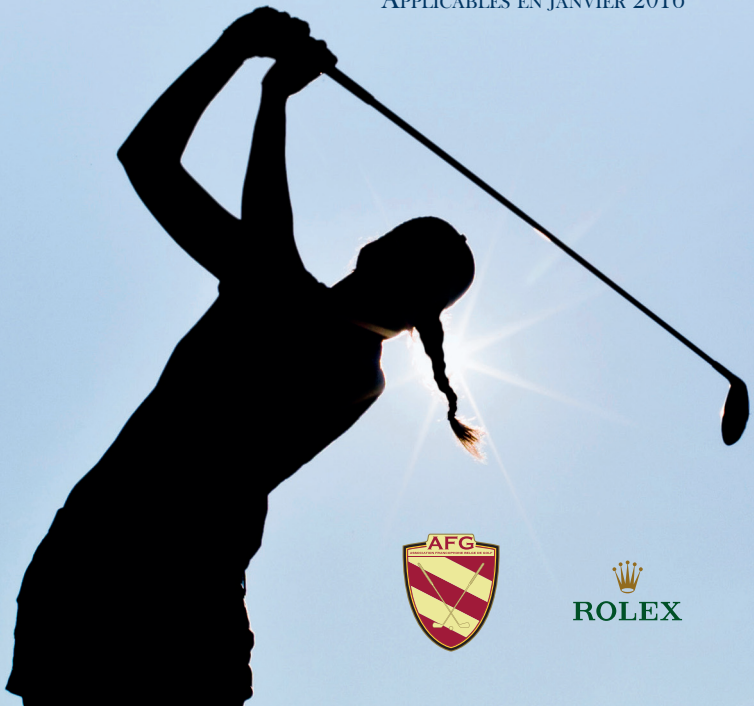
Règles de Golf

et Règles du Statut d'Amateur

Applicables en janvier 2016



ROLEX

Jouez la balle comme elle repose,

Jouez le terrain comme vous le trouvez,

Et si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre,
faites ce qui est juste.

Mais pour faire ce qui est juste,
vous avez besoin de connaître
les Règles de Golf.

Règles de Golf

approuvées par
le R&A Rules Limited
et l'United States Golf Association

33e Edition
Applicable en Janvier 2016

Traduction française *(approuvée par le R&A)*
Jean-Bertrand de Bouÿn, Dale Constans-Gavarry, Mauricette Feuillas, Claude Gourbin, Christian Gresse, Arnould de Lamarzelle, Jean-Pierre Niderprim et Alain Rathery.

Avec la participation de Bernard Coudry.

Toute reproduction, représentation, distribution, diffusion, modification, transformation partielle ou intégrale ne pourra en être faite sans l'accord préalable et écrit de la ffgolf.

© 2015 R&A Rules Limited et United States Golf Association

Tous droits réservés.

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

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

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

www.RandA.org

www.USGA.org

Table des Matières

Préface 6

Principaux Changements 7

Comment Utiliser le Livret des Règles 10

Condensé des Règles de Golf 12

Sections

I. Étiquette 21
II. Définitions 25
III. Les Règles du Jeu 40

Le Jeu

1. Le jeu 40
2. Match play 41
3. Stroke play 44

Les Clubs et la Balle

4. Les clubs 47
5. La balle 52

Responsabilités du Joueur

6. Le joueur 54
7. Entraînement 60
8. Conseil ; Indication de la ligne de jeu 62
9. Renseignements sur les coups réalisés 63

Ordre de Jeu

10. Ordre de jeu 65

Aire de Départ

11. Aire de départ 67

Jouer la Balle

12. Chercher et identifier la balle 69
13. Balle jouée comme elle repose 72
14. Frapper la balle 74
15. Balle substituée ; Mauvaise balle 77

Le Green

16. Le green 79
17. Le drapeau 82

Balle Déplacée, Déviée ou Arrêtée

18. Balle au repos déplacée 84
19. Balle en mouvement déviée ou arrêtée 87

Situations de Dégagement et Procédure

20. Relever, dropper et placer ; jouer d'un mauvais endroit 90
21. Nettoyer la balle 97
22. Balle aidant ou gênant le jeu 98
23. Détritus 99
24. Obstructions 100
25. Terrains en conditions anormales, balle enfoncée et mauvais green 104
26. Obstacles d'eau (y compris obstacles d'eau latéraux) 108
27. Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire 110
28. Balle injouable 113

Autres Formes de Jeu

29. Threesomes et foursomes 114
30. Match play à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles 114
31. Stroke play à quatre balles 117
32. Compétitions contre bogey, contre par et Stableford 120

Administration

33. Le Comité 124
34. Contestations et décisions 127

Appendice I

Sommaire 129
Partie A : Règles locales 131
Partie B : Règlement de la compétition 147

Appendice II

Conception des clubs 157

Appendice III

La Balle 170

Appendice IV
Dispositifs et autres équipements 172
Règles du Statut d'Amateur 175
Appendice – Politique concernant les jeux d'argent 195
Index 197

R&A Rules Limited

À compter du 1er janvier 2004, le Royal & Ancient Golf Club of St Andrews a transféré au R&A Rules Limited les responsabilités et le pouvoir du Royal & Ancient Golf Club of St Andrews d'établir, d'interpréter et de donner des décisions sur les Règles de Golf et sur les Règles du Statut d'Amateur.

Genre

Dans les Règles de Golf, lorsqu'il s'agit d'une personne, le genre utilisé concerne les deux sexes.

Golfeurs handicapés

La publication du R&A intitulée "Modification des Règles de Golf pour les Golfeurs Handicapés", qui contient les modifications autorisées aux Règles de Golf pour répondre aux besoins des golfeurs handicapés, est disponible auprès du R&A ou de la Ffgolf.

Handicaps

L'attribution et l'ajustement des handicaps ne sont pas régis par les Règles de Golf. Ils relèvent de la compétence de la Fédération nationale concernée (en France, la Fédération française de golf) et les questions à ce propos doivent donc lui être adressées.

Préface à l'édition 2016 des Règles de Golf

Ce livret contient les Règles de Golf dont l'application sera effective dans le monde entier à partir du 1er janvier 2016. Les révisions de cette édition 2016 reflètent le travail de quatre ans des Comités des Règles du R&A Rules Limited et de l'USGA, après consultation des autres instances du golf à travers le monde.

En abordant cette révision, nos comités ont continué à être guidés par les principes historiques et éthiques du jeu, la nécessité pour les Règles de rester claires, complètes, appropriées et pertinentes, et l'importance d'assurer que le golf se joue avec intégrité et conformément à l'étiquette. Nous sommes également déterminés à maintenir un ensemble unique de Règles applicables aux joueurs de tous niveaux aussi bien professionnels qu'amateurs. Les principaux changements dans l'édition 2016 sont résumés dans les pages 7 à 9.

Pour l'avenir, le R & A Rules Limited et l'USGA examinent la façon dont les Règles de Golf pourraient être révisées afin de les rendre plus faciles à lire, à comprendre et à appliquer par tous les golfeurs et pour poursuivre des objectifs plus larges tels que la cadence de jeu et la gestion environnementale. Nous prévoyons de poursuivre ce projet pendant les prochaines années.

Nous adressons nos plus vifs remerciements non seulement à nos comités respectifs pour le travail accompli mais également à tous ceux qui ont contribué à cette révision.

Christopher J Hilton
Président
Comité des Règles de Golf
R&A Rules Limited
Septembre 2015

Mark E Newell
Président
Comité des Règles de Golf
United States Golf Association

equation.be

Pour les
amateurs, pour les pros,
pour les Juniors, pour les Espoirs, pour
les Élites, pour tous les golfeurs de tous âges. Pour
les nouveaux clubs, pour les anciens, pour les écoles de
golf, pour la découverte du golf dans les écoles, pour les compé-
titions, pour les initiations, pour le plaisir, pour le sport, pour le golf.

PAR AMOUR DU GOLF

L'Association Francophone Belge de Golf est là pour encadrer, accom-
pagner, soutenir, informer, aider à tous niveaux afin d'amener notre
sport à un plus grand rayonnement en Région wallonne et dans
notre capitale. Respect, éducation, formation, sécurité
sont les valeurs que nous défendons avec toute
la passion qui fait du golf, un sport
pour la vie !

AFG
ASSOCIATION FRANCOPHONE BELGE DE GOLF

AFGOLF.BE

Partenaire historique des fédérations de golf, Ethias fait vivre, à leurs côtés, ses valeurs d'humanisme, d'éthique, d'engagement et de proximité.

Forte de son héritage mutuelliste, Ethias offre à tous, particuliers, associations, collectivités et entreprises des contrats d'assurance au meilleur rapport qualité-prix.

ethias

ASSURÉMENT GOLF

Plus d'informations sur :

www.ethias.be

E.R. : Martine De Beul, rue des Croisiers 24 à 4000 Liège

FAGADIS

www.fagadis.be
rue de Villers 34 - 4520 Wanze
info@fagadis.be

Dirk Van Eetvelde 0473 89 27 23

PGA TOUR®
officia golf course
equipment supplier

JOHN DEERE
CLASSIC

www.johndeere.be

Quoi de plus simple qu'une partie de golf ? Acerta !

Acerta soutient **les starters, les indépendants et les employeurs** dans chaque phase de leur croissance et dans chaque processus RH.

Pendant que vous vous détendez au golf, nos experts s'occupent de toutes les formalités obligatoires pour lancer votre entreprise, gèrent votre administration salariale, vous conseillent sur les droits et obligations des indépendants, vous donnent des conseils juridiques et bien plus encore…

Vous avez des besoins en formation ou en recrutement ? Vous allez avoir la visite de l'inspection sociale ? Là aussi Acerta peut vous aider.

En nous choisissant comme partenaire, vous faites le bon choix !
Surfez vite sur acerta.be et découvrez ce que votre partenaire RH peut vous offrir.

Envie de comparer les tarifs de votre secrétariat social avec ceux d'Acerta ?

Contactez dès lors Benjamine Rochez via mail à **benjamine.rochez@acerta.be**
ou par téléphone au **0475 86 20 75**.

Il y a toujours un bureau Acerta près de chez vous :
Charleroi, Libramont, Liège, Louvain-La-Neuve, Namur et Bruxelles.

acerta

golfstore

brussels

 # 1 Magasin de golf près de chez vous

www.golfstorebrussels.be

T. +32 (2) 308 88 84 - info@golfstorebrussels.be

Principaux Changements Introduits en 2016

Règles de Golf

Règle 3-3. Doute sur la procédure

La Règle a été modifiée afin de fournir des directives supplémentaires sur :

1. La procédure pour un compétiteur qui doute de la façon de procéder et décide de jouer deux balles ; et
2. La manière dont le Comité devrait déterminer quelle balle doit compter dans de telles situations.

De plus, la Règle a été développée pour fournir des directives sur la balle qui doit être prise en compte lorsque les Règles n'autorisent pas la procédure utilisée avec chacune des deux balles.

Exception à la Règle 6-6d. Score Incorrect sur un Trou

Cette nouvelle exception prévoit qu'un compétiteur n'est pas disqualifié pour avoir rendu sur n'importe quel trou, un score inférieur à celui effectivement réalisé, lorsque cela est dû à l'omission d'inclure un ou plusieurs coups de pénalité que le compétiteur, avant de rendre sa carte de score, ne savait pas qu'il avait encourus. Au lieu de cela, le compétiteur encourt la pénalité prescrite par la Règle applicable et une pénalité supplémentaire de deux coups pour chaque trou où le compétiteur a commis une infraction à la Règle 6-6d.

Règle 14-1b. Ancrer le Club

Une nouvelle règle est introduite pour interdire l'ancrage du club, soit "directement" soit par l'utilisation d'un "point d'ancrage", durant l'exécution d'un coup.

Règle 14-3. Dispositifs Artificiels et Équipement Inhabituel ; Utilisation Anormale d'Équipement

Plusieurs modifications ont été apportées à la Règle 14-3, à savoir :

1. Une déclaration de principe a été introduite pour confirmer ce qui guide les instances dirigeantes lorsqu'elles déterminent si l'utilisation d'un objet constitue ou non une infraction à la Règle 14-3 ;

2. Pour plus de clarté, la référence précédente à "l'utilisation inhabituelle d'un équipement" a été changée en "utilisation anormale d'un équipement" ; et
3. La pénalité pour une première infraction à la Règle 14-3 durant un tour conventionnel a été modifiée de disqualification à perte du trou en match play ou deux coups en stroke play, avec application de la disqualification comme pénalité pour une infraction ultérieure.

Règle 18-2. Balle au Repos Déplacée par le Joueur, le Partenaire, le Cadet ou l'Équipement

La Règle 18-2b (Balle se déplaçant après avoir été adressée) a été supprimée. Cela signifie que quand une balle se déplace après qu'un joueur l'a adressée, l'application d'une pénalité selon la Règle 18-2 sera fondée uniquement sur le fait de savoir si le joueur a ou non provoqué le déplacement de la balle.

Règle 25-2. Balle enfoncée

Des Notes ont été introduites pour :

1. Clarifier quand une balle est enfoncée ; et
2. Confirmer qu'un Comité peut introduire une Règle Locale autorisant le dégagement sans pénalité pour une balle enfoncée n'importe où sur le parcours.

Règle 26-2. Balle jouée de l'intérieur d'un obstacle d'eau

La règle a été restructurée uniquement pour plus de clarté. Il n'y a pas de changement substantiel.

Appendice I. Règles Locales ; Règlements de la Compétition

Les anciennes Parties A et B de l'Appendice I relatives aux Règles Locales sont regroupées pour fournir toutes les informations pertinentes sur la question des Règles Locales dans un seul endroit.

Appendice IV. Dispositifs et Autres Équipements

La Partie 5, relative aux dispositifs de mesure de distance, est modifiée de sorte que, quand une Règle Locale permettant l'utilisation de dispositifs de mesure de distance est en vigueur, il n'y a une infraction par rapport à la Règle 14-3 que si un joueur utilise le dispositif à quelque autre fin interdite par cette Règle. Auparavant, lorsque la Règle Locale était en vigueur, un joueur était en infraction avec la Règle 14-3

s'il utilisait un dispositif de mesure de distance comportant d'autres fonctionnalités dont l'utilisation aurait enfreint la Règle 14-3, que ces fonctionnalités aient été ou non effectivement utilisées par le joueur.

Appendices II, III et IV

Les directives relatives à la conformité et au processus de soumission d'un équipement ont été retirées des Règles 4, 5 et 14-3 pour supprimer la redondance avec les Appendices II, III et IV. La révision dans les Appendices pour intégrer ces directives est de caractère formel et uniquement effectuée par souci d'efficacité.

Règles du Statut d'amateur

Règle 3-1b. Prix en Argent pour des Œuvres Caritatives

Une nouvelle Règle 3-1b est introduite pour permettre à un golfeur amateur de participer à un événement où les prix en argent ou leur équivalent sont reversés à une œuvre caritative reconnue, à condition que l'organisateur ait au préalable obtenu l'approbation des Instances Dirigeantes.

Règle 4-3. Frais Connexes liés au Golf

Une nouvelle Règle 4-3 est introduite afin de préciser qu'un golfeur amateur peut recevoir des indemnités raisonnables, ne dépassant pas les frais réels encourus, pour des activités connexes au golf autres que des compétitions.

Règle 9-2b(i). Période d'Attente avant Réintégration ; Professionnalisme

Les lignes directrices recommandées sur les périodes d'attente avant réintégration sont modifiées pour stipuler que si un joueur a été en infraction avec les Règles pendant une période d'une durée de six ans ou plus (auparavant cinq ans ou plus), une telle situation devrait entraîner une période d'attente de deux ans avant réintégration.

De plus, la Règle est modifiée pour stipuler que, si un candidat à la réintégration a joué intensivement pour des prix en espèces, il convient de tenir compte du niveau des compétitions et de la performance du candidat dans ces compétitions pour déterminer si la période d'attente avant réintégration du candidat devrait être prolongée.

Comment utiliser le Livret de Règles

Le possesseur d'un Livret de Règles ne le lira pas forcément du début à la fin. La plupart des golfeurs se contenteront de consulter ce Livret lorsqu'ils devront résoudre sur le terrain un problème de Règles. Toutefois afin de posséder une connaissance de base des Règles et jouer d'une manière raisonnable, il est recommandé à chaque joueur de lire au moins dans ce Livret le Condensé des Règles de Golf et la Section consacrée à l'Étiquette.

Lorsqu'on cherche la réponse correcte aux problèmes de Règles rencontrés sur le terrain, l'utilisation de l'Index à la fin du Livret constitue une aide précieuse pour identifier la Règle concernée. Par exemple, si un joueur déplace accidentellement son marque-balle en relevant sa balle sur un green, il convient d'identifier les mots clés caractérisant la situation tels que "marque-balle", "relever la balle", et "green", et de regarder dans l'Index les rubriques correspondantes. La Règle concernée (Règle 20-1) sera trouvée sous les rubriques "marque-balle" et "relever la balle", et une lecture de cette Règle permettra de confirmer la réponse correcte au problème posé.

Outre l'identification des mots-clés et le recours à l'Index du Livret, les points suivants aideront le joueur à utiliser le Livret de manière efficace et appropriée :

Comprendre les mots :

Le Livret de Règles est rédigé d'une manière très précise et délibérée.

Le joueur devrait connaître et comprendre les différences suivantes dans l'usage des mots :

- "Peut" (par ex. le joueur peut annuler le coup) signifie que l'action est optionnelle
- "Devrait" (par ex. le marqueur devrait vérifier le score) signifie que l'action est recommandée mais n'est pas obligatoire
- "Doit" (par ex., les clubs du joueur doivent être conformes) signifie qu'il s'agit d'une obligation et qu'il y a une pénalité si elle n'est pas respectée

- "Une balle" (par ex. dropper une balle en arrière du point) signifie que le joueur peut substituer une autre balle (par ex. Règles 26, 27 et 28)
- "La balle" (par ex. le joueur doit relever la balle et la dropper) signifie que le joueur ne doit pas substituer une autre balle (par ex. Règles 24-2 et 25-1).

Connaître les définitions

Il y a plus de cinquante termes définis (par ex. terrains en conditions anormales, parcours etc.) et ceux-ci constituent les fondements sur lesquels repose l'écriture des Règles du jeu. Une bonne connaissance des termes définis (qui sont en italique dans tout le Livret) est très importante pour l'application correcte des Règles.

Établir les faits

Pour répondre à n'importe quelle question sur les Règles, le joueur doit d'abord établir de manière quelque peu détaillée les faits du cas examiné. Pour ce faire, il devrait identifier :

- La forme de jeu (par ex. match play ou stroke play, simple, foursome ou quatre balles)
- Qui est impliqué (par ex. le joueur, son partenaire ou cadet, un élément extérieur)
- Où a eu lieu l'incident (par ex. sur l'aire de départ, dans un bunker ou un obstacle d'eau, sur le green)
- Ce qui s'est réellement passé
- Les intentions du joueur (par ex. que faisait-il et que voulait-il faire)
- Le moment où s'est produit l'incident (par ex. le joueur a-t-il rendu sa carte de score ou la compétition est-elle close).

Consulter le Livret

Comme indiqué précédemment, l'utilisation de l'Index du Livret et la Règle concernée devraient fournir la réponse à la majorité des questions qui peuvent se poser sur le terrain. En cas de doute, le joueur devrait jouer le terrain comme il le trouve et jouer la balle comme elle repose. De retour au Clubhouse, le joueur devrait soumettre le problème au Comité et la consultation des *Décisions sur les Règles de Golf* pourrait peut-être aider à résoudre toute question pour laquelle le Livret de Règles n'apporte pas une réponse totalement claire.

Condensé des Règles de Golf

Ce guide fournit une explication simple des situations de Règles courantes. Il ne se substitue pas aux Règles de Golf, qui devront être consultées si un doute surgit. Pour plus d'informations sur les points traités, reportez-vous à la Règle concernée.

Généralités

Le golf devrait être joué dans l'esprit correct du jeu et conformément aux dispositions figurant dans la section sur l'Étiquette dans les Règles de Golf. En particulier :

- Respecter les autres joueurs
- Jouer à un bon rythme et être prêt à inviter les groupes plus rapides à passer, et
- Prendre soin du terrain en nivelant les bunkers, en replaçant les divots et en réparant les impacts de balles sur les greens.

Avant de commencer un tour :

- Lisez les Règles Locales reproduites sur la carte de score ou affichées au tableau d'information.
- Faites une marque d'identification sur votre balle ; de nombreux golfeurs jouent des balles de la même marque et du même type et si vous ne pouvez identifier votre balle, celle-ci sera considérée comme perdue (Règles 12-2 et 27-1).
- Comptez vos clubs ; un maximum de 14 clubs est autorisé (Règle 4-4).

Durant le tour :

- Ne demandez aucun conseil à quiconque excepté à votre cadet, à votre partenaire (c.-à-d. un joueur de votre camp) ou au cadet de votre partenaire ; ne donnez de conseil à aucun joueur excepté à votre partenaire ; vous pouvez demander ou fournir des informations sur les Règles, les distances et la position des obstacles, du drapeau etc. (Règle 8-1).
- Ne jouez aucun coup d'entraînement durant le jeu d'un trou (Règle 7-2).

À la fin du tour :

- En match play, assurez-vous que le résultat du match est enregistré.
- En stroke play, assurez-vous que votre carte de score est correctement remplie (signée par vous et votre marqueur) et rendue au Comité aussitôt que possible (Règle 6-6).

Les Règles du jeu

Coup de départ (Règle 11)

Vous pouvez changer votre balle avant de jouer votre coup de départ, mais il est d'usage d'informer l'un des joueurs de votre groupe si vous changez votre balle.

Jouez votre coup de départ entre les marques de départ et non pas devant celles-ci. Vous pouvez jouer votre coup de départ jusqu'à deux longueurs de club en arrière de la ligne joignant les extrémités avant des marques de départ.

Si vous jouez votre coup de départ d'en dehors de cette aire :

- en match play il n'y a pas de pénalité mais votre adversaire peut exiger que vous rejouiez votre coup, à condition qu'il le fasse immédiatement ;
- en stroke play vous encourez une pénalité de deux coups, le coup lui-même ne compte pas et vous devez jouer une balle de l'intérieur de l'aire appropriée.

Jouer la balle (Règles 12, 13, 14 et 15)

Si vous pensez qu'une balle est la vôtre mais que vous ne pouvez voir votre marque d'identification, vous avez le droit, après avoir informé votre marqueur ou votre adversaire, de marquer la position de cette balle et de la relever afin de l'identifier. Lorsqu'elle est relevée selon cette Règle, la balle ne doit pas être nettoyée plus qu'il n'est nécessaire à son identification (Règle 12-2).

Jouez la balle comme elle repose. N'améliorez pas votre lie, la zone de votre stance ou mouvement intentionnels, ou votre ligne de jeu en :

- déplaçant, courbant ou cassant tout ce qui est fixé ou qui pousse sauf en prenant correctement votre stance ou en effectuant votre mouvement, ou

- tassant quoi que ce soit (Règle 13-2).

Si votre balle est dans un bunker ou un obstacle d'eau,

- ne touchez pas avec votre main ou votre club le sol (ou l'eau dans l'obstacle d'eau), avant votre mouvement de descente, ou
- ne déplacez aucun détritus (Règle 13-4).

Si vous jouez une mauvaise balle (c.-à-d. une balle abandonnée ou une balle utilisée par un autre joueur) :

- en match play vous perdez le trou
- en stroke play vous encourez une pénalité de deux coups, les coups exécutés avec la mauvaise balle ne comptent pas et vous devez corriger votre erreur en jouant la balle correcte (Règle 15-3).

Sur le green (Règles 16 et 17)

Sur le green, vous pouvez :

- marquer, relever et nettoyer votre balle ; (toujours la replacer à l'emplacement exact), et
- réparer les impacts de balle et les bouchons d'anciens trous, mais aucun autre dommage tel que des marques de clou (Règle 16-1).

Lorsque vous jouez un coup sur un green, vous devez vous assurer que le drapeau a été enlevé ou pris en charge. Le drapeau peut également être enlevé ou pris en charge lorsque la balle repose à l'extérieur du green (Règle 17).

Balle au repos déplacée (Règle 18)

En général, lorsque votre balle est en jeu, si vous provoquez accidentellement son déplacement, ou si vous la relevez alors que cela n'est pas autorisé, ajoutez une pénalité d'un coup et replacez votre balle.

Si quelqu'un d'autre que vous, votre cadet, votre partenaire ou le cadet de votre partenaire déplace votre balle au repos, ou si elle est déplacée par une autre balle, replacez votre balle sans pénalité.

Si une balle au repos est déplacée par le vent ou se déplace d'elle-même, jouez-la sans pénalité comme elle repose.

Balle en mouvement déviée ou arrêtée (Règle 19)

Si votre balle en mouvement est déviée ou arrêtée par vous-même, votre cadet, votre partenaire, ou le cadet de votre partenaire ou l'équipement appartenant à vous ou à votre partenaire, vous encourez une pénalité d'un coup et vous jouez la balle comme elle repose (Règle 19-2).

Si votre balle en mouvement est déviée ou arrêtée par une autre balle au repos, en général il n'y a pas de pénalité et la balle sera jouée comme elle repose. Cependant, en stroke play seulement, vous encourez une pénalité de deux coups si les deux balles reposaient sur le green avant que vous n'exécutiez votre coup (Règle 19-5a).

Relever, dropper et placer la balle (Règle 20)

Avant de relever une balle qui doit être replacée (par ex. lorsque vous relevez votre balle sur le green pour la nettoyer), la position de la balle doit être marquée (Règle 20-1).

Lorsque votre balle est relevée afin d'être droppée ou placée à une autre position, (par ex. en droppant à l'intérieur de deux longueurs de club selon la Règle de la balle injouable), il n'est pas obligatoire de marquer sa position bien qu'il soit recommandé de le faire.

Lorsque vous droppez, vous devez vous tenir droit, tenir la balle à hauteur d'épaule et à bout de bras et la laisser tomber.

Les situations courantes dans lesquelles une balle droppée doit être redroppée sont celles où la balle :

- roule dans une position où il y a interférence de la même situation pour laquelle le dégagement sans pénalité est pris (par ex. une obstruction inamovible)
- vient reposer à plus de deux longueurs de club d'où elle avait été droppée, ou
- vient reposer plus près du trou que sa position d'origine, le point le plus proche de dégagement ou d'où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau.

Si une balle droppée pour la seconde fois roule dans n'importe laquelle de ces positions, vous la placez là où elle a touché en premier le terrain lorsqu'elle a été redroppée (Règle 20-2c).

Balle aidant ou gênant le jeu (Règle 22)

Vous pouvez :

- relever votre balle ou faire relever toute autre balle si vous pensez qu'elle pourrait aider tout autre joueur, ou
- faire relever toute autre balle qui pourrait gêner votre jeu.

Vous ne devez pas vous mettre d'accord pour laisser en position une balle afin d'aider un autre joueur.

Une balle qui est relevée parce qu'elle aide ou gêne le jeu, ne doit pas être nettoyée sauf si elle est relevée sur un green.

Détritus (Règle 23)

Vous pouvez déplacer un détritus (c'est-à-dire un objet naturel abandonné tel que des pierres, des feuilles détachées et des brindilles) à moins que le détritus et votre balle soient dans le même obstacle. Si vous déplacez un détritus et que ceci provoque le déplacement de votre balle, la balle doit être replacée et (à moins que votre balle se trouve sur le green) vous encourez une pénalité d'un coup.

Obstructions amovibles (Règle 24-1)

Les obstructions amovibles (c'est-à-dire des objets artificiels amovibles tels que des râteaux, des bouteilles, etc.) où qu'elles soient, peuvent être enlevées sans pénalité. Si de ce fait votre balle se déplace, elle doit être replacée sans pénalité.

Si votre balle repose sur une obstruction amovible, elle peut être relevée, l'obstruction peut être enlevée et la balle droppée, sans pénalité, à l'emplacement situé directement en dessous d'où la balle reposait sur l'obstruction, sauf que sur le green la balle est placée à cet emplacement.

Obstructions inamovibles et terrains en conditions anormales (Règles 24-2 et 25-1)

Une obstruction inamovible est un objet artificiel sur le terrain qui ne peut pas être déplacé (par ex. un bâtiment) ou difficilement déplacé (par ex. un poteau directionnel solidement enfoncé). Les objets définissant les hors limites ne sont pas traités comme des obstructions.

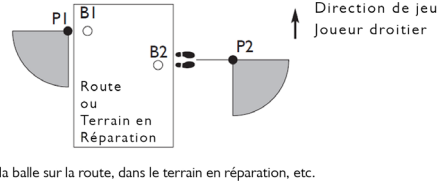
Un terrain en condition anormale est soit de l'eau fortuite, soit un terrain en réparation, soit un trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau.

Sauf lorsque votre balle est dans un obstacle d'eau, il est possible de vous dégager sans pénalité d'une obstruction inamovible et de terrains en conditions anormales lorsqu'ils interfèrent physiquement avec le lie de la balle, votre stance ou votre mouvement. Vous pouvez relever la balle et la dropper à l'intérieur d'une longueur de club du "point le plus proche de dégagement" (voir la définition du "Point le plus proche de dégagement") mais pas plus près du trou que ce point (voir schéma illustré ci-dessous). Si la balle est sur le green, vous la placez au point le plus proche de dégagement qui peut être hors du green.

Il n'y a pas de dégagement pour une interposition sur votre ligne de jeu à moins que la balle et l'interférence se trouvent toutes les deux sur le green.

En tant qu'option additionnelle, lorsque votre balle se trouve dans un bunker, vous pouvez vous dégager de l'interférence en arrière du bunker avec une pénalité d'un coup.

Le schéma ci-dessous indique où se trouve le "point le plus proche de dégagement" pour un joueur droitier en application des Règles 24-2 et 25-1.



B1 = position de la balle sur la route, dans le terrain en réparation, etc.
P1 = point le plus proche de dégagement
P1 zone grisée = zone dans laquelle la balle doit être droppée, rayon d'une longueur de club depuis P1, mesurée avec n'importe quel club
B2 = position de la balle sur la route, dans le terrain en réparation, etc.
= stance théorique du joueur pour jouer la balle en P2 avec le club que le joueur a l'intention de jouer
P2 = point le plus proche de dégagement
P2 zone grisée = zone dans laquelle la balle doit être droppée, rayon d'une longueur de club depuis P2, mesurée avec n'importe quel club

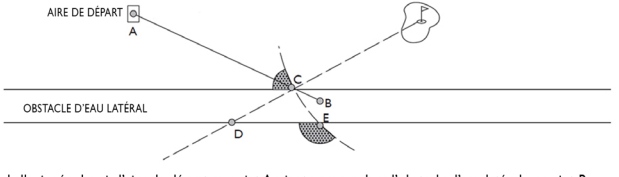
Obstacles d'eau (Règle 26)

Si votre balle est dans un obstacle d'eau (piquets et/ou lignes jaunes), vous pouvez jouer la balle comme elle repose ou, avec une pénalité d'un coup :

- jouer une balle d'où votre dernier coup a été joué, ou
- dropper une balle, sans limite de distance, en arrière de l'obstacle d'eau en conservant alignés le trou, le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau et l'emplacement où la balle est droppée.

Si votre balle est dans un obstacle d'eau latéral (piquets et/ou lignes rouges), en plus des options pour une balle dans un obstacle d'eau (voir ci-dessus), vous pouvez avec une pénalité d'un coup dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club, mais pas plus près du trou que :

- le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau, ou
- un point sur la lisière opposée de l'obstacle d'eau à la même distance du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière.



Une balle, jouée depuis l'aire de départ au point A, vient reposer dans l'obstacle d'eau latéral au point B, ayant franchi en dernier la lisière de l'obstacle au point C.

Les options du joueur sont les suivantes :

- jouer la balle comme elle repose, sans pénalité, au point B, ou

avec une pénalité d'un coup :

- jouer une autre balle de l'aire de départ
- dropper une balle derrière l'obstacle d'eau n'importe où sur la ligne pointillée en arrière du point D
- dropper une balle dans la zone ombrée au point C (c.à.d. dans les deux longueurs de club du point C, mais pas plus près du trou que le point C), ou
- dropper un balle dans la zone ombrée au point E (c.à.d. dans les deux longueurs de club du point E, mais pas plus près du trou que le point E).

Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire (Règle 27)

Vérifiez les Règles Locales sur la carte de score afin de bien identifier les limites du terrain. Elles sont normalement définies par des clôtures, des murs, des piquets blancs ou des lignes blanches.

Si votre balle est perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limites, vous devez jouer une autre balle de l'emplacement d'où le dernier coup a été joué, avec une pénalité d'un coup, c.à.d. coup et distance.

Vous avez droit à cinq minutes pour chercher une balle. Passé ce délai, la balle est perdue.

Si, après avoir joué un coup, vous pensez que votre balle risque d'être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou d'être hors limites, vous devriez jouer une "balle provisoire". Vous devez annoncer qu'il s'agit d'une balle provisoire et la jouer avant de partir en avant pour chercher la balle d'origine.

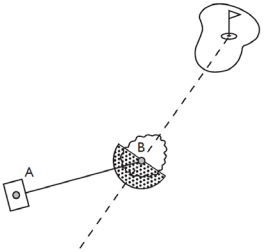
Si la balle d'origine est perdue (ailleurs que dans un obstacle d'eau) ou est hors limites, vous devez continuer avec la balle provisoire, moyennant une pénalité d'un coup. Si la balle d'origine est retrouvée dans les limites du terrain dans les 5 minutes, vous devez continuer le jeu du trou avec cette balle et vous devez arrêter de jouer la balle provisoire.

Balle injouable (Règle 28)

Si votre balle est dans un obstacle d'eau, et que vous ne souhaitez pas la jouer comme elle repose, vous devez procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau – la Règle de la balle injouable ne s'applique pas. Partout ailleurs sur le terrain, si vous estimez que votre balle est injouable, vous pouvez avec une pénalité d'un coup :

- jouer une balle d'où le dernier coup a été joué, ou
- dropper une balle, sans limite de distance, en arrière du point où la balle repose en conservant alignés le trou, le point où la balle repose et l'emplacement où la balle est droppée, ou
- dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club d'où la balle repose mais pas plus près du trou.

Si votre balle repose dans un bunker, vous pouvez procéder comme indiqué ci-dessus, sauf que si vous décidez de dropper à l'intérieur de deux longueurs de club ou en arrière sur une ligne, vous devez dropper dans le bunker.



Une balle, jouée de l'aire de départ au point A, vient reposer dans un buisson au point B. Si le joueur considère sa balle injouable, les options, avec une pénalité d'un coup, sont les suivantes :

- Jouer une balle depuis l'aire de départ
- Dropper une balle sur la ligne pointillée en arrière du point B
- Dropper une balle dans la zone ombrée (c-à-d dans les 2 longueurs de club du point B, mais pas plus près du trou que le point B)

Section I - Étiquette ; Comportement sur le Terrain

Introduction

Cette section expose les grands principes auxquels devrait répondre la pratique du jeu de golf. S'ils sont respectés, tous les joueurs tireront le maximum de plaisir de ce jeu. Le principe prééminent est qu'il conviendrait à tout moment de respecter les autres sur le terrain.

L'esprit du jeu

Le jeu de golf est en majeure partie pratiqué sans le contrôle d'un arbitre ou d'un juge. Le jeu repose sur l'honnêteté du joueur, tant en ce qui concerne le respect des autres joueurs que l'observation des Règles. Tous les joueurs devraient se conduire d'une manière disciplinée, faire preuve de courtoisie et de sportivité en toute circonstance, quel que puisse être leur esprit de compétition. Tel est l'esprit du jeu de golf.

Sécurité

Lorsqu'ils exécutent un coup ou un mouvement d'essai, les joueurs devraient s'assurer que personne ne se tient à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle ou toute pierre, caillou, brindille ou autre objet semblable.

Les joueurs ne devraient pas jouer tant que les joueurs qui les précèdent ne sont pas hors d'atteinte.

Les joueurs devraient toujours alerter les ouvriers du terrain qui se trouvent à proximité ou devant eux lorsqu'ils vont jouer un coup qui pourrait les mettre en danger.

Si un joueur joue une balle dans une direction où cette balle risque de frapper quelqu'un, il devrait immédiatement crier pour avertir du danger. Dans un tel cas, l'expression habituellement utilisée est : "balle" en français, "fore" en anglais.

Respect des autres joueurs

Ne pas gêner ou déranger

Les joueurs devraient toujours faire preuve de respect envers les autres joueurs sur le terrain et ne devraient pas gêner leur jeu en bougeant, parlant ou en faisant du bruit superflu.

Les joueurs devraient veiller à ce qu'aucun équipement électronique emporté sur le terrain ne perturbe les autres joueurs.

Sur l'aire de départ, un joueur ne devrait pas placer sa balle sur un tee avant son tour de jouer.

Les joueurs ne devraient pas se tenir à proximité de la balle ou directement derrière celle-ci, ou directement derrière le trou, lorsqu'un joueur s'apprête à exécuter un coup.

Sur le green

Sur le green, les joueurs ne devraient pas se tenir sur la ligne de putt d'un autre joueur ou, lorsque celui-ci effectue un coup, projeter une ombre sur sa ligne de putt.

Les joueurs devraient rester sur le green ou à proximité de celui-ci tant que tous les autres joueurs du même groupe n'ont pas terminé le trou.

Marquer le score

En stroke play, un joueur faisant fonction de marqueur devrait, si nécessaire, en se rendant au départ du trou suivant, vérifier le score avec le joueur concerné et le consigner.

Cadence de jeu

Jouer à une bonne cadence et la maintenir

Les joueurs devraient jouer à une bonne cadence. Le Comité peut établir des directives de cadence de jeu que tous les joueurs devraient respecter.

Il est de la responsabilité d'un groupe de joueurs de conserver l'intervalle avec le groupe précédent. Si un groupe a un trou entier de retard par rapport au groupe précédent et retarde le groupe suivant, il devrait inviter ce dernier à passer quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe. Lorsqu'un groupe n'a pas un trou entier de retard mais qu'il est manifeste que le groupe suivant pourrait jouer plus vite, il devrait inviter le groupe qui est plus rapide à passer.

Être prêt à jouer

Les joueurs devraient être prêts à jouer dès que c'est à leur tour de jouer. Lorsqu'ils sont sur ou près d'un green, ils devraient poser leurs sacs ou laisser leurs chariots ou voiturettes à une position leur permettant de quitter rapidement le green pour se rendre au départ du trou suivant. Les joueurs devraient immédiatement quitter le green lorsqu'ils ont terminé de jouer le trou.

Balle perdue

Si un joueur croit que sa balle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou est hors limites, afin de gagner du temps, il devrait jouer une balle provisoire.

Les joueurs à la recherche d'une balle devraient faire signe aux joueurs du groupe suivant de les dépasser dès qu'il devient évident que la balle ne sera pas facile à trouver. Ils ne devraient pas chercher pendant cinq minutes avant de procéder ainsi.

Ayant autorisé le groupe qui les suit à les dépasser, ils ne devraient pas reprendre le jeu avant que ce groupe ne soit passé et hors d'atteinte.

Priorité sur le terrain

Sauf spécification contraire du Comité, la priorité sur le terrain est déterminée par la cadence de jeu d'un groupe. Tout groupe jouant un tour complet a le droit de dépasser un groupe jouant un tour incomplet. Le terme "groupe" inclut un joueur jouant seul.

Soins à apporter au terrain

Bunkers

Avant de quitter un bunker, les joueurs devraient reboucher et niveler avec soin tous les trous ou les empreintes de pas qu'ils ont faits ainsi que ceux créés par d'autres à proximité. Si un râteau se trouve à une distance raisonnable du bunker, il devrait être utilisé à cette fin.

Réparer les divots, les impacts de balle et les dommages occasionnés par les chaussures

Les joueurs devraient réparer avec soin tous les trous de divot qu'ils ont créés et tous les dégâts causés au green par l'impact d'une balle (que celui-ci soit ou non fait par le joueur lui-même). Les dégâts créés aux greens par les chaussures des joueurs devraient être réparés une fois le trou terminé par tous les joueurs composant le groupe.

Éviter les dommages inutiles

Les joueurs devraient éviter d'endommager le terrain en créant des divots lors de mouvements d'essai ou en frappant le sol avec la tête d'un club, que ce soit de colère ou pour toute autre raison.

Les joueurs devraient veiller à ne pas créer de dégâts au green lorsqu'ils y posent leurs sacs ou le drapeau.

Les joueurs et les cadets ne devraient pas se tenir trop près du trou afin de ne pas l'endommager, et devraient agir avec précaution lorsqu'ils manient le drapeau ou retirent une balle du trou. On ne devrait pas utiliser la tête d'un club pour retirer une balle du trou.

Les joueurs ne devraient pas s'appuyer sur leurs clubs lorsqu'ils se trouvent sur un green, notamment lorsqu'ils retirent la balle du trou.

Le drapeau devrait être correctement replacé dans le trou avant que les joueurs ne quittent le green.

Les instructions particulières concernant la circulation des voiturettes et chariots de golf devraient être strictement observées.

Conclusion ; Pénalités en cas d'infraction

Si les joueurs appliquent les principes énoncés dans cette section, cela rendra le jeu plus agréable pour tous.

Si un joueur enfreint régulièrement ces principes au détriment des autres joueurs durant un tour conventionnel ou une certaine période de temps, il est recommandé que le Comité envisage de prendre toute mesure disciplinaire appropriée à l'encontre de ce joueur. Une telle mesure pourrait, par exemple, consister en une interdiction temporaire de jeu sur le terrain ou pour un certain nombre de compétitions. Une telle mesure se justifie afin de protéger les intérêts de la majorité des golfeurs qui souhaitent pratiquer ce jeu en respectant les principes énoncés ci-dessus.

En cas de grave infraction à l'Étiquette, le Comité peut disqualifier un joueur selon la Règle 33-7.

Section II – Définitions

Les Définitions sont classées par ordre alphabétique et, dans les Règles elles-mêmes, les termes définis sont en *italiques*.

Adresser la balle

Un joueur a "*adressé la balle*" lorsqu'il a posé son club sur le sol immédiatement devant ou immédiatement derrière sa balle, qu'il ait ou non pris son *stance*.

Adversaire

Un *adversaire* est le membre d'un *camp* contre lequel le *camp* du joueur concourt en match play.

Aire de départ

"L'*aire de départ*" est l'endroit où commence le trou à jouer. C'est une aire rectangulaire d'une profondeur égale à deux longueurs de club, dont l'avant et les côtés sont délimités par les limites extérieures des deux marques de départ. Une balle est en dehors de l'*aire de départ* lorsqu'elle repose tout entière en dehors de l'*aire de départ*.

À la meilleure balle

Voir "*Formes de match play*".

À quatre balles

Voir "*Formes de match play*" et "*Formes de stroke play*".

À trois balles

Voir "*Formes de match play*".

Animal fouisseur

Un "*animal fouisseur*" est un animal (autre qu'un ver, un insecte ou un animal similaire) qui fait un trou pour son habitation ou son abri, tel qu'un lapin, une taupe, une marmotte, un spermophile ou une salamandre.

Note : Un trou fait par un animal non fouisseur, tel qu'un chien, n'est pas un *terrain en condition anormale* à moins d'être marqué ou déclaré comme *terrain en réparation*.

Arbitre

Un "*arbitre*" est une personne désignée par le *Comité* afin de résoudre les questions de fait et appliquer les *Règles*. Il doit intervenir sur toute infraction à une *Règle* qu'il remarque ou qui lui est signalée.

Un *arbitre* ne devrait pas prendre le *drapeau* en charge, se tenir près du *trou* ou en indiquer sa position, ou relever la balle ou marquer sa position.

Exception en Match Play : à moins qu'un *arbitre* ne soit désigné pour accompagner les joueurs durant un match, il n'a aucune autorité pour intervenir durant un match autrement qu'en relation avec la Règle 1-3, 6-7 ou 33-7.

Balle déplacée

Une balle est considérée comme s'étant "*déplacée*" si elle quitte sa position et s'immobilise à tout autre endroit.

Balle entrée

Une balle est "*entrée*" lorsqu'elle est au repos à l'intérieur de la circonférence du *trou* et qu'elle est tout entière en dessous du niveau du bord du *trou*.

Balle en jeu

Une balle est "*en jeu*" dès que le joueur a effectué un *coup* sur l'*aire de départ*. Elle reste *en jeu* jusqu'à ce qu'elle ait été *entrée*, sauf si elle est *perdue, hors limites* ou relevée, ou qu'une autre balle lui a été *substituée*, que la substitution soit autorisée ou non ; une balle ainsi *substituée* devient la *balle en jeu*.

Une *balle en jeu* qui a été marquée, mais pas relevée, reste *en jeu*. Une balle qui a été marquée, relevée et replacée est de nouveau *en jeu*, que le marque-balle ait été retiré ou non.

Si une balle est jouée de l'extérieur de l'*aire de départ* lorsque le joueur commence le jeu d'un trou, ou lorsqu'il essaye de corriger cette erreur, la balle n'est pas *en jeu* et la Règle 11-4 ou 11-5 s'applique. Sinon, une

balle jouée d'en dehors de l'*aire de départ* quand le joueur choisit ou doit jouer son *coup* suivant de l'*aire de départ*, est une *balle en jeu*.

Exception en match play : une balle jouée par le joueur d'en dehors de *l'aire de départ* en commençant le jeu d'un trou est une *balle en jeu* si l'*adversaire* n'exige pas que le *coup* soit annulé conformément à la Règle 11-4a.

Balle perdue

Une balle est considérée "*perdue*" si :

a. elle n'a pas été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, dans les cinq minutes après que le *camp* du joueur, ou son ou leurs *cadets*, ont commencé à la chercher ; ou
b. le joueur a exécuté un *coup* sur une *balle provisoire* de l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine, ou d'un point plus proche du *trou* que cet endroit (voir Règle 27-2b) ; ou
c. le joueur a mis une autre *balle en jeu* avec une pénalité de coup et distance selon les Règles 26-1a, 27-1, ou 28a ; ou
d. le joueur a mis une autre *balle en jeu* parce qu'il est sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée, a été *déplacée* par un *élément extérieur* (voir Règle 18-1), est dans une *obstruction* (voir Règle 24-3), un *terrain en condition anormale* (voir Règle 25-1c) ou un *obstacle d'eau* (voir Règle 26-1b ou c) ; ou
e. le joueur a joué un *coup* sur une *balle substituée.*

Le temps passé à jouer une *mauvaise balle* n'est pas compté dans la période de cinq minutes accordée pour la recherche.

Balle provisoire

Une "*balle provisoire*" est une balle jouée selon la Règle 27-2 pour une balle pouvant être *perdue* à l'extérieur d'un *obstacle d'eau* ou pouvant être *hors limites*.

Balle substituée

Une "*balle substituée*" est une balle mise en jeu à la place de la balle d'origine qui était soit *en jeu, perdue, hors limites* ou relevée, que la substitution soit ou non autorisée. Une *balle substituée* devient la *balle en jeu* lorsqu'elle a été droppée ou placée (voir la Règle 20-4).

Bunker

Un "*bunker*" est un *obstacle* consistant en une aire aménagée, souvent en creux, d'où le gazon ou la terre ont été retirés et remplacés par du sable ou un matériau similaire.

Un sol engazonné en bordure ou à l'intérieur d'un *bunker*, y compris une face constituée de mottes empilées (recouvertes de gazon ou en terre), ne fait pas partie du *bunker*. Une paroi ou lèvre d'un *bunker* non recouverte de gazon fait partie du *bunker*. La lisière d'un *bunker* se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut.

Une balle est dans un *bunker* lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche le *bunker*.

Cadet

Un "*cadet*" est une personne qui aide le joueur conformément aux *Règles*, y compris en transportant ou en manipulant les clubs du joueur pendant le jeu.

Lorsqu'un *cadet* est employé par plus d'un joueur, il est toujours considéré comme étant le *cadet* du joueur partageant le *cadet* dont la balle (ou celle de son *partenaire*) est en cause, et tout *équipement* qu'il transporte est considéré comme étant celui dudit joueur, sauf lorsque le *cadet* agit sur les instructions précises d'un autre joueur (ou du *partenaire* d'un autre joueur) partageant le *cadet*, auquel cas il est considéré comme étant le *cadet* de cet autre joueur.

Cadet-éclaireur

Un "*cadet-éclaireur*" est une personne chargée par le *Comité* d'indiquer aux joueurs la position des balles pendant le jeu. Il est un *élément extérieur*.

Camp

Un "*camp*" est constitué d'un joueur, deux joueurs ou davantage qui sont *partenaires*. En match play, chaque membre du *camp* opposé est un *adversaire*. En stroke play les membres de tous les *camps* sont des *compétiteurs* et les membres de différents *camps* jouant ensemble sont des *co-compétiteurs*.

Co-compétiteur

Voir "*Compétiteur*".

Comité

Le "*Comité*" est le Comité qui a la responsabilité de la compétition (dit Comité de l'épreuve) ou, si un cas se présente en dehors d'une compétition, la Commission Sportive du Golf dont *le terrain* est concerné.

Compétiteur

Un "*compétiteur*" est un joueur dans une compétition en stroke play. Un "*co-compétiteur*" est toute personne avec laquelle joue le *compétiteur*. Aucun d'eux n'est le *partenaire* de l'autre.

Dans des compétitions en stroke play *foursome* ou *à quatre balles*, lorsque le contexte l'autorise, le terme "*compétiteur*" ou "*co-compétiteur*" inclut son *partenaire*.

Conseil

Un "*conseil*" est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer, au choix d'un club ou à la façon d'effectuer un *coup*.

Un renseignement concernant les *Règles*, les distances ou des faits notoirement connus, tels que la position des *obstacles* ou du *drapeau* sur le *green*, n'est pas un *conseil*.

Coup

Un "*coup*" est le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper et de déplacer la balle, mais si un joueur contrôle volontairement son mouvement de descente avant que la tête du club n'atteigne la balle, il n'a pas joué de *coup*.

Coup de pénalité

Un "*coup de pénalité*" est un coup ajouté au score d'un joueur ou d'un *camp* selon certaines *Règles*. Dans une partie en *threesome* ou en *foursome*, les *coups de pénalité* n'influent pas sur l'ordre de jeu.

Départ

Voir "*Aire de départ*".

Détritus

Les "*détritus*" sont des objets naturels. Cela comprend :

- les pierres, feuilles, brindilles, branches ou similaires,
- les excréments et
- les vers, insectes et animaux similaires ainsi que les rejets et les tas faits par eux,

à condition que ce ne soient pas des objets :

- fixés ou qui poussent,
- solidement enfoncés, ou
- adhérant à la balle.

Le sable et la terre meuble sont des *détritus* sur le *green*, mais pas ailleurs.

La neige et la glace naturelle, autre que le givre, sont au choix du joueur ou *eau fortuite* ou *détritus*.

La rosée et le givre ne sont pas des *détritus*.

Drapeau

Le "*drapeau*" est un repère amovible de forme droite, comportant ou non un fanion ou une autre étoffe, dressé au centre du *trou* pour indiquer sa position. Sa section doit être circulaire. Du rembourrage ou du matériau absorbant les chocs qui pourrait indûment influencer le mouvement de la balle, est interdit.

Eau fortuite

L'"*eau fortuite*" est toute accumulation temporaire d'eau sur *le terrain*, qui n'est pas dans un *obstacle d'eau* et est visible avant ou après que le joueur a pris son *stance*. La neige et la glace naturelle, autre que le givre, sont au choix du joueur ou *eau fortuite* ou *détritus*. La glace manufacturée est une *obstruction*. La rosée et le givre ne sont pas de l'*eau fortuite*.

Une balle est dans l'*eau fortuite* lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche l'*eau fortuite*.

Élément extérieur

En match play, un "*élément extérieur*" est tout élément autre que le *camp* du joueur ou de son *adversaire*, tout *cadet* de n'importe quel *camp*, toute balle jouée par n'importe quel *camp* sur le trou en train d'être joué ou tout *équipement* de n'importe quel *camp*.

En stroke play, un *élément extérieur* est tout élément autre que le *camp* du *compétiteur*, tout *cadet* du *camp* du *compétiteur*, toute balle jouée par le *camp* du *compétiteur* sur le trou en train d'être joué ou tout *équipement* du *camp* du *compétiteur*.

Un *arbitre,* un *marqueur,* un *observateur* ou un *cadet éclaireur* sont des *éléments extérieurs*. Ni le vent, ni l'eau ne sont des *éléments extérieurs*.

Équipement

L' "*équipement*" est tout ce qui est utilisé, porté, tenu ou transporté par le joueur ou son *cadet*, à l'exception de :

- toute balle que le joueur a jouée sur le trou en train d'être joué, et
- tout petit objet tel qu'une pièce de monnaie ou un *tee*, lorsqu'il est utilisé pour marquer la position de la balle ou la limite d'une zone dans laquelle une balle doit être droppée.

Note 1 : Une balle jouée sur le trou en train d'être joué est de l'*équipement* lorsqu'elle a été relevée et n'a pas été remise en jeu.

Note 2 : L'*équipement* inclut les objets placés sur le *terrain* pour la préservation du *terrain*, tels que les râteaux, lorsqu'ils sont tenus ou transportés.

Note 3 : Lorsqu'un *équipement* est partagé par deux joueurs ou davantage, l'*équipement* partagé est considéré être l'*équipement* de seulement l'un des joueurs le partageant.

Si un chariot (ou une voiturette) partagé est en train d'être déplacé par l'un des joueurs le partageant (ou son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets*), le chariot (ou la voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'*équipement* de ce joueur. Autrement le chariot (ou la voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'*équipement* du joueur partageant le chariot (ou la voiturette) dont la balle (ou celle de son *partenaire*) est en cause.

Tout autre *équipement* partagé est considéré comme l'*équipement* du joueur qui l'a utilisé, porté, tenu ou transporté en dernier. Il demeure l'*équipement* de ce joueur jusqu'à ce qu'il soit utilisé, porté, tenu ou transporté par l'autre joueur (ou son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets*).

Formes de match play

Simple : un match dans lequel un joueur joue contre un autre joueur.

Threesome : un match dans lequel un joueur joue contre deux autres joueurs, chaque *camp* jouant une balle.

Foursome : un match dans lequel deux joueurs jouent contre deux autres joueurs, chaque *camp* jouant une balle.

À trois balles : trois joueurs jouent un match l'un contre l'autre, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matchs distincts.

À la meilleure balle : un match dans lequel un joueur joue contre la meilleure balle de deux ou de trois autres joueurs.

À quatre balles : un match dans lequel deux joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle de deux autres joueurs.

Formes de stroke play

Individuel : une compétition dans laquelle chaque *compétiteur* joue individuellement.

Foursome : une compétition dans laquelle deux *compétiteurs* sont *partenaires* et jouent une seule balle.

À quatre balles : une compétition dans laquelle deux *compétiteurs* sont *partenaires*, chacun jouant sa propre balle. Le score le plus bas des *partenaires* est le score pour le trou. Si l'un des *partenaires* ne termine pas le jeu d'un trou, il n'y a pas de pénalité.

Note : Pour les compétitions contre bogey, contre par et Stableford, voir Règle 32-1.

Foursome

Voir *"Formes de match play"* et *"Formes de stroke play"*.

Green

Le "*green*" est toute surface du trou en train d'être joué qui est spécialement aménagée pour putter ou sinon définie comme telle par le *Comité*. Une balle est sur le *green* lorsqu'une partie quelconque de celle-ci touche le *green*.

Honneur

Le joueur qui doit jouer le premier depuis l'*aire de départ* est dit avoir l'"*honneur*".

Hors limites

On appelle "*hors limites*" ce qui est au-delà des limites du *terrain* ou toute partie du *terrain* ainsi marquée par le *Comité*.

Lorsqu'un *hors limites* est délimité par référence à des piquets, ou à une clôture, ou comme étant au-delà de piquets ou d'une clôture, la ligne de *hors limites* est déterminée par les points les plus à l'intérieur des piquets ou des poteaux de la clôture, au niveau du sol (à l'exclusion des renforts inclinés). Quand à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer un *hors limites*, les piquets identifient le *hors limites* et les lignes délimitent le *hors limites*. Lorsque le *hors limites* est délimité par une ligne tracée sur le sol, la ligne elle-même est *hors limites*. La ligne de *hors limites* se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Une balle est *hors limites* lorsqu'elle repose tout entière *hors limites*. Un joueur peut se tenir *hors limites* pour jouer une balle reposant à l'intérieur des limites.

Les éléments délimitant le *hors limites* tels que murs, clôtures, piquets et palissades, ne sont pas des *obstructions* et sont considérés comme étant fixes. Les piquets servant à identifier le *hors limites* ne sont pas des *obstructions* et sont considérés comme étant fixes.

Note 1 : Les piquets ou les lignes utilisés pour délimiter un *hors limites* devraient être blancs.

Note 2 : Un *Comité* peut établir une Règle Locale stipulant que les piquets servant à identifier un *hors limites* mais ne le délimitant pas, sont des *obstructions*.

Intervention fortuite

Il y a "*intervention fortuite*" lorsqu'une balle en mouvement est accidentellement déviée ou arrêtée par tout *élément extérieur* (voir Règle 19-1).

Ligne de jeu

La "*ligne de jeu*" est la direction que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un *coup*, plus une distance raisonnable de chaque côté de la direction intentionnelle. La *ligne de jeu* se prolonge verticalement vers le haut depuis le sol, mais ne se prolonge pas au-delà du *trou*.

Ligne de putt

La "*ligne de putt*" est la ligne que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un *coup* joué sur le *green*. Sauf pour l'application de la Règle 16-1e, la *ligne de putt* inclut une distance raisonnable de chaque côté de la ligne intentionnelle. La *ligne de putt* ne se prolonge pas au-delà du *trou*.

Marqueur

Un "*marqueur*" est une personne désignée par le *Comité* pour consigner le score d'un *compétiteur* en stroke play. Il peut être un *co-compétiteur*. Il n'est pas un *arbitre*.

Mauvaise balle

Une "*mauvaise balle*" est toute autre balle que :

- la *balle en jeu* du joueur ;
- sa *balle provisoire* ; ou
- en stroke play, sa seconde balle jouée selon la Règle 3-3 ou la Règle 20-7c.

Le terme *balle en jeu* inclut une balle *substituée* à la *balle en jeu*, que la substitution soit autorisée ou non. Une *balle substituée* devient la *balle en jeu* lorsqu'elle a été droppée ou placée (voir la Règle 20-4).

Mauvais green

Un "*mauvais green*" est tout *green* autre que celui du trou en train d'être joué. À moins qu'il n'en soit stipulé autrement par le *Comité*, ce terme inclut un putting *green* d'entraînement ou un green d'approches sur *le terrain*.

Observateur

Un "*observateur*" est une personne désignée par le *Comité* pour aider un *arbitre* à juger sur des questions de fait et pour lui signaler toute infraction à une *Règle*. Un *observateur* ne devrait pas prendre le *drapeau* en charge, se tenir près du *trou* ou en indiquer sa position, ou relever la balle ou marquer sa position.

Obstacles

Un "*obstacle*" est tout *bunker* ou *obstacle d'eau*.

Obstacle d'eau

Un "*obstacle d'eau*" est toute mer, lac, étang, rivière, fossé, fossé de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau), et tout ce qui est de même nature sur le *terrain*. Tout sol ou eau à l'intérieur de la lisière d'un *obstacle d'eau* fait partie de l'*obstacle d'eau*.

Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau* est définie par des piquets, ces piquets sont à l'intérieur de l'*obstacle d'eau* et la lisière de l'*obstacle* est délimitée par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Quand à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer un *obstacle d'eau*, les piquets identifient l'*obstacle* et les lignes délimitent la lisière de l'*obstacle*. Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau* est délimitée par une ligne tracée au sol, la ligne elle-même est dans l'*obstacle d'eau*. La lisière d'un *obstacle d'eau* se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Une balle est dans un *obstacle d'eau* lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de celle-ci touche l'*obstacle d'eau*.

Les piquets utilisés pour délimiter la lisière d'un *obstacle d'eau* ou pour identifier celui-ci sont des *obstructions*.

Note 1 : Les piquets ou lignes définissant la lisière d'un *obstacle d'eau* ou identifiant celui-ci doivent être jaunes.

Note 2 : Le *Comité* peut établir une Règle Locale interdisant le jeu depuis une zone écologiquement sensible qui a été définie comme un *obstacle d'eau*.

Obstacle d'eau latéral

Un "*obstacle d'eau latéral*" est un *obstacle d'eau*, ou la partie d'un *obstacle d'eau*, situé de telle sorte qu'il n'est pas possible, ou considéré par le *Comité* comme irréalisable, de dropper une balle en arrière de l'*obstacle d'eau* en application de la Règle 26-1b. Tout sol ou eau à l'intérieur de la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* fait partie de l'*obstacle d'eau latéral*.

Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* est définie par des piquets, ces piquets sont à l'intérieur de l'*obstacle d'eau latéral* et la lisière de l'*obstacle* est délimitée par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Quand à la fois des piquets et des lignes sont utilisés

pour indiquer un *obstacle d'eau latéral*, les piquets identifient l'*obstacle* et les lignes délimitent la lisière de l'*obstacle*.

Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* est délimitée par une ligne tracée au sol, la ligne elle-même est dans l'*obstacle d'eau latéral*. La lisière d'un *obstacle d'eau latéral* se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Une balle est dans un *obstacle d'eau latéral* lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de celle-ci touche l'*obstacle d'eau latéral*.

Les piquets utilisés pour délimiter la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* ou pour identifier celui-ci sont des *obstructions*.

Note 1 : La partie d'un *obstacle d'eau* qui doit être jouée en *obstacle d'eau latéral*, doit être distinctement marquée. Les piquets ou lignes définissant la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* ou identifiant celui-ci doivent être rouges.

Note 2 : Le *Comité* peut établir une Règle Locale interdisant le jeu depuis une zone écologiquement sensible qui a été définie comme un *obstacle d'eau latéral*.

Note 3 : Le *Comité* peut définir un *obstacle d'eau latéral* comme *obstacle d'eau*.

Obstructions

On appelle "*obstruction*" tout ce qui est artificiel, y compris les surfaces artificielles et les bordures des routes et des chemins ainsi que de la glace manufacturée à l'exception :

a. des éléments définissant le *hors limites*, tels que murs, clôtures, piquets et palissades ;
b. de toute partie, située *hors limites*, d'un objet artificiel inamovible ;
c. de toute construction décrétée par le *Comité* comme étant partie intégrante du *terrain*.

Une *obstruction* est une *obstruction* amovible si elle peut être déplacée sans effort excessif, sans retarder indûment le jeu et sans provoquer de dégâts. Sinon, c'est une *obstruction* inamovible.

Note : Le *Comité* peut établir une Règle Locale décrétant une *obstruction* amovible comme étant inamovible.

Parcours

Le "*parcours*" est la totalité du *terrain* à l'exception :

a. de l'*aire de départ* et du *green* du trou en train d'être joué ; et
b. de tous les *obstacles* du *terrain*.

Partenaire

Un "*partenaire*" est un joueur associé à un autre joueur dans le même *camp*.

Dans une partie en *threesome, foursome, à la meilleure balle ou à quatre balles*, lorsque le contexte l'autorise, le mot "joueur" inclut son ou ses *partenaires.*

Pénalité

Voir "*Coup de pénalité*".

Point le plus proche de dégagement

Le "*point le plus proche de dégagement*" est le point de référence pour se dégager sans pénalité d'une interférence due à une *obstruction* inamovible (Règle 24-2), un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1) ou un *mauvais green* (Règle 25-3).

C'est le point sur le *terrain*, le plus proche d'où repose la balle,

(i) qui n'est pas plus près du *trou*, et
(ii) où, si la balle y était positionnée, il n'y aurait pas l'interférence pour laquelle le dégagement est recherché, et ceci pour le *coup* que le joueur aurait joué de la position initiale s'il n'y avait pas eu cette interférence.

Note : Afin de déterminer le *point le plus proche de dégagement* avec précision, le club avec lequel le joueur aurait joué son *coup* suivant s'il n'y avait pas eu cette interférence, devrait être utilisé par le joueur pour simuler la position à l'*adresse*, la direction de jeu et son mouvement pour un tel *coup*.

R&A

"*R&A*" signifie R&A Rules Limited.

Règle ou Règles

Le terme "*Règle*" comprend :

a. Les Règles de Golf et leurs interprétations telles qu'elles figurent dans les "Décisions sur les Règles de Golf" ;
b. Tout règlement de compétition établi par le *Comité* selon la Règle 33-1 et l'Appendice I ;
c. Toute Règle Locale établie par le *Comité* selon la Règle 33-8a et l'Appendice I ; et
d. Les spécifications concernant :
   (i) les clubs et la balle dans les Appendices II et III ainsi que leurs interprétations telles qu'elles figurent dans "Un Manuel des Règles relatives aux Clubs et aux Balles" ; et
   (ii) les appareils et autre équipement figurant dans l'Appendice IV.

Simple

Voir "*Formes de match play*" et "*Formes de stroke play*".

Stance

Prendre son "*stance*" consiste pour un joueur à placer ses pieds en position pour la préparation et l'exécution d'un *coup*.

Terrain

Le "*terrain*" est la totalité de la zone à l'intérieur de toutes les limites établies par le *Comité* (Voir Règle 33-2).

Terrains en conditions anormales

On appelle "*terrains en conditions anormales*" toute *eau fortuite, terrain en réparation* ou trou, rejet ou passage sur le *terrain* fait par un *animal fouisseur*, un reptile ou un oiseau.

Terrain en réparation

Un "*terrain en réparation*" est toute partie du *terrain* ainsi marquée par ordre du *Comité* ou décrétée comme telle par son représentant autorisé. Tout sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre chose poussant à l'intérieur du *terrain en réparation* font partie du *terrain en réparation*. Un *terrain en réparation* comprend tout ce qui est mis en tas pour être évacué ainsi qu'un trou, même non signalé, creusé par un ouvrier du terrain. Du gazon coupé et tout autre matériau laissés sur *le terrain* et qui ont été abandonnés sans intention d'être enlevés ne sont pas *terrain en réparation* à moins d'être marqués comme tels.

Lorsque la lisière d'un *terrain en réparation* est définie par des piquets, ces piquets sont à l'intérieur du *terrain en réparation* et la lisière du *terrain en réparation* est délimitée par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Quand à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer un *terrain en réparation*, les piquets identifient le *terrain en réparation* et les lignes délimitent la lisière du *terrain en réparation*. Lorsque la lisière d'un *terrain en réparation* est délimitée par une ligne tracée au sol, la ligne elle-même est dans le *terrain en réparation*. La lisière d'un *terrain en réparation* se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut.

Une balle est dans un *terrain en réparation* lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche le *terrain en réparation*.

Les piquets utilisés pour délimiter la lisière d'un *terrain en réparation* ou pour identifier celui-ci sont des *obstructions*.

Note : Le *Comité* peut établir une Règle Locale interdisant le jeu depuis un *terrain en réparation* ou une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *terrain en réparation*.

Threesome

Voir "*Formes de match play*".

Tour conventionnel

Le "*tour conventionnel*" consiste à jouer les trous du *terrain* dans leur ordre numérique exact à moins que le *Comité* ne l'autorise différemment. Le nombre de trous d'un *tour conventionnel* est 18 à moins qu'un nombre inférieur ne soit autorisé par le *Comité*. Concernant l'extension d'un *tour conventionnel* en match play, voir Règle 2-3.

Trou

Le "*trou*" doit avoir 108 mm (4 1/4 pouces) de diamètre et au moins 101.6 mm (4 pouces) de profondeur. Si l'on emploie une gaine à l'intérieur, elle doit être enfoncée d'au moins 25.4 mm (1 pouce) en dessous de la surface du *green*, à moins que la nature du sol ne fasse que c'est irréalisable ; son diamètre extérieur ne doit pas dépasser 108 mm (4 1/4 pouces).

Section III – Les Règles du Jeu

Le Jeu

Règle 1 Le Jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

1-1. Règle générale

Le Jeu de Golf consiste à jouer une balle avec un club depuis l'*aire de départ* jusque dans le *trou* en la frappant d'un *coup* ou de *coups* successifs conformément aux *Règles*.

1-2. Exercer une influence sur le mouvement d'une balle ou modifier les conditions physiques

Un joueur ne doit pas (i) agir avec l'intention d'influencer le mouvement d'une *balle en jeu* ou (ii) modifier les conditions physiques avec l'intention d'influencer le jeu d'un trou.

Exceptions :

1. Une action expressément autorisée ou expressément interdite par une autre *Règle* relève de cette autre *Règle* et non de la Règle 1-2.

2. Une action entreprise dans le seul but de préserver le *terrain* ne constitue pas une infraction à la Règle 1-2.

---

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 1-2 :

Match play – perte du trou ; Stroke play – deux coups.

* Dans le cas d'une grave infraction à la Règle 1-2, le *Comité* peut imposer une pénalité de disqualification.

Note 1 : Un joueur est considéré avoir commis une grave infraction à la Règle 1-2 si le *Comité* estime que l'action entreprise en infraction à cette Règle a permis à ce joueur ou à un autre joueur d'en tirer un

avantage significatif ou a créé pour un autre joueur, autre que son *partenaire*, une situation significativement désavantageuse.

Note 2 : En stroke play, et sauf dans le cas d'une disqualification résultant d'une grave infraction, un joueur ayant commis une infraction à la Règle 1-2 liée au mouvement de sa propre balle doit jouer la balle d'où elle a été arrêtée, ou, si la balle a été déviée, d'où elle repose. Si le mouvement de la balle d'un joueur a été intentionnellement influencé par un *co-compétiteur* ou tout autre *élément extérieur*, la Règle 1-4 s'applique au joueur (voir Note de la Règle 19-1).

1-3. Entente pour déroger aux Règles

Les joueurs ne doivent pas s'entendre pour exclure l'application de n'importe quelle *Règle* ou pour déroger à une quelconque pénalité encourue.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 1-3 :

Match play – disqualification des deux *camps* ;
Stroke play – disqualification des *compétiteurs* concernés.

(S'entendre pour jouer hors tour en stroke play – voir la Règle 10-2c).

1-4. Points non couverts par les Règles.

Si un quelconque point controversé n'est pas couvert par les *Règles*, la décision devrait être prise selon l'équité.

Règle 2 Match play

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

2-1. Règle générale

Un match consiste en un *camp* jouant contre un autre sur un *tour conventionnel* sauf décision autre du *Comité*.

En match play, le jeu se joue par trous.

Sauf autrement prévu par les *Règles*, un trou est gagné par le *camp* qui *entre* sa balle avec le plus petit nombre de *coups*. Dans un match avec handicap, le score net le plus bas gagne le trou.

Le score du match s'exprime de la manière suivante : tant de trous "up" ou "égalité" ("all square") et tant de trous "à jouer".

Un *camp* est "dormie" quand il est "up" d'autant de trous qu'il reste de trous à jouer.

2-2. Trou partagé

Un trou est partagé si chaque *camp* a *entré* la balle avec le même nombre de *coups*.

Lorsqu'un joueur a *entré* sa balle et qu'il reste un *coup* à son *adversaire* pour partager le trou, si le joueur encourt par la suite une pénalité, le trou est partagé.

2-3. Gagnant du match

Un match est gagné lorsqu'un *camp* mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.

Afin de départager un match nul, le *Comité* peut prolonger le *tour conventionnel* d'autant de trous qu'il sera nécessaire pour qu'un match soit gagné.

2-4. Concession du match, du trou ou du coup suivant

Un joueur peut concéder un match à tout moment avant le début ou la conclusion de ce match.

Un joueur peut concéder un trou à tout moment avant le début ou la conclusion de ce trou.

Un joueur peut à tout moment concéder à son *adversaire* son *coup* suivant à condition que la balle de l'*adversaire* soit au repos. L'*adversaire* est considéré avoir *entré* sa balle avec le *coup* suivant et la balle peut être enlevée par l'un ou l'autre *camp*.

Une concession ne peut être ni refusée, ni retirée.

(Balle en suspens au bord du trou – voir la Règle 16-2)

2-5. Doute sur la procédure ; Controverses et Réclamations

En match play, un joueur peut poser une réclamation si un doute ou une controverse surviennent entre les joueurs. Si aucun représentant dûment accrédité du *Comité* n'est disponible dans un délai raisonnable, les joueurs doivent continuer le match sans délai. Le *Comité* ne prendra

en considération une réclamation que si elle a été déposée dans les délais et si le joueur posant la réclamation a en même temps informé son *adversaire* (i) qu'il posait une réclamation ou qu'il demandait une décision et (ii) des faits faisant l'objet de la réclamation ou de la décision.

Une réclamation est considérée avoir été posée dans les délais si, au moment de la découverte des circonstances donnant lieu à une réclamation, le joueur pose sa réclamation (i) avant que l'un quelconque des joueurs du match n'ait joué de l'*aire de départ* suivante, ou (ii) s'il s'agit du dernier trou du match, avant que tous les joueurs du match n'aient quitté le *green*, ou (iii) lorsque les circonstances donnant lieu à la réclamation sont découvertes après que tous les joueurs du match ont quitté le *green* du dernier trou, avant la proclamation officielle du résultat du match.

Une réclamation concernant un trou précédent du match ne peut être examinée par le *Comité* à moins d'être fondée sur des faits antérieurement inconnus du joueur déposant la réclamation et que ce dernier ait reçu un mauvais renseignement d'un *adversaire* (Règles 6-2a et 9). Une telle réclamation doit être déposée dans les délais.

Après la proclamation officielle du résultat du match, aucune réclamation ne peut être examinée par le *Comité* à moins qu'il ne soit convaincu que (i) la réclamation est fondée sur des faits antérieurement inconnus du joueur déposant la réclamation au moment de la proclamation officielle du résultat, (ii) le joueur déposant la réclamation avait reçu un mauvais renseignement d'un *adversaire*, et (iii) l'*adversaire* savait qu'il donnait un mauvais renseignement. Il n'y a pas de délai limite pour l'examen d'une telle réclamation.

Note 1 : Un joueur peut ignorer une infraction aux *Règles* commise par son *adversaire* à condition qu'il n'y ait pas d'entente des *camps* pour déroger aux *Règles* (Règle 1-3).

Note 2 : En match play, si un joueur a un doute sur ses droits ou sur la procédure correcte, il ne peut pas terminer le trou avec deux balles.

2-6. Pénalité générale

La pénalité pour une infraction à une *Règle* en match play est la perte du trou, sauf autre disposition.

Règle 3 Stroke play

Définitions.

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

3-1. Règle générale ; le gagnant

Une compétition en stroke play est constituée de *compétiteurs* qui terminent chaque trou d'un ou de plusieurs *tours conventionnels* et qui, pour chaque tour, rendent une carte de score sur laquelle est consigné un score brut pour chaque trou. Chaque *compétiteur* joue contre tous les autres *compétiteurs* de la compétition.

Le *compétiteur* qui joue le ou les *tours conventionnels* dans le plus petit nombre de *coups* est le gagnant.

Dans une compétition avec handicap, le *compétiteur* avec le score net le plus bas pour le ou les *tours conventionnels* est le gagnant.

3-2. Ne pas entrer la balle

Si un *compétiteur* n'a pas entré sa balle à n'importe quel trou et qu'il ne corrige pas son erreur avant d'exécuter un *coup* de l'*aire de départ* suivante ou, dans le cas du dernier trou du tour, avant de quitter le *green*, il est disqualifié.

3-3. Doute sur la procédure

a. Procédure pour le compétiteur

En stroke play uniquement, lorsque durant le jeu d'un trou un *compétiteur* doute de ses droits ou de la procédure à suivre, il peut, sans pénalité, finir le trou avec deux balles. Pour procéder selon cette Règle, il doit décider de jouer deux balles après que la situation qui a causé le doute s'est présentée et avant d'entreprendre toute autre action (par ex. exécuter un *coup* sur la balle d'origine).

Le *compétiteur* devrait annoncer à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* :

- qu'il a l'intention de jouer deux balles ; et
- quelle balle il souhaite voir compter si les *Règles* autorisent la procédure utilisée pour cette balle.

Avant de rendre sa carte de score, le *compétiteur* doit rapporter les faits de la situation au *Comité*. S'il omet de le faire, il est disqualifié.

Si le *compétiteur* a entrepris toute autre action avant de décider de jouer deux balles, il n'a pas procédé selon la Règle 3-3 et le score avec la balle d'origine compte. Le *compétiteur* n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la seconde balle.

b. Détermination du score pour le trou par le Comité

Lorsque le *compétiteur* a procédé selon cette Règle, le *Comité* déterminera son score comme suit :

(i) Si, avant d'entreprendre toute autre action, le *compétiteur* a annoncé quelle balle il souhaite voir compter, et à condition que les *Règles* autorisent la procédure utilisée pour la balle choisie, le score avec cette balle compte. Si les *Règles* n'autorisent pas la procédure utilisée pour la balle choisie, le score avec l'autre balle compte à condition que les *Règles* autorisent la procédure utilisée pour cette balle.

(ii) Si, avant d'entreprendre toute autre action, le *compétiteur* a omis d'annoncer quelle balle il souhaite voir compter, le score avec la balle d'origine compte, à condition que les *Règles* autorisent la procédure utilisée pour cette balle. Sinon le score avec l'autre balle compte à condition que les *Règles* autorisent la procédure utilisée pour cette balle.

(iii) Si les *Règles* n'autorisent pas les procédures utilisées pour les deux balles, le score avec la balle d'origine compte, à moins que le *compétiteur* n'ait commis une grave infraction avec cette balle en jouant d'un mauvais endroit. Si le *compétiteur* commet une grave infraction dans le jeu d'une balle, le score avec l'autre balle compte en dépit du fait que les *Règles* n'autorisent pas la procédure utilisée pour cette balle Si le *compétiteur* commet une grave infraction avec les deux balles, il est disqualifié.

Note 1 : "*Règles* autorisant la procédure utilisée pour une balle" signifie que, après que la Règle 3-3 est invoquée, soit : (a) la balle d'origine est jouée de l'endroit où elle reposait et le jeu est autorisé à partir de cet emplacement, soit : (b) les *Règles* autorisent la procédure adoptée pour la balle et la balle est mise en jeu de manière correcte et au bon endroit tel que prévu dans les *Règles*.

Note 2 : Si le score avec la balle d'origine doit compter, mais que la balle d'origine n'est pas une des balles jouées, la première balle mise en jeu est considérée être la balle d'origine.

Note 3 : Après avoir invoqué cette Règle, les *coups* joués sur la balle jugée comme ne comptant pas, et les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle, ne sont pas pris en compte. Une seconde balle jouée selon la Règle 3-3 n'est pas une *balle provisoire* selon la Règle 27-2.

(Balle jouée d'un mauvais endroit – voir la Règle 20-7c)

3-4. Refus de se conformer à une Règle

Si un *compétiteur* refuse de se conformer à une *Règle* et porte atteinte aux droits d'un autre *compétiteur*, il est disqualifié.

3-5. Pénalité générale

La pénalité pour une infraction à une *Règle* en stroke play est de deux coups, sauf autre disposition.

Les Clubs et la Balle

Règle 4 Les Clubs

Pour les spécifications détaillées et les interprétations sur la conformité des clubs selon la Règle 4 ainsi que pour le processus de consultation et de soumission concernant les clubs, voir l'Appendice II.

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

4-1. Forme et fabrication des clubs

a. Règle générale

Les clubs d'un joueur doivent être conformes à cette Règle ainsi qu'aux dispositions, cahier des charges et interprétations exposés dans l'Appendice II.

Note : Le *Comité* peut exiger, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), que la tête, identifiée par le modèle et le loft, de tout driver transporté par le joueur figure sur la Liste en vigueur des Têtes de Drivers Conformes publiée par le *R&A*.

b. Usure et modification

Un club conforme aux *Règles* quand il est neuf est considéré comme restant conforme après une usure due à une utilisation normale. Toute partie d'un club qui a été volontairement modifiée est considérée comme nouvelle et doit, après modification, être conforme aux *Règles*.

4-2. Caractéristiques de jeu changées et matériau étranger

a. Caractéristiques de jeu changées

Pendant un *tour conventionnel*, les caractéristiques de jeu d'un club ne doivent pas être intentionnellement changées par réglage ou par tout autre moyen.

b. Matériau étranger

Un matériau étranger ne doit pas être appliqué sur la face du club dans le but d'influencer le mouvement de la balle.

---

*PÉNALITÉ POUR TRANSPORTER UN OU PLUSIEURS CLUBS EN INFRACTION À LA RÈGLE 4-1 ou 4-2, MAIS SANS AVOIR EXÉCUTÉ UN COUP AVEC :

Match play – À la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite. Déduction maximale par tour – Deux trous.
Stroke play – deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour – Quatre coups (deux coups pour chacun des deux premiers trous au cours desquels une quelconque infraction s'est produite).
Match play ou stroke play – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité doit être appliquée en conséquence.
Compétitions contre bogey et contre par – Voir Note 1 à la Règle 32-1a.
Compétitions en Stableford – Voir Note 1 à la Règle 32-1b.
* Tout club emporté en infraction à la Règle 4-1 ou la Règle 4-2 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son *adversaire* en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur omet d'agir ainsi, il est disqualifié.

PÉNALITÉ POUR EXÉCUTER UN COUP AVEC UN CLUB EN INFRACTION À LA RÈGLE 4-1 ou 4-2 :

Disqualification

4-3. Clubs endommagés : réparation et remplacement.

a. Détérioration pendant le cours normal du jeu

Si, durant un *tour conventionnel,* un club d'un joueur est endommagé pendant le cours normal du jeu, ce joueur peut :

(i) utiliser le club dans son état endommagé pendant le restant du *tour conventionnel ;* ou

(ii) sans retarder indûment le jeu, le réparer ou le faire réparer ; ou

(iii) comme option supplémentaire, possible uniquement si le club est hors d'usage, remplacer le club endommagé par n'importe quel club. Le remplacement d'un club ne doit pas retarder indûment le jeu (Règle 6-7) et ne doit pas être fait en empruntant un quelconque club sélectionné pour le jeu par toute autre personne jouant sur le *terrain* ou en assemblant des composants transportés par ou pour le joueur durant le *tour conventionnel*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3a :

Voir énoncé de la pénalité pour la Règle 4-4a ou b, et Règle 4-4c.

Note : Un club est hors d'usage s'il est endommagé de façon essentielle, par exemple le manche est cabossé, tordu de manière significative ou se brise en morceaux ; la tête de club se desserre, se détache ou se déforme de manière significative ; ou la poignée (grip) se défait. Un club n'est pas hors d'usage uniquement parce que le lie ou l'angle d'ouverture (loft) du club a été modifié, ou que la tête de club est rayée.

b. Détérioration en dehors du cours normal du jeu

Si, pendant un *tour conventionnel,* un club d'un joueur est endommagé en dehors du cours normal du jeu, le rendant non conforme ou changeant ses caractéristiques de jeu, ce club ne doit plus être utilisé ou remplacé pendant la suite du tour.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3b :

Disqualification.

---

c. Détérioration avant un tour

Un joueur peut utiliser un club endommagé avant un tour à condition que, dans son état endommagé, il soit conforme aux *Règles*.

Une détérioration d'un club survenue avant un tour peut être réparée pendant le tour à condition que les caractéristiques de jeu du club ne soient pas changées et que le jeu ne soit pas indûment retardé.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3c :

Voir énoncé de la pénalité pour la Règle 4-1 ou 4-2.

(Retard excessif – voir Règle 6-7)

4-4. Maximum de quatorze clubs

a. Choix et addition de clubs

Le joueur ne doit pas commencer un *tour conventionnel* avec plus de quatorze clubs. Il est limité aux clubs ainsi sélectionnés pour ce tour, sauf que, s'il a commencé avec moins de quatorze clubs, il peut en ajouter autant qu'il le souhaite, à condition que leur nombre total n'excède pas quatorze.

L'ajout d'un ou plusieurs clubs ne doit pas retarder indûment le jeu (Règle 6-7) et le joueur ne doit pas ajouter ou emprunter un quelconque club sélectionné pour le jeu par toute autre personne jouant sur le *terrain* ou en assemblant des composants transportés par ou pour le joueur durant le *tour conventionnel*.

b. Des partenaires peuvent partager des clubs

Des *partenaires* peuvent partager des clubs, à condition que le nombre total de clubs emportés par les *partenaires* les partageant n'excède pas quatorze.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-4a ou b, SANS CONSIDÉRATION DU NOMBRE DE CLUBS EMPORTES EN TROP :

Match play – À la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite ; déduction maximale par tour – Deux trous.

Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite. Pénalité maximale par tour – Quatre coups (deux coups pour chacun des deux premiers trous au cours desquels une quelconque infraction s'est produite).

Match play ou stroke play – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est censée avoir été découverte au cours du jeu du trou juste terminé, et la pénalité pour infraction à la Règle 4-4a ou b ne s'applique pas au trou suivant.

Compétitions contre bogey et contre par – Voir Note 1 à la Règle 32-1a.

Compétitions en Stableford – Voir Note 1 à la Règle 32-1b.

---

c. Club excédentaire déclaré retiré du jeu

Tout club emporté ou utilisé en infraction à la Règle 4-3a (iii) ou la Règle 4-4 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son *adversaire* en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Le joueur ne doit plus utiliser ce club ou ces clubs pendant le reste du *tour conventionnel*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-4c :

Disqualification.

Règle 5 La Balle

Pour les spécifications détaillées et les interprétations sur la conformité des balles selon la Règle 5 ainsi que pour le processus de consultation et de soumission concernant les balles, voir l'Appendice III.

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

5-1. Règle générale

La balle que le joueur joue doit être conforme aux normes énoncées à l'Appendice III.

Note : le *Comité* peut exiger, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), que la balle jouée par le joueur figure dans la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformes, publiée par le *R&A*.

5-2. Matériau étranger

Un matériau étranger ne doit pas être appliqué sur la balle jouée par le joueur dans le but de changer ses caractéristiques de jeu.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AUX RÈGLES 5-1 OU 5-2 :
Disqualification.

5-3. Balle hors d'usage

Une balle est hors d'usage lorsqu'elle est visiblement coupée, fendue, ou déformée. Une balle n'est pas hors d'usage uniquement parce que de la boue ou toute autre matière y adhère, sa surface est rayée ou éraflée ou sa peinture abîmée ou décolorée.

Si un joueur a des raisons de croire que sa balle est devenue hors d'usage en jouant le trou en cours, il peut relever la balle sans pénalité pour déterminer si elle est ou non hors d'usage.

Avant de relever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son *adversaire* en match play, ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en stroke play, et marquer la position de la balle. Il peut ensuite relever et examiner la balle à condition de donner à son *adversaire*, son

marqueur ou *co-compétiteur* l'occasion d'examiner la balle et d'observer le relèvement et le replacement de la balle. La balle ne doit pas être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la Règle 5-3.

Si le joueur ne respecte pas tout ou partie de cette procédure ou s'il relève la balle sans une raison valable de croire qu'elle est devenue impropre au jeu en jouant le trou en cours, il encourt une pénalité d'un coup.

S'il est établi que la balle est devenue hors d'usage pendant le jeu du trou en cours, le joueur peut lui *substituer* une autre balle en la plaçant à l'emplacement où reposait la balle d'origine. Sinon la balle d'origine doit être replacée. Si un joueur *substitue* une balle lorsque cela n'est pas autorisé, et s'il exécute un *coup* sur cette balle incorrectement *substituée*, il encourt la pénalité générale de la Règle 5-3, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle ou la Règle 15-2.

Si une balle se brise en morceaux à la suite d'un *coup*, le *coup* est annulé et le joueur doit jouer une balle sans pénalité aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée (voir la Règle 20-5).

---

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 5-3 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

* Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 5-3, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.

Note 1 : Si *l'adversaire*, le *marqueur* ou le *co-compétiteur* souhaite contester une allégation de balle hors d'usage, il doit le faire avant que le joueur ne joue une autre balle.

Note 2 : Si le lie d'origine de la balle à placer ou à replacer a été modifié, voir Règle 20-3b.

(Nettoyer une balle relevée sur le green ou selon toute autre Règle – voir la Règle 21).

Responsabilités du joueur

Règle 6 Le Joueur

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

6-1. Règles

Le joueur et son *cadet* sont responsables de la connaissance des *Règles*. Durant un *tour conventionnel*, le joueur encourt la pénalité applicable pour toute infraction à une *Règle* commise par son *cadet*.

6-2. Handicap

a. Match play

Avant le début d'un match dans une compétition avec handicap, les joueurs devraient déterminer entre eux leurs handicaps respectifs. Si un joueur commence un match en ayant déclaré un handicap supérieur à celui auquel il a droit et que cela modifie le nombre de coups reçus ou donnés, il est disqualifié ; sinon il doit jouer avec le handicap déclaré.

b. Stroke play

Dans un quelconque tour d'une compétition avec handicap, le *compétiteur* doit s'assurer que son handicap est consigné sur sa carte de score avant qu'elle ne soit rendue au *Comité*. Si aucun handicap n'est consigné sur sa carte avant qu'elle ne soit rendue (Règle 6-6b), ou si le handicap consigné est supérieur à celui auquel il a droit et que ceci modifie le nombre de coups reçus, il est disqualifié de la compétition avec handicap ; sinon le score est maintenu.

Note : Il est de la responsabilité du joueur de connaître les trous auxquels les coups de handicap sont donnés ou reçus.

6-3. Heure de départ et groupes

a. Heure de départ

Le joueur doit prendre le départ à l'heure fixée par le *Comité*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-3a :

Si le joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, la pénalité pour ne pas avoir respecté son heure de départ est la perte du premier trou en match play ou deux coups au premier trou en stroke play. Autrement, la pénalité pour infraction à cette Règle est la disqualification.

Compétition contre bogey et contre par - Voir Note 2 de la Règle 32-1a.
Compétition Stableford - Voir Note 2 de la Règle 32-1b.

Exception : Si le *Comité* considère que des conditions exceptionnelles ont empêché le joueur de prendre son départ à l'heure, il n'y a pas de pénalité.

b. Groupes

En stroke play, le *compétiteur* doit rester pendant tout le tour dans le groupe désigné par le *Comité*, à moins que ce dernier n'autorise ou ratifie un changement.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-3b :

Disqualification.

(Meilleure balle et quatre balles – voir les Règles 30-3a et 31-2)

6-4. Cadet

Le joueur peut être aidé par un *cadet*, mais il ne peut avoir qu'un seul *cadet* à n'importe quel moment.

---

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-4 :

Match play – à la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite ; déduction maximale par tour – Deux trous.
Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour – Quatre coups (deux coups sur chacun des deux premiers trous au cours desquels une infraction s'est produite).

Match play ou stroke play – Si l'infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité s'applique en conséquence.
Compétitions contre bogey et contre par – Voir Note 1 à la Règle 32-1a.
Compétitions Stableford – Voir Note 1 à la Règle 32-1b.

*Un joueur ayant plus d'un *cadet* en infraction à cette Règle doit immédiatement après la découverte de l'infraction s'assurer qu'il n'a plus qu'un seul *cadet* à tout moment durant le reste du *tour conventionnel*. Sinon, le joueur est disqualifié.

Note : Le *Comité* peut, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), interdire l'usage de *cadets* ou limiter le joueur dans son choix de *cadet*.

6-5. Balle

La responsabilité de jouer sa propre balle incombe au joueur. Chaque joueur devrait faire une marque d'identification sur sa balle.

6-6. Score en stroke play

a. Enregistrement des scores

Après chaque trou, le *marqueur* devrait vérifier le score avec le *compétiteur* et le consigner. Une fois le tour terminé, le *marqueur* doit signer la carte de score et la remettre au *compétiteur*. Si plus d'un *marqueur* consigne les scores, chacun d'eux doit signer pour la part dont il est responsable.

b. Signer et rendre la carte de score

Après l'achèvement du tour, le *compétiteur* devrait vérifier son score pour chaque trou et régler avec le *Comité* tous points douteux. Il doit s'assurer que le *marqueur* ou les *marqueurs* ont signé la carte de score, la contresigner lui-même et la rendre au *Comité* aussitôt que possible.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-6b :
Disqualification.

---

c. Modification d'une carte de score

Aucune modification ne peut être faite sur une carte de score après que le *compétiteur* l'a rendue au *Comité*.

d. Score incorrect sur un trou

Le *compétiteur* est responsable de l'exactitude du score consigné pour chaque trou sur sa carte de score. S'il rend, pour n'importe quel trou, un score inférieur à celui réellement réalisé, il est disqualifié. S'il rend, pour n'importe quel trou, un score supérieur à celui réellement réalisé, le score ainsi rendu est maintenu.

Exception : Si un *compétiteur* rend, pour n'importe quel trou, un score inférieur à celui réellement réalisé pour avoir omis d'inclure un ou plusieurs *coups de pénalité* qu'il ignorait avoir encourus avant de rendre sa carte de score, il n'est pas disqualifié. Dans de telles circonstances, le *compétiteur* encourt la pénalité prescrite par la *Règle* applicable et une pénalité supplémentaire de deux coups pour chaque trou où le *compétiteur* a commis une infraction à la Règle 6-6d. Cette Exception ne s'applique pas lorsque la pénalité applicable est la disqualification de la compétition.

Note 1 : Le *Comité* est responsable de l'addition des scores et de l'application du handicap consigné sur la carte de score – voir Règle 33-5.

Note 2 : En stroke play *à quatre balles*, voir également les Règles 31-3 et 31-7a.

6-7. Retarder indûment le jeu ; Jeu lent

Le joueur doit jouer sans retarder indûment le jeu et conformément à toutes directives de cadence de jeu qui peuvent être instaurées par le *Comité*. Entre l'achèvement d'un trou et le jeu depuis l'*aire de départ* suivante, le joueur ne doit pas retarder indûment le jeu.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-7 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.
Compétitions contre bogey et contre par ; – Voir Note 2 à la Règle 32-1a.
Compétitions Stableford – Voir Note 2 à la Règle 32-1b.
Pour violation ultérieure – Disqualification.

Note 1 : Si le joueur retarde indûment le jeu entre les trous, il retarde le jeu du trou suivant et, sauf pour les compétitions contre bogey, contre par et Stableford (voir Règle 32), la pénalité s'applique sur ce trou-là.

Note 2 : Dans le but de prévenir le jeu lent, le *Comité* peut, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), instaurer des directives sur la cadence de jeu comportant les délais maximaux autorisés pour terminer un *tour conventionnel*, un trou ou un *coup*.

En match play, le *Comité* peut, dans un tel règlement, modifier la pénalité pour une infraction à cette Règle comme suit :

Première violation - Perte du trou ;

Deuxième violation - Perte du trou ;

Pour violation ultérieure – Disqualification.

En stroke play, le *Comité* peut, dans un tel règlement, modifier la pénalité pour une infraction à cette Règle comme suit :

Première violation – Un coup ;

Deuxième violation – Deux coups ;

Pour violation ultérieure – Disqualification.

6-8. Interruption du jeu ; Reprise du jeu

a. Les cas autorisés

Le joueur ne doit pas interrompre le jeu à moins que :

(i) le *Comité* n'ait interrompu le jeu ;
(ii) il ne croie qu'il y a danger de foudre ;
(iii) il ne soit en train de rechercher une décision du *Comité* au sujet d'un point controversé ou douteux (voir Règles 2-5 et 34-3) ; ou
(iv) il n'ait quelque autre raison valable telle qu'une maladie soudaine.

Le mauvais temps n'est pas en soi une raison valable pour interrompre le jeu.

Si le joueur interrompt le jeu sans autorisation explicite du *Comité*, il doit en référer à celui-ci aussitôt que possible. S'il le fait et que le *Comité* considère sa raison valable, il n'y a aucune pénalité. Sinon, le joueur est disqualifié.

Exception en match play : les joueurs interrompant un match play d'un commun accord ne sont pas sujets à disqualification à moins que, ce faisant, la compétition ne soit retardée.

Note : Le fait de quitter le *terrain* ne constitue pas en soi une interruption de jeu.

b. Procédure lorsque le jeu est interrompu par le Comité

En cas d'interruption du jeu par le *Comité*, si les joueurs dans un match ou un groupe sont entre le jeu de deux trous, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que le *Comité* n'ait donné l'ordre de reprise du jeu. S'ils ont commencé le jeu d'un trou, ils peuvent interrompre le jeu immédiatement ou continuer le jeu du trou, à condition de le faire sans délai. S'ils choisissent de continuer le jeu du trou, ils peuvent interrompre le jeu avant que le trou ne soit terminé. Dans tous les cas, le jeu doit être interrompu après l'achèvement du trou.

Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le *Comité* a ordonné la reprise du jeu.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-8b :
Disqualification.

Note : Le *Comité* peut stipuler dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1) que, dans des situations potentiellement dangereuses, le jeu doit être interrompu immédiatement après l'interruption du jeu par le *Comité*. Si un joueur ne respecte pas cet arrêt immédiat du jeu, il est disqualifié, à moins de circonstances justifiant la non application de la pénalité comme prévu dans la Règle 33-7.

c. Relever la balle lorsque le jeu est interrompu

Lorsqu'un joueur interrompt le jeu d'un trou selon la Règle 6-8a, il ne peut relever sa balle sans pénalité que si le *Comité* a interrompu le jeu ou qu'il y a une bonne raison pour la relever. Avant de relever la balle, le joueur doit marquer sa position. Si le joueur interrompt le jeu et relève sa balle sans autorisation explicite du *Comité*, il doit, au moment d'en référer au *Comité* (Règle 6-8a), relater le relèvement de la balle.

Si le joueur relève sa balle sans raison valable, s'il omet de marquer la position de la balle avant de la relever ou s'il omet de relater le relèvement de la balle, il encourt une pénalité d'un coup.

d. Procédure lors de la reprise du jeu.

Le jeu doit être repris d'où il avait été interrompu, même si la reprise a lieu un jour ultérieur. Avant la reprise du jeu ou au moment de celle-ci, le joueur doit procéder comme suit :

(i) si le joueur a relevé la balle, il doit, à condition d'avoir eu le droit de la relever selon la Règle 6-8c, placer la balle d'origine ou une *balle*

substituée à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée. Sinon, la balle d'origine doit être replacée ;

(ii) si le joueur n'a pas relevé sa balle, il peut, à condition d'avoir eu le droit de la relever selon la Règle 6-8c, relever, nettoyer et replacer la balle ou substituer une balle à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée. Avant de relever la balle, il doit marquer sa position ; ou

(iii) si la balle du joueur ou son marque-balle est déplacé (y compris par le vent ou l'eau) pendant que le jeu est interrompu, une balle ou un marque-balle doit être placé à l'emplacement d'où la balle d'origine ou le marque-balle a été déplacé.

Note : Si l'emplacement où la balle doit être placée est impossible à déterminer, il doit être estimé et la balle placée à l'emplacement estimé. Les dispositions de la Règle 20-3c ne sont pas applicables.

---

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-8d :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

*Si un joueur encourt la pénalité générale pour une infraction à la Règle 6-8d, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 6-8c.

Règle 7 Entraînement

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

7-1. Avant ou entre les tours

a. Match play

N'importe quel jour d'une compétition en match play, un joueur peut s'entraîner sur le *terrain* de la compétition avant un tour.

b. Stroke play

N'importe quel jour d'une compétition en stroke play, avant un tour ou un play-off, un *compétiteur* ne doit pas s'entraîner sur le *terrain* de la compétition ou tester la surface d'un quelconque *green* du *terrain* en faisant rouler une balle ou en frottant ou en grattant la surface.

Quand deux tours ou plus d'une compétition en stroke play doivent être joués sur plusieurs jours consécutifs, un *compétiteur* ne doit pas s'entraîner entre ces tours sur tout *terrain* d'une compétition restant à jouer, ou tester la surface d'un quelconque *green* de ce *terrain*, en faisant rouler une balle ou en frottant ou grattant la surface.

Exception : Il est permis de s'entraîner au putting et aux petites approches sur ou près de la première *aire de départ* ou sur toute zone d'entraînement avant de commencer un tour ou un play-off.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 7-1b :
Disqualification.

Note : Le *Comité* peut, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), interdire l'entraînement sur le *terrain* de la compétition un quelconque jour d'une compétition en match play ou autoriser l'entraînement sur le *terrain* de la compétition ou sur une partie de celui-ci (Règle 33-2c) un quelconque jour ou entre les tours d'une compétition en stroke play.

7-2. Pendant un tour

Un joueur ne doit pas jouer de *coup* d'entraînement pendant le jeu d'un trou.

Un joueur ne doit pas jouer de *coup* d'entraînement entre le jeu de deux trous, sauf qu'il peut s'entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près :

a. du *green* du dernier trou joué,
b. de tout putting *green* d'entraînement,
c. de l'*aire de départ* du trou suivant à jouer dans le tour ;

à condition qu'un *coup* d'entraînement ne soit pas joué d'un *obstacle* et ne retarde pas indûment le jeu (Règle 6-7).

Les *coups* joués en continuant le jeu d'un trou dont le résultat a été acquis, ne sont pas des *coups* d'entraînement.

Exception : Lorsque le jeu a été interrompu par le *Comité*, un joueur peut s'entraîner avant la reprise du jeu, (a) comme prévu dans cette Règle, (b) n'importe où ailleurs que sur le *terrain* de la compétition, et (c) dans toutes autres conditions autorisées par le *Comité*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 7-2 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Lorsque l'infraction est commise entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

Note 1 : Un mouvement d'essai n'est pas un *coup* d'entraînement et peut être exécuté à n'importe quel endroit, à condition que le joueur n'enfreigne pas les *Règles*.

Note 2 : Dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1) le *Comité* peut interdire :

(a) l'entraînement sur ou près du *green* du dernier trou joué, et
(b) de faire rouler une balle sur le *green* du dernier trou joué.

Règle 8 Conseil ; Indication de la ligne de jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

8-1. Conseil

Durant un *tour conventionnel*, un joueur ne doit pas :

a. donner de *conseil* à quiconque dans la compétition jouant sur le *terrain* à l'exception de son *partenaire*, ou
b. demander un *conseil* à toute autre personne qu'à son *partenaire*, ou à l'un ou l'autre de leurs *cadets*.

8-2. Indication de la ligne de jeu

a. Ailleurs que sur le green

Sauf sur le *green*, un joueur peut se faire indiquer la *ligne de jeu* par quiconque, mais personne ne peut être positionné dans cette intention par le joueur sur ou près de la ligne ou d'une extension de la ligne au-delà du *trou* pendant l'exécution du *coup*. Tout repère placé par le joueur, ou au su du joueur, dans l'intention d'indiquer la *ligne de jeu*, doit être enlevé avant que le *coup* ne soit joué.

Exception : *Drapeau* pris en charge ou tenu levé – voir la Règle 17-1.

b. Sur le green

Lorsque la balle du joueur est sur le *green*, la *ligne de putt* peut être indiquée avant mais pas durant le *coup* par le joueur, son *partenaire*, ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* ; ce faisant le *green* ne doit pas être touché. Aucun repère ne doit être placé en quelque endroit que ce soit dans l'intention d'indiquer une *ligne de putt*.

(Toucher la ligne de putt – voir la Règle 16-1a)

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Note : Le *Comité* peut, dans le règlement d'une compétition par équipes (Règle 33-1), permettre à chaque équipe de désigner une personne qui peut donner des *conseils* aux membres de cette équipe (y compris indiquer une *ligne de putt*). Le *Comité* peut instaurer un règlement relatif à la désignation et à la conduite autorisée de cette personne, qui doit se faire connaître du *Comité* avant de donner un *conseil*.

Règle 9 Renseignements sur les coups réalisés

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

9-1. Règle générale

Le nombre de *coups* qu'un joueur a réalisé comprend tous les *coups de pénalité* encourus.

9-2. Match play

a. Renseignement sur les coups réalisés

Un *adversaire* a le droit de s'informer auprès du joueur durant le jeu du trou, du nombre de *coups* qu'il a réalisés et après le jeu du trou du nombre de *coups* réalisés sur le trou juste terminé.

b. Mauvais renseignement

Un joueur ne doit pas donner de mauvais renseignement à son *adversaire*. Si le joueur donne un mauvais renseignement, il perd le trou.

Un joueur est considéré comme ayant donné un mauvais renseignement s'il :

(i) oublie d'informer son *adversaire* aussitôt que possible qu'il a encouru une pénalité, sauf (a) s'il procède à l'évidence selon une *Règle* impliquant une pénalité et que cela a été observé par son *adversaire* ; ou (b) s'il corrige son erreur avant que son *adversaire* ne joue son *coup* suivant ;

(ii) donne durant le jeu d'un trou un renseignement inexact quant au nombre de *coups* réalisés et ne corrige pas son erreur avant que son *adversaire* n'ait joué son *coup* suivant ; ou

(iii) donne après le jeu du trou un renseignement inexact quant au nombre de *coups* réalisés pour finir le trou et que cela modifie la compréhension du résultat du trou par l'*adversaire*, à moins qu'il ne corrige son erreur avant que n'importe quel joueur ne joue depuis l'*aire de départ* suivante ou, dans le cas du dernier trou du match, avant que tous les joueurs ne quittent le *green*.

Un joueur aura donné un mauvais renseignement même s'il oublie d'inclure une pénalité qu'il ne savait pas avoir encourue. Il est de la responsabilité du joueur de connaître les *Règles*.

9-3. Stroke play

Un *compétiteur* qui a encouru une pénalité devrait en informer son *marqueur* aussitôt que possible.

Ordre de Jeu

Règle 10 Ordre de jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

10-1. Match play

a. Commencement du jeu du trou

Le *camp* qui a l'*honneur* à la première *aire de départ* est déterminé par l'ordre du tirage. En l'absence de tirage, l'*honneur* devrait être tiré au sort.

Le *camp* qui gagne un trou prend l'*honneur* à l'*aire de départ* suivante. Si un trou a été partagé, le *camp* qui avait l'*honneur* à l'*aire de départ* précédente le conserve.

b. Pendant le jeu du trou

Après que les deux joueurs ont commencé le jeu du trou, la balle la plus éloignée du *trou* est jouée la première. Si les balles sont à égale distance du *trou*, ou si leurs positions par rapport au *trou* ne sont pas déterminables, la balle à jouer la première devrait être tirée au sort.

Exception : Règle 30-3b (Match play *à la meilleure balle* et *à quatre balles*).

Note : Lorsqu'il apparaît que la balle d'origine ne sera pas jouée où elle repose et que le joueur doit jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir la Règle 20-5), l'ordre de jeu est déterminé par l'emplacement d'où le *coup* précédent a été joué. Lorsqu'une balle peut être jouée d'un emplacement autre que celui d'où le *coup* précédent a été joué, l'ordre de jeu est déterminé par la position où la balle d'origine est venue reposer.

c. Jouer hors tour

Si un joueur joue alors que son *adversaire* aurait dû jouer, il n'y a pas de pénalité, mais l'*adversaire* peut immédiatement exiger que le joueur annule le *coup* ainsi effectué et joue, dans l'ordre correct, une balle

aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir la Règle 20-5).

10-2. Stroke play

a. Commencement du jeu du trou

Le *compétiteur* qui a l'*honneur* à la première *aire de départ* est déterminé par l'ordre du tirage. En l'absence de tirage, l'*honneur* devrait être tiré au sort.

Le *compétiteur* ayant réalisé le meilleur score sur un trou prend l'*honneur* à l'*aire de départ* suivante. Le *compétiteur* ayant réalisé le deuxième meilleur score joue ensuite, et ainsi de suite. Si deux *compétiteurs* ou plus ont réalisé le même score sur un trou, ils doivent jouer de l'*aire de départ* suivante dans le même ordre qu'à l'*aire de départ* précédente.

Exception : Règle 32-1 (Compétitions contre bogey, contre par et Stableford).

b. Pendant le jeu du trou

Après que les *compétiteurs* ont commencé le jeu du trou, la balle la plus éloignée du *trou* est jouée la première. Si deux ou plusieurs balles sont à égale distance du *trou*, ou si leurs positions par rapport au *trou* ne sont pas déterminables, la balle à jouer la première devrait être tirée au sort.

Exceptions : Règle 22 (Balle aidant ou gênant le jeu) et Règle 31-4 (Stroke play *à quatre balles*).

Note : Lorsqu'il apparaît que la balle d'origine n'est pas jouable comme elle repose et que le joueur doit jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir la Règle 20-5), l'ordre de jeu est déterminé par l'emplacement d'où le *coup* précédent a été joué. Lorsqu'une balle peut être jouée d'un emplacement autre que celui d'où le *coup* précédent a été joué, l'ordre de jeu est déterminé par la position où la balle d'origine est venue reposer.

c. Jouer hors tour

Si un compétiteur joue hors tour, il n'y a pas de pénalité et la balle est jouée comme elle repose. Cependant, si le *Comité* juge que les *compétiteurs* se sont mis d'accord pour jouer hors tour pour donner à l'un d'entre eux un avantage, ils sont disqualifiés.

(Exécuter un coup pendant qu'une autre balle est en mouvement après un coup depuis le green – voir la Règle 16-1f).

(Ordre de jeu incorrect dans les foursomes stroke play – voir la Règle 29-3).

10-3. Balle provisoire ou autre balle jouée de l'aire de départ

Si un joueur joue une *balle provisoire* ou une autre balle depuis l'*aire de départ*, il doit le faire après que son *adversaire* ou *co-compétiteur* a joué son premier *coup*. Si plus d'un joueur choisit de jouer une *balle provisoire* ou doit jouer une autre balle depuis l'*aire de départ*, l'ordre de jeu initial doit être respecté. Si un joueur joue une *balle provisoire* ou une autre balle hors tour, la Règle 10-1c ou 10-2c s'applique.

Aire de Départ

Règle 11 Aire de départ

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

11-1. Surélever la balle

Quand un joueur met une balle en jeu depuis l'*aire de départ*, cette balle doit être jouée depuis l'intérieur de l'*aire de départ* sur le sol ou sur un tee conforme (voir Appendice IV) placé dans ou sur le sol.

Pour l'application de cette Règle, le sol inclut une irrégularité de surface (créée ou non par le joueur) ainsi que du sable ou toute autre substance naturelle (déposée ou non par le joueur).

Si un joueur exécute un *coup* sur une balle posée sur un tee non conforme, ou sur une balle posée d'une manière qui n'est pas autorisée par cette Règle, il est disqualifié.

Un joueur peut se tenir en dehors des limites de l'*aire de départ* pour jouer une balle se trouvant à l'intérieur de celle-ci.

11-2. Marques de départ

Avant que le joueur ne joue son premier *coup* sur une quelconque balle sur l'*aire de départ* du trou en train d'être joué, les marques de départ

sont considérées comme étant fixes. Dans de telles circonstances, si le joueur déplace ou autorise le déplacement d'une marque de départ dans le but d'éviter une interférence avec son *stance*, la zone de son mouvement intentionnel ou *sa ligne de jeu*, il encourt la pénalité pour une infraction à la Règle 13-2.

11-3. Balle tombant du tee

Si une balle, lorsqu'elle n'est pas *en jeu*, tombe du tee, ou si le joueur la fait tomber du tee en l'*adressant*, elle peut être replacée sur le tee sans pénalité. Cependant, si dans ces circonstances un *coup* est exécuté sur la balle, que la balle soit en mouvement ou non, le *coup* compte mais il n'y a pas de pénalité.

11-4. Jouer d'en dehors de l'aire de départ

a. Match play

Si un joueur, en commençant un trou, joue une balle d'en dehors de l'*aire de départ*, il n'y pas de pénalité, mais l'*adversaire* peut immédiatement exiger que le joueur annule le *coup* et joue une balle de l'intérieur de l'*aire de départ*.

b. Stroke play

Si un *compétiteur,* en commençant un trou, joue une balle d'en dehors de l'*aire de départ,* il encourt une pénalité de deux coups et doit ensuite jouer une balle de l'intérieur de l'*aire de départ*.

Si le *compétiteur* exécute un *coup* de l'*aire de départ* suivante sans avoir préalablement corrigé son erreur, ou dans le cas du dernier trou du tour, quitte le *green* sans avoir d'abord déclaré son intention de corriger son erreur, il est disqualifié.

Le *coup* joué d'en dehors de l'*aire de départ* et tous les *coups* ultérieurs joués par le *compétiteur* sur le trou avant la correction de son erreur ne comptent pas dans son score.

11-5. Jouer d'une mauvaise aire de départ

Les dispositions de la Règle 11-4 s'appliquent.

Jouer la Balle

Règle 12 Chercher et identifier la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

12-1. Voir la balle ; chercher la balle

Un joueur n'a pas nécessairement le droit de voir sa balle quand il exécute un *coup*.

En cherchant sa balle n'importe où sur le *terrain*, le joueur peut toucher ou courber des hautes herbes, des joncs, des buissons, ajoncs, bruyères ou plantes similaires, mais seulement dans la mesure strictement nécessaire pour trouver ou identifier la balle, à condition que cela n'améliore pas le lie de la balle, la zone de son *stance* ou de son mouvement intentionnels ou sa *ligne de jeu* ; si la balle est *déplacée*, la Règle 18-2 s'applique sauf exceptions prévues dans les clauses a – d de cette Règle.

Outre les autres méthodes de recherche et d'identification d'une balle qui sont autorisées par les *Règles*, le joueur peut aussi chercher et identifier une balle selon la Règle 12-1 comme suit :

a. Chercher ou identifier une balle recouverte par du sable

Si l'on croit que la balle d'un joueur reposant sur une partie quelconque du *terrain* est recouverte par du sable, au point qu'il ne peut pas la trouver ou l'identifier, il peut, sans pénalité, toucher ou déplacer le sable afin de trouver ou d'identifier la balle. Si la balle est trouvée et identifiée comme étant la sienne, le joueur doit recréer le lie au plus près en replaçant le sable. Si la balle est *déplacée* en touchant ou en déplaçant du sable pendant la recherche ou l'identification de la balle ou en recréant le lie, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée et le lie recréé.

En recréant un lie selon cette Règle, le joueur est autorisé à laisser visible une petite partie de la balle.

b. Chercher ou identifier une balle recouverte par des détritus dans un obstacle

Dans un *obstacle*, si l'on croit que la balle d'un joueur est recouverte par des *détritus* au point qu'il ne peut pas la trouver ou l'identifier, il peut, sans pénalité, toucher ou déplacer les *détritus* afin de trouver ou d'identifier la balle. Si la balle est trouvée et identifiée comme étant la sienne, le joueur doit replacer les *détritus*. Si la balle est *déplacée* en touchant ou en déplaçant des *détritus* pendant la recherche ou l'identification de la balle, la Règle 18-2 s'applique ; si la balle est *déplacée* pendant le replacement des *détritus*, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée.

Si la balle était entièrement recouverte par des *détritus*, le joueur doit recouvrir la balle mais est autorisé à laisser visible une petite partie de la balle.

c. Chercher une balle dans l'eau dans un obstacle d'eau

Si l'on croit qu'une balle repose dans l'eau dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut, sans pénalité, la chercher en sondant avec un club ou autrement. Si la balle dans l'eau est accidentellement *déplacée* durant le sondage, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée, à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon la Règle 26-1. Si la balle *déplacée* ne reposait pas dans l'eau ou si la balle a été accidentellement *déplacée* par le joueur autrement que durant le sondage, la Règle 18-2 s'applique.

d. Chercher une balle dans une obstruction ou dans un terrain en condition anormale

Si une balle reposant dans ou sur une *obstruction* ou dans un *terrain en condition anormale*, est *déplacée* accidentellement pendant sa recherche, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon les Règles 24-1b, 24-2b ou 25-1b selon le cas. Si le joueur replace la balle, il peut encore procéder selon l'une de ces Règles, dans la mesure où elle est applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-1 :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

(Améliorer le lie, la zone du stance ou du mouvement intentionnels, ou la ligne de jeu – voir la Règle 13-2)

12-2. Relever la balle pour identification

La responsabilité de jouer sa propre balle incombe au joueur. Chaque joueur devrait faire une marque d'identification sur sa balle.

Si un joueur croit qu'une balle au repos est la sienne mais qu'il ne peut pas l'identifier, le joueur peut relever la balle pour l'identifier, sans pénalité. Le droit de relever une balle pour l'identifier s'ajoute aux actions autorisées selon la Règle 12-1.

Avant de relever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son *adversaire* en match play, à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en stroke play, et marquer la position de la balle. Il peut ensuite relever la balle et l'identifier à condition de donner à son *adversaire*, son *marqueur* ou *co-compétiteur* l'occasion d'observer le relèvement et le replacement de la balle. Lorsque la balle est relevée selon la Règle 12-2, elle ne doit pas être nettoyée plus qu'il n'est nécessaire à son identification.

Si la balle est celle du joueur et qu'il ne respecte pas tout ou partie de cette procédure, ou s'il relève sa balle afin de l'identifier sans avoir une raison valable pour le faire, il encourt une pénalité d'un coup. Si la balle relevée est celle du joueur, il doit la replacer. S'il omet de le faire, il encourt la pénalité générale selon la Règle 12-2, mais n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.

Note : Si le lie d'origine d'une balle qui doit être replacée a été modifié, voir la Règle 20-3b.

---

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-2 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

***** Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 12-2, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.

Règle 13 Balle jouée comme elle repose

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

13-1. Règle générale

La balle doit être jouée comme elle repose, sauf autrement prévu dans les *Règles.*

(Balle au repos déplacée – voir la Règle 18).

13-2. Améliorer le lie, la zone du stance ou du mouvement intentionnels, ou la ligne de jeu

Un joueur ne doit pas améliorer ou permettre que soient améliorés :

- la position ou le lie de sa balle,
- la zone de son *stance* ou mouvement intentionnels,
- sa *ligne de jeu* ou un prolongement raisonnable de cette ligne au-delà du *trou*, ou
- la zone dans laquelle il doit dropper ou placer une balle,

par l'une des actions suivantes :

- appuyer sur le sol avec le club,
- déplacer, courber ou casser tout ce qui pousse ou est fixé (y compris les *obstructions* inamovibles et les objets définissant les *hors limites*),
- créer ou éliminer des irrégularités de surface,
- enlever ou tasser le sable, la terre meuble, les divots replacés, et autres mottes de gazon mises en place, ou
- enlever de la rosée, du givre ou de l'eau.

Toutefois, le joueur n'encourt pas de pénalité si une telle action se produit :

- en posant le club légèrement lorsqu'il *adresse* la balle,
- alors qu'il prend correctement son *stance,*
- lors de l'exécution d'un *coup* ou dans le mouvement en arrière de son club pour un *coup* et que le *coup* soit joué,

- en créant ou éliminant des irrégularités de surface à l'intérieur de l'*aire de départ*, ou en enlevant de la rosée, du givre ou de l'eau à l'intérieur de l'*aire de départ,* ou
- sur le *green :* en enlevant du sable ou de la terre meuble ou en réparant un dommage (Règle 16-1).

Exception : Balle dans un *obstacle* – voir la Règle 13-4.

13-3. Aménager un emplacement pour prendre son stance

Un joueur a le droit de placer ses pieds fermement en prenant son *stance*, mais il ne doit pas aménager un emplacement pour prendre un *stance*.

13-4. Balle dans un obstacle ; Actions interdites

Sauf exceptions prévues par les *Règles*, avant d'exécuter un *coup* sur une balle qui est dans un *obstacle* (*bunker* ou *obstacle d'eau*), ou sur une balle qui ayant été relevée d'un *obstacle* est susceptible d'y être droppée ou placée, le joueur ne doit pas :

a. Tester l'état de l'*obstacle* ou de tout autre *obstacle* similaire,
b. Toucher le sol dans l'*obstacle* ou l'eau dans l'*obstacle d'eau* avec sa main ou un club, ou
c. Toucher ou déplacer un *détritus* reposant dans l'*obstacle* ou le touchant.

Exceptions :

1. À condition que rien ne soit fait qui constitue un test de l'état de l'*obstacle* ou améliore le lie de la balle, il n'y a pas de pénalité si le joueur (a) touche le sol ou des *détritus* dans n'importe quel *obstacle* ou l'eau dans un *obstacle d'eau* par suite d'une chute ou pour la prévenir, en enlevant une *obstruction*, en mesurant ou en marquant la position d'une balle, en la récupérant, la relevant, la plaçant ou la replaçant selon n'importe quelle *Règle*, ou (b) pose ses clubs dans un *obstacle*.

2. À tout moment, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'*obstacle*, à condition que ce soit dans le seul but de préserver le *terrain* et que rien ne soit fait qui constituerait pour son *coup* suivant une infraction à la Règle 13-2. Si une balle jouée d'un *obstacle* est en dehors de l'*obstacle* après le *coup*, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'*obstacle* sans restriction.

3. Si le joueur exécute un *coup* dans un *obstacle* et que la balle vient reposer dans un autre *obstacle*, la Règle 13-4a ne s'applique pas aux actions ultérieures commises dans l'*obstacle* d'où le *coup* a été exécuté.

Note : À tout moment, y compris à l'*adresse* ou dans le mouvement en arrière pour le *coup*, le joueur peut toucher avec un club ou autrement toute *obstruction*, toute construction décrétée par le *Comité* être une partie intégrante du *terrain*, ainsi que toute herbe, buisson, arbre ou autre chose qui pousse.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

(Chercher la balle – voir la Règle 12-1)

(Dégagement pour une balle dans un obstacle d'eau – voir la Règle 26)

Règle 14 Frapper la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

14-1. Généralités

a. Frapper franchement la balle

La balle doit être frappée franchement avec la tête du club et non poussée, ripée ou cueillie.

b. Ancrer le club

En exécutant un *coup*, le joueur ne doit pas ancrer le club, que ce soit "directement" ou par l'utilisation d'un "point d'ancrage".

Note 1 : Le club est ancré "directement" quand le joueur tient intentionnellement le club ou la main tenant le club en contact avec n'importe quelle partie de son corps, sauf que le joueur peut tenir le club ou la main tenant le club contre une main ou un avant-bras.

Note 2 : Un "point d'ancrage" est établi lorsque le joueur maintient intentionnellement un avant-bras en contact avec n'importe quelle partie de

son corps pour utiliser la main tenant le club comme un point stable autour duquel l'autre main peut effectuer un mouvement avec le club.

14-2. Aide

a. Aide physique et protection contre les éléments

Un joueur ne doit pas exécuter un *coup* en acceptant une aide physique ou une protection contre les éléments.

b. Position du cadet ou du partenaire derrière la balle

Un joueur ne doit pas exécuter un *coup* avec son *cadet*, son *partenaire* ou le *cadet* de son *partenaire* placé sur ou à proximité d'une extension de la *ligne de jeu* ou de la *ligne de putt* derrière la balle.

Exception : Il n'y a pas de pénalité si le *cadet* du joueur, son *partenaire* ou le *cadet* de son *partenaire* est, par inadvertance, placé sur ou à proximité d'une extension de la *ligne de jeu* ou de la *ligne de putt* derrière la balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-1 ou 14-2 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

14-3. Dispositifs artificiels et équipement inhabituel ; utilisation anormale d'équipement

La Règle 14-3 régit l'utilisation de l'*équipement* et des dispositifs (y compris les dispositifs électroniques) qui peuvent aider un joueur dans l'exécution d'un *coup* spécifique ou dans son jeu en général.

Le golf est un jeu exigeant dans lequel la réussite devrait dépendre du jugement, des compétences et des capacités du joueur. Ce principe guide le *R&A* pour déterminer si l'utilisation de n'importe quel objet est en infraction avec la Règle 14-3.

Pour les spécifications détaillées et les interprétations sur la conformité de l'*équipement* et des dispositifs selon la Règle 14-3 et pour la procédure de consultation et de soumission concernant l'*équipement* et les dispositifs, voir l'Appendice IV.

Sauf exceptions prévues par les *Règles*, durant un *tour conventionnel*, le joueur ne doit utiliser aucun dispositif artificiel ou *équipement* inhabituel (voir Appendice IV pour des spécifications détaillées et interprétation), ni utiliser de façon anormale tout *équipement* :

a. qui pourrait l'aider pour exécuter un *coup* ou dans son jeu ; ou
b. dans le but d'évaluer ou de mesurer la distance ou les conditions qui pourraient influer sur son jeu ; ou
c. qui pourrait l'aider à tenir son club, excepté :
(i) le port de gants à condition que ce soit de simples gants ;
(ii) l'utilisation de résine, poudre et agents hydratants ou desséchants ; et
(iii) l'enveloppement de la poignée avec une serviette ou un mouchoir.

Exceptions :

1. Un joueur n'est pas en infraction avec cette Règle si (a) l'*équipement* ou le dispositif est conçu pour ou a pour effet de remédier à une pathologie médicale, (b) le joueur a une raison médicale légitime d'utiliser l'*équipement* ou le dispositif, et (c) le *Comité* est convaincu que son utilisation ne procure pas au joueur un avantage excessif par rapport aux autres joueurs.

2. Un joueur n'est pas en infraction avec cette Règle s'il utilise un *équipement* d'une façon traditionnellement acceptée.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-3 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.
Pour violation ultérieure – Disqualification.
Si l'infraction intervient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

Note : Le *Comité* peut instaurer une Règle Locale autorisant les joueurs à utiliser un instrument de mesure de distance.

14-4. Frapper la balle plus d'une fois

Si le club d'un joueur frappe la balle plus d'une fois au cours d'un *coup*, le joueur doit compter le *coup* et ajouter un coup de pénalité, soit deux *coups* au total.

14-5. Jouer une balle en mouvement

Un joueur ne doit pas jouer de *coup* sur sa balle pendant qu'elle est en mouvement.

Exceptions :

- Balle tombant du tee – Règle 11-3.
- Frapper la balle plus d'une fois – Règle 14-4.
- Balle se déplaçant dans l'eau – Règle 14-6.

Lorsque la balle commence à se déplacer seulement après que le joueur a commencé le *coup*, ou le mouvement de son club vers l'arrière pour le *coup*, il n'encourt pas de pénalité selon cette Règle pour jouer une balle en mouvement, mais il n'est pas exempté d'une quelconque pénalité encourue selon la Règle 18-2 (Balle au repos déplacée par le joueur).

(Balle intentionnellement déviée ou arrêtée par le joueur, son partenaire ou son cadet – voir la Règle 1-2).

14-6. Balle se déplaçant dans l'eau

Lorsqu'une balle se déplace dans l'eau dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut, sans pénalité, exécuter un *coup*, mais il ne doit pas retarder l'exécution de son *coup* afin de permettre au vent ou au courant d'améliorer la position de la balle. Une balle en mouvement dans l'eau dans un *obstacle d'eau* peut être relevée si le joueur choisit de recourir à la Règle 26.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-5 OU 14-6 :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Règle 15 Balle substituée ; Mauvaise balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

15-1. Règle générale

Un joueur doit terminer le trou avec la balle jouée depuis l'*aire de départ*, à moins que la balle ne soit *perdue* ou *hors limites* ou que le joueur *substitue* une autre balle, que la substitution soit autorisée ou non (voir la Règle 15-2). Si un joueur joue une *mauvaise balle*, voir la Règle 15-3.

15-2. Balle substituée

Un joueur peut *substituer* une balle lorsqu'il procède selon une *Règle* qui permet au joueur de jouer, dropper ou placer une autre balle pour terminer le jeu d'un trou. La *balle substituée* devient la *balle en jeu.*

Si un joueur *substitue* une balle lorsque cela n'est pas autorisé par les *Règles* (y compris une *substitution* involontaire quand une *mauvaise balle* est droppée ou placée par le joueur), cette *balle substituée* n'est pas une *mauvaise balle* ; elle devient la *balle en jeu*. Si l'erreur n'est pas corrigée comme prévu dans la Règle 20-6, et que le joueur exécute un *coup* sur une balle incorrectement *substituée*, il perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play selon la *Règle* applicable et, en stroke play, doit terminer le trou avec la *balle substituée*.

Exception : Si un joueur encourt une pénalité pour avoir exécuté un *coup* d'un mauvais endroit, il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour avoir substitué une balle alors que cela n'était pas autorisé.

(Jouer d'un mauvais endroit – voir la Règle 20-7).

15-3. Mauvaise balle

a. Match play

Si un joueur exécute un *coup* sur une *mauvaise balle*, il perd le trou.

Si la *mauvaise balle* appartient à un autre joueur, ce dernier doit placer une balle à l'emplacement d'où la *mauvaise balle* a été jouée la première fois.

Si le joueur et son *adversaire* échangent les balles durant le jeu d'un trou, le premier à avoir exécuté un *coup* sur une *mauvaise balle* perd le trou ; lorsque ceci ne peut être déterminé, le trou doit être terminé avec les balles échangées.

Exception : Il n'y a pas de pénalité si un joueur exécute un *coup* sur une *mauvaise balle* qui se déplace dans l'eau dans un *obstacle d'eau*. Tous les *coups* joués sur une *mauvaise balle* qui se déplace dans un *obstacle d'eau* ne comptent pas dans le score du joueur. Le joueur doit corriger son erreur en jouant la balle correcte ou en procédant selon les *Règles.*

(Placer et replacer – voir la Règle 20-3)

b. Stroke play

Si un *compétiteur* joue un ou plusieurs *coups* sur une *mauvaise balle*, il encourt une pénalité de deux coups.

Le *compétiteur* doit corriger son erreur en jouant la balle correcte ou en procédant selon les *Règles*. S'il omet de corriger son erreur avant d'exécuter un *coup* depuis l'*aire de départ* suivante, ou, dans le cas du dernier trou du tour, omet de déclarer son intention de corriger son erreur avant de quitter le *green,* il est disqualifié.

Les *coups* joués par un *compétiteur* sur une *mauvaise balle* ne comptent pas dans son score. Si la *mauvaise balle* appartient à un autre *compétiteur*, ce dernier doit placer une balle à l'emplacement d'où la *mauvaise balle* a été jouée la première fois.

Exception : Il n'y a pas de pénalité si un joueur exécute un *coup* sur une *mauvaise balle* qui se déplace dans l'eau dans un *obstacle d'eau*. Tous les *coups* joués sur une *mauvaise balle* qui se déplace dans un *obstacle d'eau* ne comptent pas dans le score du *compétiteur*.

(Placer et replacer – voir la Règle 20-3)

Le Green

Règle 16 Le green

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

16-1. Règle générale

a. Toucher la ligne de putt

La *ligne de putt* ne doit pas être touchée sauf dans les cas suivants :

(i) le joueur peut ôter des *détritus*, à condition de ne pas tasser quoi que ce soit ;
(ii) en *adressant* la balle, le joueur peut placer le club devant la balle à condition de ne pas tasser quoi que ce soit ;
(iii) en mesurant – Règle 18-6 ;
(iv) en relevant ou replaçant la balle – Règle 16-1b ;

(v) en pressant sur un marque-balle ;
(vi) en réparant des bouchons d'anciens *trous* ou des impacts de balle sur le *green* – Règle 16-1c ; et
(vii) en enlevant des *obstructions* amovibles – Règle 24-1.

(Indiquer la ligne de putt sur le green – voir la Règle 8-2b).

b. Relever et nettoyer la balle

Une balle sur le *green* peut être relevée et, si désiré, nettoyée. La position de la balle doit être marquée avant de la relever et la balle doit être replacée (voir la Règle 20-1). Quand une autre balle est en mouvement, une balle qui pourrait influencer la trajectoire de la balle en mouvement ne doit pas être relevée.

c. Réparer les bouchons de trous, les impacts de balle et autre dommage

Le joueur peut réparer le bouchon d'un ancien *trou* ou le dommage causé au *green* par l'impact d'une balle, que la balle du joueur repose ou non sur le *green*. Si une balle ou un marque-balle est accidentellement *déplacé* en effectuant une telle réparation, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité, à condition que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement imputable à l'acte spécifique de réparer le bouchon d'un ancien *trou* ou le dommage causé au *green* par l'impact d'une balle. Sinon, la Règle 18 s'applique.

Tout autre dommage au *green* ne doit pas être réparé si cela peut aider le joueur dans son jeu ultérieur du trou.

d. Tester la surface

Durant le *tour conventionnel*, le joueur ne doit pas tester la surface de n'importe quel *green* en faisant rouler une balle, en frottant ou en grattant sa surface.

Exception : Entre le jeu de deux trous, un joueur peut tester la surface de n'importe quel *green* d'entraînement ainsi que celle du *green* du dernier trou joué, à moins que le *Comité* ne l'ait interdit (voir Note 2 de la Règle 7-2).

e. Placer les pieds sur ou de part et d'autre de la ligne de putt

Le joueur ne doit pas exécuter un *coup* sur le *green* avec, soit ses pieds placés de part et d'autre de la *ligne de putt* ou de son prolongement derrière la balle, soit l'un ou l'autre de ses pieds touchant la *ligne de putt* ou une extension de celle-ci derrière la balle.

Exception : Il n'y a pas de pénalité si par inadvertance le joueur place ses pieds sur ou de part et d'autre de la *ligne de putt* (ou d'une extension de celle-ci derrière la balle) ou s'il le fait pour éviter de marcher sur la *ligne de putt* ou la *ligne de putt* estimée d'un autre joueur.

f. Exécuter un coup pendant qu'une autre balle est en mouvement

Le joueur ne doit pas exécuter un *coup* pendant qu'une autre balle est en mouvement après un *coup* depuis le *green*, excepté que s'il le fait, il n'y a pas de pénalité si c'était à son tour de jouer.

(Relever une balle aidant ou gênant le jeu pendant qu'une autre balle est en mouvement – voir la Règle 22).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 16-1 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

(Position du cadet ou du partenaire – voir la Règle 14-2).

(Mauvais green – voir la Règle 25-3).

16-2. Balle en suspens au bord du trou

Lorsqu'une partie quelconque de la balle est en suspens au bord du *trou*, le joueur dispose d'assez de temps pour atteindre le *trou* dans un délai raisonnable et de dix secondes supplémentaires pour déterminer si la balle est au repos. Si, passé ce délai, la balle n'est pas tombée dans le *trou*, elle est considérée être au repos. Si la balle tombe ultérieurement dans le *trou*, le joueur est considéré l'avoir *entrée* avec son dernier *coup* et il doit ajouter un *coup de pénalité* à son score pour le trou ; à part cela, il n'y a pas de pénalité selon cette Règle.

(Retarder indûment le jeu – voir la Règle 6-7).

Règle 17 Le drapeau

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

17-1. Drapeau pris en charge, retiré ou tenu levé

Avant d'exécuter un *coup* de n'importe quel endroit du *terrain*, le joueur peut avoir le *drapeau* pris en charge, retiré ou tenu levé pour indiquer la position du *trou*.

Si le *drapeau* n'est pas pris en charge, retiré ou tenu levé avant que le joueur exécute un *coup*, il ne doit pas l'être durant le *coup* ou pendant que la balle du joueur est en mouvement si cela peut influencer le mouvement de la balle.

Note 1 : Si le *drapeau* est dans le *trou* et que quelqu'un se tient près du *trou* pendant qu'un *coup* est exécuté, il est considéré comme ayant pris le *drapeau* en charge.

Note 2 : Si, avant le *coup*, le *drapeau* est pris en charge, retiré ou tenu levé par quiconque au su du joueur et qu'il ne fait pas d'objection, le joueur est considéré comme l'ayant autorisé.

Note 3 : Si quiconque prend en charge le *drapeau* ou le tient levé pendant qu'un *coup* est joué, il est considéré comme ayant pris le *drapeau* en charge jusqu'à ce que la balle parvienne au repos.

(Déplacer un drapeau pris en charge, retiré ou tenu levé pendant qu'une balle est en mouvement – voir la Règle 24-1)

17-2. Prise en charge sans autorisation

Si un *adversaire* ou son *cadet* en match play, ou un *co-compétiteur* ou son *cadet* en stroke play sans l'autorisation ou la connaissance préalable du joueur, prend en charge, retire ou tient le *drapeau* levé pendant le *coup* ou pendant que la balle est en mouvement et si cela peut influencer le mouvement de la balle, l'*adversaire* ou le *co-compétiteur* encourt la pénalité applicable.

---

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 17-1 ou 17-2 :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

*En stroke play, si une infraction à la Règle 17-2 survient et que par la suite la balle du *compétiteur* frappe le *drapeau*, la personne l'ayant pris en charge ou le tenant, ou tout ce qu'elle transporte, le *compétiteur* n'encourt pas de pénalité. La balle est jouée comme elle repose, sauf que, si le *coup* a été joué sur le *green*, le *coup* est annulé, la balle doit être replacée et rejouée.

17-3. Balle frappant le drapeau ou la personne l'ayant pris en charge

La balle du joueur ne doit pas frapper :

a. Le *drapeau* lorsqu'il est pris en charge, retiré ou tenu levé ;
b. La personne prenant en charge ou tenant levé le *drapeau,* ou tout ce qu'elle transporte ; ou
c. Le *drapeau* dans le *trou*, non pris en charge, lorsque le *coup* a été joué sur le *green*.

Exception : Lorsque le *drapeau* est pris en charge, retiré ou tenu levé sans l'autorisation du joueur– voir la Règle 17-2.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 17-3 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups et la balle doit être jouée comme elle repose.

17-4. Balle reposant contre le drapeau

Lorsque la balle d'un joueur repose contre le *drapeau* dans le *trou* et que la balle n'est pas *entrée*, le joueur ou une autre personne autorisée par lui, peut déplacer ou retirer le *drapeau* et si la balle tombe dans le *trou*, le joueur est considéré comme l'ayant *entrée* avec son dernier *coup ;* sinon, si la balle a été *déplacée*, elle doit être placée sur le bord du *trou*, sans pénalité.

Balle Déplacée, Déviée ou Arrêtée

Règle 18 Balle au repos déplacée

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

18-1. Par un élément extérieur

Si une balle au repos est *déplacée* par un *élément extérieur*, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée.

Note : C'est une question de fait qu'une balle ait été *déplacée* par un *élément extérieur*. Pour pouvoir appliquer cette Règle, on doit être sûr ou quasiment certain qu'un *élément extérieur* a déplacé la balle. En l'absence d'une telle certitude ou quasi-certitude, le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou, si la balle n'est pas retrouvée, appliquer la Règle 27-1.

(Balle au repos du joueur déplacée par une autre balle – voir la Règle 18-5).

18-2. Par le joueur, le partenaire, le cadet ou l'équipement

Sauf si cela est autorisé par les *Règles*, lorsqu'une balle d'un joueur est *en jeu,* si :

(i) le joueur, son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets*

- relève ou *déplace* la balle,
- la touche délibérément (excepté avec un club dans l'acte d'*adresser* la balle) ou
- provoque le *déplacement* de la balle, ou

(ii) l'*équipement* du joueur ou celui de son *partenaire* provoque le *déplacement* de la balle,

le joueur encourt une pénalité d'un coup.

Si la balle est *déplacée*, elle doit être replacée à moins que son déplacement ne se produise après que le joueur a commencé son *coup* ou le mouvement en arrière du club pour le *coup* et que le *coup* soit joué.

Selon les *Règles*, il n'y a pas de pénalité si un joueur provoque accidentellement le *déplacement* de sa balle dans les circonstances suivantes :

- en cherchant une balle recouverte de sable ou en recréant le lie d'une balle qui a été modifié au cours d'une telle procédure, en replaçant des *détritus* déplacés dans un *obstacle* lors de la recherche ou de l'identification d'une balle, en sondant un *obstacle d'eau* pour une balle reposant dans l'eau ou en cherchant une balle dans une *obstruction* ou un *terrain en condition anormale* – Règle 12-1 ;
- en réparant un bouchon de *trou* ou un impact de balle – Règle 16-1c ;
- en mesurant – Règle 18-6 ;
- en relevant une balle selon une *Règle* – Règle 20-1 ;
- en plaçant ou replaçant une balle selon une *Règle* – Règle 20-3a ;
- en enlevant un *détritus* sur le *green* – Règle 23-1 ;
- en enlevant des *obstructions* amovibles – Règle 24-1.

18-3. Par un adversaire, son cadet ou son équipement en match play

a. Durant la recherche

Si, durant la recherche d'une balle d'un joueur, un *adversaire*, son *cadet* ou son *équipement déplace* la balle, la touche ou cause son *déplacement*, il n'y a pas de pénalité. Si la balle a été *déplacée*, elle doit être replacée.

b. Autrement que durant la recherche

Si, autrement que durant la recherche d'une balle d'un joueur, un *adversaire*, son *cadet* ou son *équipement*, *déplace* la balle, la touche volontairement ou cause son *déplacement* sauf autrement prévu dans les *Règles*, l'*adversaire* encourt une pénalité d'un coup. Si la balle a été *déplacée*, elle doit être replacée.

(Jouer une mauvaise balle – voir la Règle 15-3).

(Balle déplacée en mesurant – voir la Règle 18-6)

18-4. Par un co-compétiteur, son cadet ou son équipement en stroke play

Si un *co-compétiteur*, son *cadet* ou son *équipement déplace* la balle d'un joueur, la touche ou cause son *déplacement,* il n'y a pas de pénalité. Si la balle a été *déplacée*, elle doit être replacée.
(Jouer une mauvaise balle – voir la Règle 15-3).

18-5. Par une autre balle

Si une *balle en jeu* et au repos est *déplacée* par une autre balle en mouvement à la suite d'un *coup*, la balle *déplacée* doit être replacée.

18-6. Balle déplacée en mesurant

Si une balle ou un marque-balle est *déplacé* lors d'une mesure en procédant selon une *Règle* ou en en déterminant l'application, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité à condition que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement imputable à l'acte spécifique de mesurer. Sinon, les dispositions des Règles 18-2, 18-3b ou 18-4 s'appliquent.

---

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

* Si un joueur qui doit replacer une balle omet de le faire, ou s'il exécute un *coup* sur une balle *substituée* en appliquant la Règle 18 alors qu'une telle *substitution* n'est pas autorisée, il encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 18, mais il n'y a pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.

Note 1 : Si une balle qui doit être replacée selon cette Règle, n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

Note 2 : Si le lie d'origine d'une balle devant être placée ou replacée a été modifié, voir la Règle 20-3b.

Note 3 : S'il est impossible de déterminer l'emplacement où une balle doit être placée ou replacée, voir la Règle 20-3c.

Règle 19 Balle en mouvement déviée ou arrêtée

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

19-1. Par un élément extérieur

Si une balle en mouvement d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par n'importe quel *élément extérieur*, il y a *intervention fortuite* ; il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, sauf :

a. Si une balle en mouvement d'un joueur à la suite d'un *coup* joué ailleurs que sur le *green* vient reposer dans ou sur n'importe quel *élément extérieur* en mouvement ou animé, la balle doit, sur le *parcours* ou dans un *obstacle*, être droppée, ou sur le *green* être placée, aussi près que possible de l'emplacement situé directement en dessous de l'endroit où l'*élément extérieur* se trouvait lorsque la balle est venue reposer dans ou sur celui-ci, mais pas plus près du *trou*, et

b. Si une balle en mouvement d'un joueur à la suite d'un *coup* joué sur le *green* est déviée ou arrêtée par, ou vient reposer dans ou sur, n'importe quel *élément extérieur* en mouvement ou animé, à l'exception d'un ver, d'un insecte ou d'un animal ressemblant à un insecte, le *coup* est annulé. La balle doit être replacée et rejouée.

Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

Exception : Balle frappant la personne prenant en charge ou tenant levé le *drapeau,* ou tout ce qu'elle transporte – voir la Règle 17-3b.

Note : Si la balle en mouvement d'un joueur a été délibérément déviée ou arrêtée par un *élément extérieur* :

(a) à la suite d'un *coup* joué ailleurs que sur le *green*, l'emplacement où la balle serait venue reposer, doit être estimé. Si cet emplacement est :

(i) sur le *parcours* ou dans un *obstacle*, la balle doit être droppée aussi près que possible de cet emplacement ;

(ii) *hors limites*, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1 ; ou

(iii) sur le *green,* la balle doit être placée à cet emplacement.

(b) après un *coup* joué sur le *green*, le *coup* est annulé. La balle doit être replacée et rejouée.

Si l'*élément extérieur* est un *co-compétiteur* ou son *cadet*, la Règle 1-2 s'applique au *co-compétiteur*.

(Balle d'un joueur déviée ou arrêtée par une autre balle – voir la Règle 19-5).

19-2. Par le joueur, le partenaire, le cadet ou l'équipement

Si une balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par lui-même, son *partenaire*, ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* ou leur *équipement*, le joueur encourt une pénalité d'un coup. La balle doit être jouée comme elle repose, sauf si elle est venue reposer dans ou sur les vêtements ou l'*équipement* du joueur, de son *partenaire* ou de l'un ou l'autre de leurs *cadets*, auquel cas la balle doit, sur le *parcours* ou dans un *obstacle* être droppée, ou sur le *green* être placée, aussi près que possible de l'emplacement situé directement en dessous de l'endroit où la balle est venue reposer dans ou sur l'objet, mais pas plus près du *trou*.

Exceptions :

1. Balle frappant la personne prenant en charge ou tenant levé le *drapeau,* ou tout ce qu'elle transporte – voir la Règle 17-3b.

2. Balle droppée – voir la Règle 20-2a.

(Balle volontairement déviée ou arrêtée par le joueur, partenaire ou cadet – voir la Règle 1-2).

19-3. Par un adversaire, son cadet ou son équipement en match play

Si une balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par un *adversaire*, son *cadet* ou son *équipement*, il n'y a pas de pénalité. Le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou, avant qu'un autre *coup* ne soit effectué par l'un des *camps*, annuler le *coup* et jouer une balle sans pénalité aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir la Règle 20-5). Cependant, si le joueur décide de ne pas annuler le *coup*, et que la balle est venue reposer dans ou sur les vêtements ou l'*équipement* de l'*adversaire* ou de son *cadet*, la balle doit, sur le *parcours* ou dans un *obstacle* être

droppée, ou sur le *green* être placée, aussi près que possible de l'emplacement situé directement en dessous de l'endroit où la balle est venue reposer dans ou sur l'objet, mais pas plus près du *trou*.

Exception : Balle frappant la personne prenant en charge ou tenant levé le *drapeau,* ou tout ce qu'elle transporte – voir la Règle 17-3b.

(Balle volontairement déviée ou arrêtée par l'adversaire ou son cadet – voir la Règle 1-2).

19-4. Par un co-compétiteur, son cadet ou son équipement en stroke play

Voir la Règle 19-1 concernant une balle déviée par un *élément extérieur*.

Exception : Balle frappant la personne prenant en charge ou tenant levé le *drapeau,* ou tout ce qu'elle transporte – voir la Règle 17-3b.

19-5. Par une autre balle

a. Au repos

Si une balle d'un joueur, en mouvement à la suite d'un *coup*, est déviée ou arrêtée par une *balle en jeu* et au repos, le joueur doit jouer sa balle comme elle repose.

En match play, il n'y a pas de pénalité.

En stroke play, il n'y pas de pénalité sauf si les deux balles reposaient sur le *green* avant le *coup*, auquel cas le joueur encourt une pénalité de deux coups.

b. En mouvement

Si une balle d'un joueur, en mouvement à la suite d'un *coup* joué ailleurs que sur le *green*, est déviée ou arrêtée par une autre balle en mouvement à la suite d'un *coup*, le joueur doit jouer sa balle comme elle repose, sans pénalité.

Si une balle d'un joueur, en mouvement à la suite d'un *coup* joué sur le *green*, est déviée ou arrêtée par une autre balle en mouvement à la suite d'un *coup*, le *coup* du joueur est annulé. La balle doit être replacée et rejouée, sans pénalité.

Note : Rien dans cette Règle ne prévaut sur les dispositions de la Règle 10-1 (Ordre de jeu en match play) ou la Règle 16-1f (Exécuter un coup pendant qu'une autre balle est en mouvement).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Situations de Dégagement et Procédure

Règle 20 Relever, dropper et placer ; jouer d'un mauvais endroit

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

20-1. Relever et marquer

Une balle à relever selon les *Règles* peut l'être par le joueur, son *partenaire*, ou une autre personne autorisée par le joueur. Dans tous ces cas, le joueur est responsable de toute infraction aux *Règles*.

La position de la balle doit être marquée avant qu'elle ne soit relevée selon une *Règle* qui impose qu'elle soit replacée. Si elle n'est pas marquée, le joueur encourt une pénalité d'un coup et la balle doit être replacée. Si elle n'est pas replacée, le joueur encourt la pénalité générale pour infraction à cette Règle, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 20-1.

Si une balle ou un marque-balle est *déplacé* accidentellement dans le processus de relèvement de la balle selon une *Règle* ou de marquage de sa position, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité à condition que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement imputable à l'acte spécifique de relever la balle ou de marquer sa position. Sinon, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon cette Règle ou la Règle 18-2.

Exception : Si un joueur encourt une pénalité pour avoir omis de procéder conformément à la Règle 5-3 ou 12-2, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 20-1.

Note : La position d'une balle à relever devrait être marquée en plaçant un marque-balle, une petite pièce de monnaie ou un autre objet de

même ordre immédiatement derrière la balle. Si le marque-balle interfère avec le jeu, le *stance* ou le *coup* d'un autre joueur, il devrait être placé sur le côté à une ou plusieurs longueurs de tête de club.

20-2. Dropper et Redropper

a. Par qui et comment

Une balle à dropper selon les *Règles* doit l'être par le joueur lui-même. Il doit se tenir droit, tenir la balle à hauteur d'épaule et à bout de bras et la laisser tomber. Si une balle est droppée par toute autre personne ou de toute autre manière et que l'erreur n'est pas rectifiée comme prévu dans la Règle 20-6, le joueur encourt une pénalité d'un coup.

Si la balle lorsqu'elle est droppée touche n'importe quelle personne ou l'*équipement* de n'importe quel joueur avant ou après avoir touché une partie du *terrain* et avant qu'elle ne soit au repos, la balle doit être redroppée sans pénalité. Il n'y a pas de limites quant au nombre de fois où une balle doit être redroppée dans de telles circonstances.

(Agir pour influencer la position ou le mouvement de la balle – voir la Règle 1-2).

b. Où dropper

Lorsqu'une balle doit être droppée aussi près que possible d'un emplacement déterminé, elle ne doit pas être droppée plus près du *trou* que cet emplacement qui, s'il n'est pas précisément connu du joueur, doit être estimé.

Lorsqu'une balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* où la *Règle* applicable impose qu'elle soit droppée. Si elle n'est pas droppée ainsi, les Règles 20-6 et 20-7 s'appliquent.

c. Quand redropper

Une balle droppée doit être redroppée sans pénalité si :

(i) elle roule et vient reposer dans un *obstacle ;*
(ii) elle roule et vient reposer hors d'un *obstacle ;*
(iii) elle roule et vient reposer sur un *green ;*
(iv) elle roule et vient reposer *hors limites* ;
(v) elle roule et vient reposer dans une position où il y a une interférence pour laquelle un dégagement avait été pris selon la Règle 24-2b (Obstruction inamovible), la Règle 25-1 (Terrains en conditions anormales), la Règle 25-3 (Mauvais green), ou selon une

Règle Locale (Règle 33-8a), ou revient rouler dans l'impact de balle duquel elle a été relevée selon la Règle 25-2 (Balle enfoncée) ;

(vi) elle roule et vient reposer à plus de deux longueurs de club d'où elle avait touché en premier une partie du *terrain ;* ou

(vii) elle roule et vient reposer plus près du *trou* que :

(a) sa position d'origine ou sa position estimée (voir la Règle 20-2b) à moins que cela ne soit par ailleurs autorisé par les *Règles ;* ou

(b) *le point le plus proche de dégagement* ou le point du dégagement maximal possible (Règles 24-2, 25-1 ou 25-3) ; ou

(c) le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle d'eau* ou de l'*obstacle d'eau latéral* (Règle 26-1).

Si la balle, lorsqu'elle est redroppée, roule dans n'importe laquelle des positions énumérées ci-dessus, elle doit être placée aussi près que possible de l'emplacement où elle a touché en premier une partie du *terrain* lorsqu'elle a été redroppée.

Note 1 : Si une balle lorsqu'elle est droppée ou redroppée vient au repos et se *déplace* par la suite, elle doit être jouée comme elle repose, à moins que les dispositions d'une autre *Règle* ne s'appliquent.

Note 2 : Si une balle devant être redroppée ou placée selon cette Règle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

(Utilisation d'une dropping zone – voir Appendice I ; Partie A ; section 6)

20-3. Placer et Replacer

a. Par qui et où

Une balle devant être placée selon les *Règles* doit l'être par le joueur ou son *partenaire.* Une balle devant être replacée selon les *Règles* doit l'être par l'une des personnes suivantes : (i) la personne qui a relevé ou *déplacé* la balle, (ii) le joueur, ou (iii) le *partenaire* du joueur. La balle doit être placée à l'emplacement d'où elle a été relevée ou *déplacée*. Si la balle est placée ou replacée par toute autre personne et que l'erreur n'est pas corrigée comme prévu dans la Règle 20-6, le joueur encourt une pénalité d'un coup. Dans tous ces cas le joueur est responsable de toute autre infraction aux *Règles* qui serait le résultat du placement ou du replacement de la balle.

Si une balle ou un marque-balle est accidentellement *déplacé* dans le processus de placement ou de replacement de la balle, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité à condition que

le mouvement de la balle ou du marque-balle soit directement imputable à l'acte spécifique de placer ou de replacer la balle ou de relever le marque-balle. Sinon, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 ou 20-1.

Si une balle qui doit être replacée est placée ailleurs qu'à l'emplacement d'où elle a été relevée ou *déplacée* et que l'erreur n'est pas corrigée comme prévu dans la Règle 20-6, le joueur encourt la pénalité générale, perte du trou en match play ou deux coups en stroke play, pour infraction à la *Règle* applicable.

b. Lie modifié d'une balle devant être placée ou replacée

Si le lie initial d'une balle devant être placée ou replacée a été modifié :

(i) sauf dans un *obstacle*, la balle doit être placée dans le lie le plus proche et le plus similaire au lie initial, qui ne se trouve ni à plus d'une longueur de club du lie initial, ni plus près du *trou* et ni dans un *obstacle ;*

(ii) dans un *obstacle d'eau*, la balle doit être placée conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que la balle doit être placée dans l'*obstacle d'eau ;*

(iii) dans un *bunker*, le lie initial doit être recréé au plus près et la balle doit être placée dans ce lie.

Note : Si le lie initial d'une balle, devant être placée ou replacée, a été modifié et qu'il soit impossible de déterminer l'emplacement où la balle doit être placée ou replacée, la Règle 20-3b s'applique si le lie d'origine est connu, et la Règle 20-3c s'applique si le lie d'origine n'est pas connu.

Exception : Si un joueur est en train de chercher ou d'identifier une balle recouverte de sable – voir Règle 12-1a.

c. Emplacement non déterminable

S'il est impossible de déterminer l'emplacement où la balle doit être placée ou replacée :

(i) sur le *parcours*, la balle doit être droppée aussi près que possible de l'endroit où elle reposait mais pas dans un *obstacle* ni sur un *green ;*

(ii) dans un *obstacle,* la balle doit être droppée dans l'*obstacle* aussi près que possible de l'endroit où elle reposait ;

(iii) sur le *green*, la balle doit être placée aussi près que possible de l'endroit où elle reposait mais pas dans un *obstacle*.

Exception : Lors d'une reprise du jeu (Règle 6-8d), s'il est impossible de déterminer l'emplacement où la balle doit être placée, celui-ci doit être estimé et la balle doit être placée à cet emplacement.

d. Balle ne pouvant s'immobiliser sur un emplacement

Lorsqu'une balle est placée, si elle ne peut s'immobiliser à l'emplacement sur lequel elle a été placée, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée. Si à nouveau elle ne peut demeurer au repos à cet emplacement :

(i) sauf dans un *obstacle*, elle doit être placée à l'emplacement le plus proche où elle peut être placée au repos et qui n'est ni plus près du *trou* ni dans un *obstacle* ;

(ii) dans un *obstacle*, elle doit être placée dans l'*obstacle* à l'emplacement le plus proche où elle peut être placée au repos et qui n'est pas plus près du *trou*.

Lorsqu'une balle est placée, si elle s'immobilise à l'emplacement sur lequel elle est placée, et par la suite se *déplace*, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, à moins que les dispositions de toute autre *Règle* s'appliquent.

---

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 20-1, 20-2 ou 20-3 :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

* Si un joueur exécute un *coup* sur une balle *substituée* selon l'une de ces Règles alors qu'une telle *substitution* n'est pas autorisée, il encourt la pénalité générale pour infraction à cette Règle, mais il n'y a pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle. Si un joueur droppe une balle d'une manière incorrecte et joue d'un mauvais endroit ou si la balle a été mise en jeu par une personne non autorisée par les *Règles* et ensuite jouée d'un mauvais endroit, voir la Note 3 de la Règle 20-7c.

20-4. Moment où une balle droppée, placée ou replacée est en jeu

Si la *balle en jeu* du joueur a été relevée, elle est à nouveau *en jeu* lorsqu'elle a été droppée ou placée. Une balle qui a été replacée est *en jeu*, que le marque-balle ait été retiré ou non.

Une *balle substituée* devient la *balle en jeu* lorsqu'elle a été droppée ou placée.

(Balle incorrectement substituée – voir la Règle 15-2).

(Relever une balle incorrectement substituée, droppée ou placée – voir la Règle 20-6).

20-5. Jouer le coup suivant d'où le coup précédent avait été joué

Quand un joueur choisit ou est obligé de jouer son *coup* suivant d'où un *coup* précédent avait été joué, il doit procéder de la manière suivante :

(a) Sur l'aire de départ : La balle qui doit être jouée doit l'être de l'intérieur de l'*aire de départ*. Elle peut être jouée de n'importe où à l'intérieur de l'*aire de départ* et peut être placée sur tee.

(b) Sur le parcours : La balle qui doit être jouée doit être droppée et lorsqu'elle est droppée, elle doit toucher en premier une partie du *terrain* sur le *parcours*.

(c) Dans un obstacle : La balle qui doit être jouée doit être droppée et lorsqu'elle est droppée, elle doit toucher en premier une partie du *terrain* dans l'*obstacle*.

(d) Sur le green : la balle qui doit être jouée doit être placée sur le *green*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 20-5

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

20-6. Relever une balle incorrectement substituée, droppée ou placée

Une balle incorrectement *substituée*, droppée ou placée à un mauvais endroit ou d'une façon non conforme aux *Règles*, mais non jouée, peut être relevée sans pénalité et le joueur doit ensuite procéder correctement.

20-7. Jouer d'un mauvais endroit

a. Règle générale

Un joueur a joué d'un mauvais endroit s'il a exécuté un *coup* sur sa *balle en jeu :*

(i) depuis une partie du *terrain* où les *Règles* ne permettent pas qu'un *coup* y soit exécuté ou qu'une balle y soit droppée ou placée ; ou
(ii) lorsque les *Règles* imposent qu'une balle droppée soit redroppée ou qu'une balle *déplacée* soit replacée.

Note : Pour une balle jouée du dehors de l'*aire de départ* ou d'une mauvaise *aire de départ* – voir Règle 11-4.

b. Match play

Si un joueur exécute un *coup* d'un mauvais endroit, il perd le trou.

c. Stroke play

Si un *compétiteur* exécute un *coup* depuis un mauvais endroit, il encourt une pénalité de deux coups selon la *Règle* applicable. Il doit terminer le trou avec la balle jouée de ce mauvais endroit, sans corriger son erreur, à condition qu'il n'ait pas commis une grave infraction (voir Note 1).

Si un *compétiteur* prend conscience qu'il a joué d'un mauvais endroit et croit qu'il a pu commettre une grave infraction, il doit, avant d'exécuter un *coup* de l'*aire de départ* suivante, finir le trou avec une seconde balle jouée conformément aux *Règles*. Si le trou joué est le dernier trou du tour, il doit déclarer, avant de quitter le *green,* qu'il finira le trou avec une seconde balle jouée conformément aux *Règles*.

Si le *compétiteur* a joué une seconde balle, il doit rapporter les faits au *Comité* avant de rendre sa carte de score ; s'il omet d'agir ainsi, il est disqualifié. Le *Comité* doit déterminer si le *compétiteur* a commis une grave infraction à la *Règle* applicable. Si c'est le cas, c'est le score de la deuxième balle qui compte et le *compétiteur* doit ajouter deux *coups de pénalité* à son score avec cette balle. Si le *compétiteur* a commis une grave infraction et qu'il a omis de la corriger comme indiqué ci-dessus, il est disqualifié.

Note 1 : Un *compétiteur* doit être considéré comme ayant commis une grave infraction à la *Règle* applicable si le *Comité* estime qu'il a tiré un avantage significatif du fait d'avoir joué d'un mauvais endroit.

Note 2 : Si un *compétiteur* joue une seconde balle conformément à la Règle 20-7c et que cette balle n'est pas prise en compte, les *coups* joués avec cette balle et les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle sont ignorés. Si la seconde balle est prise en compte, le *coup* joué du mauvais endroit et les *coups* joués ultérieurement sur la

balle d'origine sont ignorés, y compris les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle.

Note 3 : Si un joueur encourt une pénalité pour avoir exécuté un *coup* d'un mauvais endroit, il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour :

(a) avoir *substitué* une balle alors que cela n'était pas autorisé ;

(b) avoir droppé une balle alors que les *Règles* exigent qu'elle soit placée, ou avoir placé une balle alors que les *Règles* exigent qu'elle soit droppée ;

(c) avoir droppé une balle d'une manière incorrecte ;

(d) une balle mise en jeu par une personne non autorisée à le faire par les *Règles*.

Règle 21 Nettoyer la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

Une balle sur le *green* peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la Règle 16-1b. Ailleurs une balle peut-être nettoyée lorsqu'elle est relevée, sauf lorsqu'elle l'a été :

a. pour déterminer si elle est hors d'usage (Règle 5-3) ;
b. pour l'identifier (Règle 12-2), auquel cas elle ne peut être nettoyée que dans la mesure nécessaire à son identification ; ou
c. parce qu'elle aide ou gêne le jeu (Règle 22).

Si un joueur nettoie sa balle pendant le jeu d'un trou sauf exceptions prévues dans cette Règle, il encourt une pénalité d'un coup et si la balle a été relevée, elle doit être replacée.

Si un joueur qui est dans l'obligation de replacer une balle omet de le faire, il encourt la pénalité générale selon la *Règle* applicable, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 21.

Exception : Si un joueur encourt une pénalité pour avoir omis d'agir en conformité avec les Règles 5-3, 12-2 ou 22, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 21.

Règle 22 Balle aidant ou gênant le jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

22-1 Balle aidant le jeu

Sauf lorsqu'une balle est en mouvement, si un joueur considère qu'une balle pourrait aider tout autre joueur, il peut :

a. Relever la balle si c'est la sienne, ou
b. Faire relever toute autre balle.

Une balle relevée selon cette Règle doit être replacée (voir la Règle 20-3). La balle ne doit pas être nettoyée à moins qu'elle ne repose sur le *green* (voir la Règle 21).

En stroke play, s'il est exigé d'un joueur qu'il relève sa balle, il peut jouer en premier au lieu de relever la balle.

En stroke play, si le *Comité* établit que des *compétiteurs* se sont mis d'accord pour ne pas relever une balle qui pourrait aider n'importe quel *compétiteur*, ils sont disqualifiés.

Note : Lorsqu'une autre balle est en mouvement, toute balle qui pourrait influencer le mouvement de cette balle, ne doit pas être relevée.

22-2 Balle gênant le jeu

Sauf lorsqu'une balle est en mouvement, si un joueur considère qu'une autre balle pourrait gêner son jeu, il peut la faire relever.

Une balle relevée selon cette Règle doit être replacée (voir la Règle 20-3). La balle ne doit pas être nettoyée à moins qu'elle ne repose sur le *green* (voir la Règle 21).

En stroke play, s'il est exigé d'un joueur qu'il relève sa balle, il peut jouer en premier au lieu de relever la balle.

Note 1 : Sauf sur le *green,* un joueur ne peut pas relever sa balle uniquement parce qu'il considère qu'elle pourrait gêner le jeu d'un autre joueur. S'il relève sa balle sans avoir été requis de le faire, il encourt une pénalité d'un coup pour infraction à la Règle 18-2, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 22.

Note 2 : Lorsqu'une autre balle est en mouvement, toute balle qui pourrait influencer le mouvement de cette balle, ne doit pas être relevée.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Règle 23 Détritus

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

23-1. Dégagement

Sauf lorsqu'à la fois le *détritus* et la balle reposent dans le même *obstacle* ou le touchent, tout *détritus* peut être enlevé sans pénalité.

Si la balle repose n'importe où ailleurs que sur le *green* et que l'enlèvement d'un *détritus* par le joueur provoque le *déplacement* de la balle, la Règle 18-2 s'applique.

Sur le *green*, si la balle ou le marque-balle est *déplacé* accidentellement dans le processus d'enlèvement d'un *détritus* par le joueur, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité à condition que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement imputable à l'enlèvement du *détritus.* Autrement, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2.

Lorsqu'une balle est en mouvement, un *détritus* qui pourrait influencer le mouvement de la balle ne doit pas être enlevé.

Note : Si la balle repose dans un *obstacle,* le joueur ne doit pas toucher ou déplacer tout *détritus* reposant dans ou touchant ce même *obstacle* – voir la Règle 13-4c.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

(Chercher une balle dans un obstacle – voir la Règle 12-1)
(Toucher la ligne de putt – voir la Règle 16-1a)

Règle 24 Obstructions

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

24-1. Obstruction amovible

Un joueur peut obtenir un dégagement sans pénalité d'une *obstruction* amovible de la manière suivante :

a. Si la balle ne repose pas dans ou sur l'*obstruction*, l'*obstruction* peut être enlevée. Si la balle se *déplace*, elle doit être replacée et il n'y a pas de pénalité, à condition que le déplacement de la balle soit directement imputable à l'enlèvement de l'*obstruction*. Autrement, la Règle 18-2 s'applique.
b. Si la balle repose dans ou sur l'*obstruction*, la balle peut être relevée et l'*obstruction* enlevée. La balle doit, sur le *parcours* ou dans un *obstacle*, être droppée, ou sur le *green* être placée, aussi près que possible de l'emplacement situé directement en-dessous de l'endroit où la balle reposait dans ou sur l'*obstruction*, mais pas plus près du *trou*.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée en application de cette Règle.

Lorsqu'une balle est en mouvement, une *obstruction* qui pourrait influencer le mouvement de la balle, autre que l'*équipement* de n'importe quel joueur ou le *drapeau* pris en charge, retiré ou tenu levé, ne doit pas être enlevée.

(Exercer une influence sur la balle – voir la Règle 1-2).

Note : Si une balle qui doit être droppée ou placée selon cette Règle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

24-2. Obstruction inamovible

a. Interférence

Il y a interférence due à une *obstruction* inamovible lorsqu'une balle repose dans ou sur l'*obstruction* ou lorsque l'*obstruction* interfère avec le *stance* du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel. Si la balle du joueur repose sur le *green*, il y a également interférence si une *obstruction* inamovible sur le *green* s'interpose sur sa *ligne de putt*. Sinon, une interposition sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi une interférence selon cette Règle.

b. Dégagement

Sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* ou un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut se dégager d'une interférence due à une *obstruction* inamovible, de la façon suivante :

(i) sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* et pas plus près du *trou* que ce point. Le *point le plus proche de dégagement* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *green*. Lorsque la balle est droppée à l'intérieur d'une longueur de club de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* en un emplacement qui évite l'interférence de l'*obstruction* inamovible et n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

(ii) dans un bunker : si la balle est dans un *bunker*, le joueur doit relever la balle et la dropper soit :
   (a) Sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans le *bunker* et que la balle doit être droppée dans le *bunker ;*
   (b) Avec une pénalité d'un coup, à l'extérieur du *bunker* en gardant le point où elle reposait directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière du *bunker*.

(iii) sur le green : si la balle repose sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer sans pénalité au *point le plus proche de dégagement* qui n'est pas dans un *obstacle*. Le *point le plus proche de dégagement* peut se situer en dehors du *green*.

(iv) sur l'aire de départ : si la balle repose sur l'*aire de départ*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité selon la clause (i) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle.

(Balle roulant dans une position où il y a interférence pour laquelle le dégagement a été pris – voir la Règle 20-2c(v)).

Exception : Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle si (a) une interférence due à tout autre chose qu'une *obstruction* inamovible rend le *coup* clairement irréalisable, ou si (b) l'interférence d'une *obstruction* inamovible ne se produit qu'en raison d'un *coup* clairement déraisonnable ou d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

Note 1 : Si une balle est dans un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau latéral*), le joueur ne peut pas se dégager sans pénalité d'une interférence due à une *obstruction* inamovible. Le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou procéder selon la Règle 26-1.

Note 2 : Si une balle qui doit être droppée ou placée selon cette Règle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

Note 3 : Le *Comité* peut établir une Règle Locale stipulant que le joueur doit déterminer le *point le plus proche de dégagement* sans passer par-dessus, à travers ou par-dessous *l'obstruction.*

24-3. Balle non retrouvée dans une obstruction

C'est une question de fait qu'une balle qui n'a pas été retrouvée après avoir été frappée en direction d'une *obstruction* soit dans l'*obstruction*. Pour pouvoir appliquer cette Règle, on doit être sûr ou quasiment certain que la balle est dans l'*obstruction*. En l'absence d'une telle certitude ou quasi-certitude, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.

a. Balle non retrouvée dans une obstruction amovible

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* amovible, le joueur peut *substituer* une autre balle et se dégager, sans pénalité, selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il doit enlever l'*obstruction* et sur le *parcours* ou dans un *obstacle* dropper une balle, ou sur le *green* placer une balle, aussi près que possible de l'emplacement situé directement en dessous de l'endroit où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* amovible, mais pas plus près du *trou.*

b. Balle non retrouvée dans une obstruction inamovible

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* inamovible, le joueur peut se dégager selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il faut déterminer l'emplacement où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* et, pour permettre l'application de cette Règle, la balle est considérée reposer à cet emplacement et le joueur doit procéder de la manière suivante :

(i) sur le parcours : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* inamovible à un emplacement situé sur le *parcours,* le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu dans la Règle 24-2b(i).

(ii) dans un bunker : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* inamovible à un emplacement situé dans un *bunker,* le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu dans la Règle 24-2b(ii).

(iii) dans un obstacle d'eau (y compris un obstacle d'eau latéral) : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* inamovible à un emplacement situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.

(iv) sur le green : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* inamovible à un emplacement situé sur le *green*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu dans la Règle 24-2b(iii).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Règle 25 — Terrains en conditions anormales, Balle enfoncée et mauvais green

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

25-1. Terrains en conditions anormales

a. Interférence

Il y a interférence due à un *terrain en condition anormale* lorsqu'une balle y repose ou le touche ou bien lorsqu'un tel *terrain* interfère avec le *stance* du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel. Si la balle du joueur repose sur le *green*, il y a également interférence si un *terrain en condition anormale* sur le *green* s'interpose sur sa *ligne de putt*. Sinon, une interposition sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi une interférence selon cette Règle.

Note : Le *Comité* peut établir une Règle Locale stipulant que l'interférence d'un *terrain en condition anormale* avec le *stance* du joueur est considérée ne pas être en soi une interférence au sens de cette Règle.

b. Dégagement

Sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* ou un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut se dégager d'une interférence due à un *terrain en condition anormale* de la façon suivante :

(i) Sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* et pas plus près du *trou* que ce point. Le *point le plus proche de dégagement* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *green.* Lorsque la balle est droppée à l'intérieur d'une longueur de club de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* à un emplacement qui évite l'interférence et n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

(ii) Dans un bunker : si la balle est dans un *bunker*, le joueur doit relever la balle et la dropper soit :

  (a) Sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans le *bunker* et que la balle doit être droppée dans le *bunker* ou, si le

dégagement total est impossible, aussi près que possible de l'emplacement où reposait la balle, mais pas plus près du *trou*, sur une partie du *terrain* dans le *bunker* qui offre le maximum possible de dégagement ;

(b) Avec une pénalité d'un coup, à l'extérieur du *bunker* en gardant le point où elle reposait, directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière du *bunker*.

(iii) Sur le green : si la balle repose sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer, sans pénalité, au *point le plus proche de dégagement* qui n'est pas dans un *obstacle,* ou si le dégagement total est impossible, à la position la plus proche d'où elle reposait qui offre le maximum possible de dégagement, mais pas plus près du *trou* ni dans un *obstacle*. Le *point le plus proche de dégagement* ou le point de dégagement maximal peut se situer en dehors du *green*.

(iv) Sur l'aire de départ : si la balle repose sur l'*aire de départ*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité selon la clause (i) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la Règle 25-1b.

(Balle roulant dans une position où il y a interférence pour laquelle le dégagement a été pris – voir la Règle 20-2c(v)).

Exception : Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle si (a) une interférence due à tout autre chose qu'un *terrain en condition anormale* rend le *coup* clairement irréalisable, ou si (b) l'interférence due à un *terrain en condition anormale* ne se produit qu'en raison d'un *coup* clairement déraisonnable ou d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

Note 1 : Si une balle est dans un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau latéral*), le joueur n'a pas droit au dégagement sans pénalité d'une interférence due à un *terrain en condition anormale*. Le joueur doit jouer la balle comme elle repose (sauf interdiction par une Règle Locale) ou procéder suivant la Règle 26-1.

Note 2 : Si une balle qui doit être droppée ou placée selon cette Règle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

c. Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale

C'est une question de fait qu'une balle qui n'a pas été retrouvée après avoir été frappée en direction d'un *terrain en condition anormale,* soit dans un tel *terrain*. Pour pouvoir appliquer cette Règle, on doit être sûr ou quasiment certain que la balle est dans le *terrain en condition anormale*. En l'absence d'une telle certitude ou quasi-certitude, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans un *terrain en condition anormale*, le joueur peut se dégager selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il faut déterminer l'emplacement où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes du *terrain en condition anormale* et, pour permettre l'application de cette Règle, la balle est considérée reposer à cet emplacement et le joueur doit procéder de la manière suivante :

(i) Sur le parcours : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé sur le *parcours,* le joueur peut *substituer* une autre balle, sans pénalité, et se dégager comme prévu dans la Règle 25-1b(i).

(ii) Dans un bunker : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé dans un *bunker,* le joueur peut *substituer* une autre balle, sans pénalité, et se dégager comme prévu dans la Règle 25-1b(ii).

(iii) Dans un obstacle d'eau (y compris un obstacle d'eau latéral) : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.

(iv) Sur le green : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé sur le *green*, le joueur peut *substituer* une autre balle, sans pénalité, et se dégager comme prévu dans la Règle 25-1b(iii).

25-2. Balle enfoncée

Si la balle d'un joueur est enfoncée dans toute zone tondue ras sur le *parcours*, elle peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait mais pas plus près du *trou*. La balle lorsqu'elle est droppée doit d'abord toucher une partie du *terrain* sur le *parcours*.

Note 1 : Une balle est "enfoncée" quand elle est dans son propre impact et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Une balle ne doit pas nécessairement toucher la terre pour être enfoncée (par ex. de l'herbe, des *détritus* ou objets similaires peuvent s'interposer entre la balle et la terre).

Note 2 : "Zone tondue ras" désigne toute partie du *terrain* y compris les passages dans le rough, tondue à hauteur du fairway ou moins.

Note 3 : le *Comité* peut adopter la Règle Locale, comme prévu dans l'Appendice I, autorisant un joueur à se dégager, sans pénalité, pour une balle enfoncée n'importe où sur le *parcours*.

25-3. Mauvais green

a. Interférence

Il y a interférence due à un *mauvais green* quand une balle est sur un *mauvais green*.

Une interférence avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel n'est pas, en soi, une interférence selon cette Règle.

b. Dégagement

Si la balle du joueur repose sur un *mauvais green*, il ne doit pas jouer la balle comme elle repose. Il doit se dégager sans pénalité de la manière suivante :

Le joueur doit relever la balle et la dropper à l'intérieur d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* et pas plus près du *trou* que ce point. Le *point le plus proche de dégagement* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *green*. Lorsque la balle est droppée à l'intérieur d'une longueur de club de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* à un emplacement qui évite l'interférence due au *mauvais green* et n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*. La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Règle 26 — Obstacles d'eau (y compris obstacles d'eau latéraux)

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

26-1. Dégagement d'une balle dans un obstacle d'eau

C'est une question de fait qu'une balle qui n'a pas été retrouvée après avoir été frappée en direction d'un *obstacle d'eau,* soit dans l'*obstacle*. En l'absence de certitude ou quasi-certitude qu'une balle frappée en direction d'un *obstacle d'eau*, mais non retrouvée, est dans l'*obstacle*, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.

Si la balle est trouvée dans l'*obstacle d'eau* ou si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans l'*obstacle d'eau* (que la balle repose ou non dans l'eau), le joueur peut avec une pénalité d'un coup :

a. Appliquer la procédure de coup et distance de la Règle 27-1 en jouant une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir la Règle 20-5) ; ou

b. Dropper une balle en arrière de l'*obstacle d'eau*, en gardant le point où la balle d'origine avait franchi en dernier la lisière de l'*obstacle d'eau* directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de l'*obstacle d'eau ;* ou

c. Comme options supplémentaires utilisables uniquement si la balle a franchi en dernier la lisière d'un *obstacle d'eau latéral*, dropper une balle en dehors de l'*obstacle d'eau* à l'intérieur de deux longueurs de club et pas plus près du *trou* que (i) le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle d'eau*, ou (ii) un point équidistant du *trou* sur la lisière opposée de l'*obstacle d'eau.*

En procédant selon cette Règle, le joueur peut relever et nettoyer sa balle, ou *substituer* une balle.

(Actions interdites lorsque la balle est dans un obstacle – voir la Règle 13-4).

(Balle se déplaçant dans l'eau dans un obstacle d'eau – voir la Règle 14-6).

26-2. Balle jouée de l'intérieur d'un obstacle d'eau

a. Balle venant reposer dans le même ou dans un autre obstacle d'eau

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* vient reposer dans le même ou dans un autre *obstacle d'eau* après le *coup*, le joueur peut :

(i) avec une pénalité d'un coup, jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où le dernier *coup* avait été joué depuis l'extérieur d'un *obstacle d'eau* (voir la Règle 20-5) ; ou

(ii) procéder selon la Règle 26-1a, 26-1b ou, si elle est applicable, 26-1c encourant la pénalité d'un coup selon cette Règle. Pour les besoins de l'application de la Règle 26-1b ou 26-1c, le point de référence est le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle* dans lequel elle repose.

Note : Si le joueur procède selon la Règle 26-1a en droppant une balle dans l'*obstacle* aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier, mais qu'il choisit de ne pas jouer la balle droppée, il peut alors procéder selon la Clause (i) ci-dessus, la Règle 26-1b ou, si elle est applicable, la Règle 26-1c. S'il agit ainsi, il encourt un total de deux coups de pénalité : la pénalité d'un coup pour procéder selon la Règle 26-1a, et une pénalité supplémentaire d'un coup pour ensuite procéder selon la Clause (i) ci-dessus, la Règle 26-1b ou la Règle 26-1c.

b. Balle perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle ou hors limites

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est *perdue* ou est considérée injouable à l'extérieur de l'*obstacle* ou est *hors limites*, le joueur, après avoir encouru une pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 ou 28a, peut jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement dans l'*obstacle* d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir la Règle 20-5).

Si le joueur choisit de ne pas jouer une balle de cet emplacement, il peut :

(i) ajouter une pénalité supplémentaire d'un coup (soit un total de deux *coups de pénalité*) et jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où le dernier *coup* avait été joué depuis l'extérieur d'un *obstacle d'eau* (voir la Règle 20-5) ; ou

(ii) procéder selon la Règle 26-1b ou, si elle est applicable, la Règle 26-1c, en ajoutant la pénalité supplémentaire d'un coup prescrite

par la Règle (soit un total de deux *coups de pénalité*) et en utilisant comme point de référence le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle* avant de venir reposer dans l'*obstacle*.

Note 1 : Lorsqu'il procède selon la Règle 26-2b, le joueur n'est pas obligé de dropper une balle selon la Règle 27-1 ou 28a. Si effectivement il droppe une balle, il n'est pas obligé de la jouer. Il peut à la place procéder selon la Clause (i) ou (ii) ci-dessus. S'il le fait, il encourt un total de deux *coups de pénalité* : la pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 ou 28a, et une pénalité d'un coup supplémentaire pour ensuite procéder selon la Clause (i) ou (ii) ci-dessus.

Note 2 : Si une balle jouée depuis l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est considérée injouable à l'extérieur de l'*obstacle*, rien dans la Règle 26-2b n'interdit au joueur de procéder selon la Règle 28b, ou c.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Règle 27 — Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

27-1. Coup et distance ; Balle hors limites ; Balle non retrouvée dans les 5 minutes

a) Procédure de coup et distance

A tout moment, un joueur peut, avec une pénalité d'un coup, jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir la Règle 20-5), c'est-à-dire procéder selon la pénalité de coup et distance.

Sauf autrement prévu dans les *Règles*, si un joueur exécute un *coup* sur une balle de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en

dernier, il est considéré avoir procédé selon la pénalité de coup et distance.

b) Balle hors limites

Si une balle est *hors limites*, le joueur doit jouer une balle, avec une pénalité d'un coup, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir la Règle 20-5).

c) Balle non retrouvée dans les 5 minutes.

Si une balle est *perdue* du fait de ne pas avoir été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, dans les 5 minutes après que le *camp* du joueur ou son ou leurs *cadets* ont commencé à la chercher, le joueur doit jouer une balle, avec une pénalité d'un coup, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir la Règle 20-5).

Exception : S'il est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine qui n'a pas été retrouvée, a été déplacée par un *élément extérieur* (Règle 18-1) ou est dans une *obstruction* (Règle 24-3), dans un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1c) ou dans un *obstacle d'eau* (Règle 26-1), le joueur peut procéder selon la *Règle* applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 27-1 :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

27-2. Balle provisoire

a. Procédure

Si une balle risque d'être *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau*, ou d'être *hors limites*, afin de gagner du temps, le joueur peut jouer provisoirement une autre balle conformément à la Règle 27-1. Le joueur doit :

(i) annoncer à son *adversaire* en match play ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en stroke play qu'il a l'intention de jouer une *balle provisoire* ; et

(ii) jouer la *balle provisoire* avant que lui-même ou son *partenaire* ne parte en avant pour chercher la balle d'origine.

Si un joueur omet de se conformer aux exigences ci-dessus avant de jouer une autre balle, cette balle n'est pas une *balle provisoire* et

devient la *balle en jeu* avec une pénalité de coup et distance (Règle 27-1) ; la balle d'origine est *perdue*.

(Ordre de jeu depuis l'aire de départ – voir la Règle 10-3).

Note : Si une *balle provisoire* jouée selon la Règle 27-2a peut être *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau* ou être *hors limites*, le joueur peut jouer une autre *balle provisoire*. Si une autre *balle provisoire* est jouée, elle a le même statut par rapport à la précédente *balle provisoire* que celui de la première *balle provisoire* par rapport à la balle d'origine.

b. Moment où une balle provisoire devient la balle en jeu

Le joueur peut jouer une *balle provisoire* jusqu'à ce qu'il atteigne l'endroit où la balle d'origine se trouve vraisemblablement. S'il effectue un *coup* avec la *balle provisoire* depuis l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine ou depuis un point plus proche du *trou* que cet endroit, la balle d'origine est *perdue* et la *balle provisoire* devient la *balle en jeu* avec une pénalité de coup et distance (Règle 27-1).

Si la balle d'origine est *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau* ou est *hors limites*, la *balle provisoire* devient la *balle en jeu* avec une pénalité de coup et distance (Règle 27-1).

Exception : Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine qui n'a pas été retrouvée, a été déplacée par un *élément extérieur* (Règle 18-1), ou est dans une *obstruction* (Règle 24-3) ou dans un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la *Règle* applicable.

c. Moment où une balle provisoire doit être abandonnée

Si la balle d'origine n'est ni *perdue* ni *hors limites*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer à jouer avec la balle d'origine. Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine est dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut procéder selon la Règle 26-1. Dans l'un ou l'autre cas, si le joueur par la suite joue d'autres *coups* avec la *balle provisoire*, il joue une *mauvaise balle* et les dispositions de la Règle 15-3 s'appliquent.

Note : Si un joueur joue une *balle provisoire* selon la Règle 27-2a, les *coups* joués après avoir invoqué cette Règle, sur une *balle provisoire* abandonnée par la suite selon la Règle 27-2c, ainsi que les pénalités encourues uniquement en jouant cette balle ne sont pas pris en compte.

Règle 28 Balle injouable

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

Le joueur peut considérer sa balle injouable à n'importe quel endroit du *terrain* sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau*. Le joueur est le seul juge pour déterminer si sa balle est injouable.

Si le joueur considère que sa balle est injouable, il doit avec une pénalité d'un coup :

a. Appliquer la procédure de coup et distance de la Règle 27-1 en jouant une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir la Règle 20-5) ; ou

b. Dropper une balle en arrière de l'emplacement où la balle repose, en gardant ce point directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de ce point ; ou

c. Dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où la balle repose, mais pas plus près du *trou*.

Si la balle injouable est dans un *bunker*, le joueur peut procéder selon la clause a, b ou c. S'il choisit de procéder selon la clause b ou c, une balle doit être droppée dans le *bunker*.

En procédant selon cette Règle, le joueur peut relever et nettoyer sa balle, ou *substituer* une balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Autres Formes de Jeu

Règle 29 Threesomes et foursomes

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

29-1. Règle générale

Dans un *threesome* ou un *foursome*, durant tout *tour conventionnel*, les *partenaires* doivent jouer alternativement des *aires de départs* et alternativement durant le jeu de chaque trou. Les *coups de pénalité* n'affectent pas l'ordre de jeu.

29-2. Match play

Si un joueur joue alors que son *partenaire* aurait dû jouer, son *camp* perd le trou.

29-3. Stroke play

Si les *partenaires* effectuent un *coup* ou des *coups* dans un ordre incorrect, ce ou ces *coups* sont annulés et le *camp* encourt une pénalité de deux coups. Le *camp* doit corriger son erreur en jouant une balle dans l'ordre correct aussi près que possible de l'emplacement d'où il avait joué pour la première fois dans un ordre incorrect (voir la Règle 20-5). Si le *camp* exécute un *coup* sur l'*aire de départ* suivante, sans avoir d'abord corrigé l'erreur, ou, dans le cas du dernier trou du tour, quitte le *green* sans déclarer son intention de corriger l'erreur, le *camp* est disqualifié.

Règle 30 Match play à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

30-1. Règle générale

Les Règles de Golf, pour autant qu'elles ne soient pas en contradiction avec les Règles spécifiques ci-après, s'appliquent aux matchs *à trois balles*, *à la meilleure balle* et *à quatre balles*.

30-2. Match play à trois balles

a. Balle au repos déplacée ou touchée délibérément par un adversaire

Si un *adversaire* encourt un *coup de pénalité* selon la Règle 18-3b, cette pénalité n'est encourue que dans son match avec le joueur dont il a *déplacé* ou touché la balle. Aucune pénalité n'est encourue dans son match avec l'autre joueur.

b. Balle accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire

Si une balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par un *adversaire*, son *cadet* ou son *équipement*, il n'y a pas de pénalité. Dans son match avec cet *adversaire*, le joueur peut avant qu'un autre *coup* ne soit effectué par l'un ou l'autre *camp*, annuler le *coup* et jouer une balle sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir la Règle 20-5), ou il peut jouer la balle comme elle repose. Dans son match avec l'autre *adversaire* la balle doit être jouée comme elle repose.

Exception : Balle frappant la personne prenant en charge ou tenant levé le *drapeau*, ou tout ce qu'elle transporte – voir la Règle 17-3b.

(Balle intentionnellement déviée ou arrêtée par l'adversaire – voir la Règle 1-2).

30-3. Match play à la meilleure balle et à quatre balles

a. Représentation du camp

Un *camp* peut être représenté par un seul *partenaire* pour tout ou n'importe quelle partie d'un match ; tous les *partenaires* ne sont pas tenus d'être présents. Un *partenaire* absent peut rejoindre un match entre les trous, mais pas pendant le jeu d'un trou.

b. Ordre de jeu.

Les balles appartenant au même *camp* peuvent être jouées dans l'ordre que le *camp* considère être le meilleur.

c. Mauvaise balle

Si un joueur encourt la pénalité de perte du trou selon la Règle 15-3a en jouant un *coup* sur une *mauvaise balle,* il est disqualifié pour ce trou, mais son *partenaire* n'encourt pas de pénalité, même si la *mauvaise balle* lui appartient. Si la *mauvaise balle* appartient à un autre joueur, ce dernier doit placer une balle à l'emplacement d'où la *mauvaise balle* avait été jouée la première fois.

(Placer et replacer – voir la Règle 20-3)

d. Pénalité pour le camp

Un *camp* est pénalisé pour une infraction commise par n'importe lequel des *partenaires* à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 4 : Les clubs
- Règle 6-4 : Cadet
- N'importe quelle Règle Locale ou règlement de la compétition pour lequel la pénalité est un ajustement de l'état du match

e. Disqualification d'un camp

(i) Un *camp* est disqualifié si n'importe lequel des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles
- Règle 4 : Les clubs
- Règle 5-1 ou 5-2 : La balle
- Règle 6-2a : Handicap
- Règle 6-4 : Cadet
- Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent
- Règle 11-1 : Surélever la balle
- Règle 14-3 : Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement
- Règle 33-7 : Pénalité de disqualification imposée par le Comité

(ii) Un *camp* est disqualifié si tous les *partenaires* encourent une pénalité de disqualification pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 6-3 : Heure de départ et groupes
- Règle 6-8 : Interruption du jeu.

(iii) Dans tous les autres cas où l'infraction à une *Règle* entraînerait une disqualification, le joueur est disqualifié seulement pour le trou.

f. Conséquence d'autres pénalités

Si une infraction d'un joueur à une *Règle* aide le jeu de son *partenaire* ou à l'inverse affecte le jeu d'un *adversaire*, le *partenaire* encourt la pénalité applicable en plus de toute pénalité encourue par le joueur.

Dans tous les autres cas où un joueur encourt une pénalité pour infraction à une *Règle*, la pénalité ne s'applique pas à son *partenaire*. Lorsque la pénalité spécifiée est la perte du trou, la conséquence est la disqualification du joueur pour ce trou.

Règle 31 Stroke play à quatre balles

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

31-1. Règle générale

Les Règles de Golf, pour autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les Règles spécifiques ci-après, s'appliquent au stroke play *à quatre balles*.

31-2. Représentation du camp

Un *camp* peut être représenté par l'un ou l'autre des *partenaires*, pendant tout ou n'importe quelle partie d'un *tour conventionnel ;* les *partenaires* ne sont pas tenus d'être tous deux présents. Un *compétiteur* absent peut rejoindre son *partenaire* entre les trous, mais pas pendant le jeu d'un trou.

31-3. Enregistrement du score

Le *marqueur* n'est tenu de consigner pour chaque trou que le score brut du *partenaire* dont le score doit compter. Les scores bruts pris en compte doivent être identifiables individuellement. S'il en est autrement, le *camp* est disqualifié. La responsabilité d'un seul des *partenaires* suffit pour satisfaire aux exigences de la Règle 6-6b.

(Score incorrect – voir Règle 31-7a).

31-4. Ordre de jeu

Les balles appartenant au même *camp* peuvent être jouées dans l'ordre que le *camp* considère comme le meilleur.

31-5. Mauvaise balle

Si un *compétiteur* est en infraction avec la Règle 15-3b en jouant un *coup* sur une *mauvaise balle*, il encourt une pénalité de deux coups et doit corriger son erreur en jouant la balle correcte ou en se conformant aux *Règles*. Son *partenaire* n'encourt pas de pénalité, même si la *mauvaise balle* lui appartient.

Si la *mauvaise balle* appartient à un autre *compétiteur*, ce dernier doit placer une balle à l'emplacement d'où la *mauvaise balle* avait été jouée la première fois.

(Placer et replacer-voir Règle 20-3)

31-6. Pénalité pour le camp

Un *camp* est pénalisé pour une infraction commise par n'importe lequel des *partenaires* à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 4 : Les clubs
- Règle 6-4 : Cadet
- N'importe quelle Règle Locale ou règlement de la compétition pour lequel il y a une pénalité maximale par tour

31-7. Pénalités de disqualification

a. Infraction commise par l'un des partenaires

Un *camp* est disqualifié pour la compétition si l'un ou l'autre des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles

- Règle 3-4 : Refus de se conformer à une Règle
- Règle 4 : Les clubs
- Règle 5-1 ou 5-2 : La balle
- Règle 6-2b : Handicap
- Règle 6-4 : Cadet
- Règle 6-6b : Signer et rendre la carte de score
- Règle 6-6d : Score incorrect sur un trou
- Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent
- Règle 7-1 : Entraînement avant ou entre les tours
- Règle 10-2c : Camps s'entendant pour jouer hors tour
- Règle 11-1 : Surélever la balle
- Règle 14-3 : Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement
- Règle 22-1 : Balle aidant le jeu
- Règle 31-3 : Scores bruts devant être pris en compte non identifiables individuellement
- Règle 33-7 : Pénalité de disqualification imposée par le Comité

b. Infraction commise par les deux partenaires

Un *camp* est disqualifié de la compétition :

(i) Si chaque *partenaire* encourt une pénalité de disqualification pour une infraction à la Règle 6-3 (Heure de départ et groupes) ou à la Règle 6-8 (Interruption du jeu), ou

(ii) Si, sur le même trou, chaque *partenaire* commet une infraction à une *Règle* pour laquelle la pénalité est la disqualification pour la compétition ou pour un trou.

c. Pour le trou seulement

Dans tous les autres cas où l'infraction à une *Règle* entraînerait une disqualification, le *compétiteur* est disqualifié seulement pour le trou où cette infraction a été commise.

31-8. Conséquence d'autres pénalités

Si une infraction d'un *compétiteur* à une *Règle* aide le jeu de son *partenaire*, le *partenaire* encourt la pénalité applicable en plus de toute

autre pénalité encourue par le *compétiteur*.

Dans tous les autres cas où un *compétiteur* encourt une pénalité pour infraction à une *Règle*, la pénalité ne s'applique pas à son *partenaire*.

Règle 32 Compétitions contre bogey, contre par et Stableford

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

32-1. Formes de jeu

Les compétitions contre bogey, contre par et Stableford sont des formules de compétitions stroke play dans lesquelles on joue contre un score fixé pour chaque trou. Les *Règles* du stroke play, pour autant qu'elles ne soient pas en contradiction avec les Règles particulières spécifiques ci-après, s'appliquent.

Dans les compétitions contre bogey, contre par et Stableford avec handicap, le *compétiteur* avec le score net le plus bas sur un trou prend l'*honneur* au trou suivant.

a. Compétitions contre bogey et contre par

Le score dans les compétitions contre bogey et contre par est décompté comme en match play. Tout trou pour lequel un *compétiteur* n'a mentionné aucun score, est considéré comme un trou perdu. Le gagnant est le *compétiteur* qui obtient le meilleur résultat sur l'ensemble des trous.

Le *marqueur* n'est responsable que de l'inscription du nombre de *coups* en brut pour chacun des trous où le *compétiteur* réalise un score net égal ou inférieur au score fixé.

Note 1 : Le score du *compétiteur* sera ajusté en déduisant un trou ou des trous selon la *Règle* applicable lorsqu'une pénalité autre que la disqualification est encourue pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 4 : Les clubs
- Règle 6-4 : Cadet

- N'importe quelle Règle Locale ou règlement de la compétition pour lequel il y a une pénalité maximale par tour.

Le *compétiteur* est responsable de rapporter les faits d'une telle infraction au *Comité* avant de rendre sa carte de sorte que le *Comité* puisse lui appliquer la pénalité encourue. Si le *compétiteur* omet de rapporter son infraction au *Comité*, il est disqualifié.

Note 2 : Si le *compétiteur* est en infraction avec la Règle 6-3a (Heure de départ) mais qu'il arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, ou s'il est en infraction avec la Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu ; Jeu lent), le *Comité* déduira un trou du résultat total. Pour une violation répétée à la Règle 6-7, voir la Règle 32-2a.

Note 3 : Si le *compétiteur* encourt la pénalité supplémentaire de deux coups prévue dans l'Exception de la Règle 6-6d, cette pénalité supplémentaire est appliquée en déduisant un trou du résultat total pour le tour. La pénalité que le *compétiteur* a omis d'inclure dans son score s'applique au trou où l'infraction est survenue. Toutefois, aucune pénalité ne s'applique quand une infraction à la Règle 6-6d ne modifie pas le résultat du trou.

b. Compétitions Stableford

Le score dans les compétitions Stableford est établi en attribuant des points par rapport à un score fixé pour chaque trou selon les modalités suivantes :

Score pour le trou	Points
Plus d'un coup au-dessus du score fixé ou aucun score mentionné	0
Un coup au-dessus du score fixé	1
Égal au score fixé	2
Un coup en dessous du score fixé	3
Deux coups en dessous du score fixé	4
Trois coups en dessous du score fixé	5
Quatre coups en dessous du score fixé	6

Le gagnant est le *compétiteur* qui totalise le plus grand nombre de points.

Le *marqueur* n'est responsable que de l'inscription du nombre de *coups* en brut pour chacun des trous où le *compétiteur* réalise un score net qui lui rapporte un ou plusieurs points.

Note 1 : Si un *compétiteur* est en infraction avec une *Règle* pour laquelle il y a une pénalité maximale pour le tour, il doit rapporter les faits au *Comité* avant de rendre sa carte de score ; s'il ne le fait pas, il est disqualifié. Le *Comité*, du score total de points du tour, déduira deux points pour chaque trou sur lequel l'infraction a été commise, avec une déduction maximale par tour de quatre points pour chaque *Règle* enfreinte.

Note 2 : Si le *compétiteur* est en infraction avec la Règle 6-3a (Heure de départ) mais qu'il arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, ou s'il est en infraction avec la Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu ; Jeu lent), le *Comité* déduira deux points du score total des points du tour. Pour une violation répétée à la Règle 6-7, voir la Règle 32-2a.

Note 3 : Si le *compétiteur* encourt la pénalité supplémentaire de deux coups prévue dans l'Exception de la Règle 6-6d, cette pénalité supplémentaire est appliquée en déduisant deux points du résultat total du tour. La pénalité que le *compétiteur* a omis d'inclure dans son score s'applique au trou où l'infraction est survenue. Toutefois, aucune pénalité ne s'applique quand une infraction à la Règle 6-6d ne modifie pas les points marqués sur le trou.

Note 4 : Dans le but de prévenir le jeu lent, le *Comité* peut, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), instaurer des directives sur la cadence de jeu comportant les délais maximaux autorisés pour terminer un *tour conventionnel*, un trou ou un *coup*.

Le *Comité* peut, dans un tel règlement, modifier la pénalité pour une infraction à cette Règle comme suit :

Première violation – Déduction d'un point du score total du tour

Deuxième violation – Déduction de deux points supplémentaires du score total du tour

Pour violation ultérieure – Disqualification

32-2. Pénalités de disqualification

a. Pour la compétition

Un *compétiteur* est disqualifié pour la compétition s'il encourt une pénalité de disqualification pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles

- Règle 3-4 : Refus de se conformer à une Règle
- Règle 4 : Les clubs
- Règle 5-1 ou 5-2 : La balle
- Règle 6-2b : Handicap
- Règle 6-3 : Heure de départ et groupes
- Règle 6-4 : Cadet
- Règle 6-6b : Signer et rendre la carte de score
- Règle 6-6d : Score incorrect sur un trou, c'est-à-dire lorsque le score rendu est inférieur à celui réellement réalisé, sauf qu'aucune pénalité n'est encourue lorsqu'une infraction à cette Règle n'affecte pas le résultat du trou
- Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent
- Règle 6-8 : Interruption du jeu
- Règle 7-1 : Entraînement avant ou entre les tours
- Règle 10-2c : Jouer hors tour
- Règle 11-1 : Surélever la balle
- Règle 14-3 : Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement
- Règle 22-1 : Balle aidant le jeu
- Règle 33-7 : Pénalité de disqualification imposée par le Comité

b. Pour un trou

Dans tous les autres cas où une infraction à une *Règle* entraînerait une disqualification, le *compétiteur* est disqualifié seulement pour le trou où cette infraction a été commise.

Administration

Règle 33 Le Comité

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

33-1. Règlement ; déroger aux Règles

Le *Comité* doit établir le règlement selon lequel une compétition doit être jouée.

Le *Comité* n'a pas le pouvoir de déroger à une Règle de golf.

Le nombre de trous d'un *tour conventionnel* ne doit pas être réduit une fois que le jeu de ce tour a commencé.

Certaines *Règles* spécifiques régissant le stroke play sont si fondamentalement différentes de celles régissant le match play que l'association des deux formes de jeu n'est pas faisable et n'est pas autorisée. Le résultat d'un match joué dans de telles circonstances est nul et non avenu et, dans la compétition en stroke play, les *compétiteurs* sont disqualifiés.

En stroke play, le *Comité* peut limiter les attributions d'un *arbitre*.

33-2. Le terrain

a. Déterminer les limites et les lisières

Le *Comité* doit déterminer de façon précise :

(i) le *terrain* et les *hors limites*,
(ii) les lisières des *obstacles d'eau* et des *obstacles d'eau latéraux,*
(iii) les *terrains en réparation,* et
(iv) les *obstructions* et les parties intégrantes du *terrain.*

b. Nouveaux trous

De nouveaux *trous* devraient être faits le jour où une compétition en stroke play commence et toutes les autres fois que le *Comité* le juge nécessaire, à condition que tous les *compétiteurs* d'un tour unique jouent avec chaque *trou* placé dans la même position.

Exception : Lorsqu'il est impossible de réparer un *trou* abîmé pour le rendre conforme à la Définition, le *Comité* peut faire placer un nouveau *trou* dans une position proche et similaire.

Note : Lorsqu'un même tour doit être joué sur plus d'une journée, le *Comité* peut stipuler dans le règlement de la compétition (Règle 33-1) que les *trous* et les *aires de départs* peuvent être placés différemment chaque jour de la compétition, à condition que, chacune des journées, tous les *compétiteurs* jouent avec chaque *trou* et chaque *aire de départ* dans la même position.

c. Terrain d'entraînement

Lorsqu'il n'y a pas de terrain d'entraînement disponible en dehors du *terrain* de la compétition, le *Comité* devrait, si cela est faisable, définir la zone dans laquelle les joueurs peuvent s'entraîner n'importe quel jour de la compétition. N'importe quel jour d'une compétition en stroke play, le *Comité* ne devrait pas normalement autoriser l'entraînement sur ou vers un *green* ou depuis un *obstacle* du *terrain* de la compétition.

d. Terrain injouable

Si le *Comité* ou son représentant autorisé considère que pour quelque raison que ce soit, le *terrain* n'est pas dans un état jouable ou qu'il y a des circonstances qui rendent impossible le déroulement normal du jeu, il peut, en match play ou en stroke play, ordonner une interruption momentanée du jeu, ou bien en stroke play déclarer le jeu nul et non avenu et annuler tous les scores pour le tour concerné. Quand un tour est annulé, toutes les pénalités encourues durant ce tour sont annulées.

(Procédure pour interruption et reprise du jeu – voir Règle 6-8).

33-3. Heures de départ et groupes

Le *Comité* doit fixer les heures de départ et, en stroke play, composer les groupes dans lesquels les *compétiteurs* doivent jouer.

Lorsqu'une compétition en match play est jouée sur une longue période, le *Comité* détermine dans quels délais chaque tour doit être terminé. Lorsque les joueurs sont autorisés à se mettre d'accord sur la date de leur match dans ces limites, le *Comité* devrait annoncer que le match doit être joué à une heure donnée du dernier jour de la date limite à moins que les joueurs ne se mettent d'accord sur une date antérieure.

33-4. Table des coups donnés ou reçus

Le *Comité* doit publier une table indiquant l'ordre des trous auxquels les coups de handicap doivent être donnés ou reçus.

33-5. Carte de score

En stroke play, le *Comité* doit fournir à chaque *compétiteur* une carte de score comportant la date et le nom du *compétiteur* ou les noms des *compétiteurs* en stroke play *foursome* ou *à quatre balles*.

En stroke play, le *Comité* est responsable de l'addition des scores et de l'application du handicap consigné sur la carte de score.

En stroke play *à quatre balles*, le *Comité* est responsable de l'enregistrement du score de la meilleure balle pour chaque trou, et ce faisant de l'application des handicaps consignés sur la carte de score ainsi que de l'addition des scores de la meilleure balle.

Dans les compétitions contre bogey, contre par et Stableford, le *Comité* est responsable de l'application du handicap consigné sur la carte de score et de la détermination du résultat sur chaque trou ainsi que du résultat global ou du total des points.

Note : Le *Comité* peut demander à ce que chaque *compétiteur* marque la date et son nom sur sa carte de score.

33-6. Départage en cas d'égalité

Le *Comité* doit faire connaître la manière, le jour et l'heure du départage d'un match partagé ou d'une égalité, et s'il est joué en brut ou avec handicap.

Un match partagé ne doit pas être départagé en stroke play. Une égalité en stroke play ne doit pas être levée en match play.

33-7. Pénalité de disqualification ; latitude du Comité

Une pénalité de disqualification peut, dans des cas particuliers exceptionnels, être annulée, modifiée ou imposée si le *Comité* estime qu'une telle mesure est justifiée.

Toute pénalité moindre que la disqualification ne doit pas être annulée ou modifiée.

Si un *Comité* considère qu'un joueur s'est rendu coupable d'une grave infraction à l'étiquette, il peut imposer la disqualification du joueur en vertu de cette Règle.

33-8. Règles Locales

a. Directives

Le *Comité* peut adopter des Règles Locales pour des situations locales anormales si elles sont conformes aux directives exposées dans l'Appendice I.

b. Annulation ou modification d'une Règle

Une Règle de Golf ne doit pas être annulée par une Règle Locale. Cependant, si un *Comité* considère que des situations locales anormales entravent à ce point le bon déroulement du jeu qu'il s'avère nécessaire d'établir une Règle Locale qui modifie les Règles de Golf, cette Règle Locale doit être autorisée par le *R&A*.

Règle 34 Contestations et décisions

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

34-1. Réclamations et pénalités

a. Match play

En match play, si une réclamation est déposée auprès du *Comité* selon la Règle 2-5, une décision devrait être rendue aussitôt que possible afin que le score du match puisse, si nécessaire, être ajusté. Si une réclamation n'est pas posée conformément à la Règle 2-5, elle ne doit pas être prise en considération par le *Comité*.

Il n'y a pas de délai limite à l'application de la pénalité de disqualification pour une infraction à la Règle 1-3.

b. Stroke play

En stroke play, aucune pénalité ne doit être annulée, modifiée ou imposée après la clôture de la compétition. Une compétition est close lorsque le résultat a été officiellement annoncé ou, dans une qualification en stroke play suivie par un match play, lorsque le joueur a pris le départ de son premier match.

Exceptions *:* Une pénalité de disqualification doit être imposée après la clôture de la compétition si un *compétiteur* :

(i) était en infraction avec la Règle 1-3 (Entente pour déroger aux Règles) ; ou
(ii) a rendu une carte de score sur laquelle il avait consigné un handicap qu'il savait, avant la clôture de la compétition, être supérieur à celui auquel il avait droit et que cela affectait le nombre de coups reçus (Règle 6-2b) ; ou
(iii) a rendu un score sur n'importe quel trou inférieur à celui effectivement réalisé (Règle 6-6d) pour toute raison autre que l'omission d'inclure un ou plusieurs *coups de pénalité* qu'il ignorait, avant la clôture de la compétition, avoir encourus ; ou
(iv) savait, avant la clôture de la compétition, qu'il avait été en infraction avec toute autre *Règle* pour laquelle la pénalité prescrite est la disqualification.

34-2. Décision de l'arbitre

Si un *arbitre* a été nommé par le *Comité*, sa décision est sans appel.

34-3. Décision du Comité

En l'absence d'un *arbitre*, toute contestation ou tout point douteux sur les *Règles* doit être soumis au *Comité* dont la décision est sans appel.

Si le *Comité* ne parvient pas à prendre une décision, il peut soumettre la contestation ou le point douteux au Comité des Règles de Golf du *R&A* dont la décision est sans appel.

Note : Il est recommandé que les questions soient soumises directement en première instance au Comité des Règles de la Fédération française de golf qui en référera au *R&A* seulement en cas de doute.

Si la contestation ou le point douteux n'ont pas été soumis au Comité des Règles de Golf, le ou les joueurs ont le droit de demander qu'un exposé concordant soit déposé par un représentant dûment autorisé du *Comité* au Comité des Règles de Golf afin d'obtenir une opinion quant à l'exactitude de la décision rendue. La réponse sera envoyée à ce représentant autorisé.

Si le jeu s'est déroulé autrement qu'en conformité avec les Règles de Golf, le Comité des Règles de Golf ne rendra de décision sur aucune question.

Appendice I – Sommaire

Partie A – Règles locales

1. Terrain - déterminer les limites, les lisières et les statuts des objets 131
2. Protection du terrain ; zones écologiquement sensibles 132
   a. Terrains en réparation ; jeu interdit 132
   b. Protection des jeunes arbres 132
   c. Zones écologiquement sensibles..... 133
3. État du terrain 135
   a. Balle enfoncée 135
   b. "Balle placée" et "Règles d'hiver" 136
   c. Nettoyer la balle..... 137
   d. Trous d'aération 138
   e. Joints de plaques de gazon 138
   f. Pierres dans les bunkers 139
4. Obstructions..... 139
   a. Obstructions inamovibles proches du green 139
   b. Obstructions inamovibles temporaires 140
   c. Lignes électriques et câbles temporaires 143
5. Obstacles d'eau ; jouer une balle provisoire selon la Règle 26-1 144
6. Dropping zones..... 145
7. Instruments de mesure de distance 147

Partie B – Règlement de la Compétition

1. Spécification des clubs et de la balle..... 148
   a. Liste des têtes de driver conformes..... 148
   b. Liste des balles conformes..... 149
   c. Règlement de la même balle..... 149
2. Cadet..... 150
3. Cadence de jeu..... 151

4. Interruption du jeu à cause d'une situation dangereuse..... 151
5. Entraînement..... 152
   a. Règle générale..... 152
   b. Entraînement entre les trous..... 152
6. Conseil dans les compétitions par équipe..... 153
7. Nouveaux trous..... 153
8. Moyens de transport..... 153
9. Lutte contre le dopage..... 154
10. Comment départager les égalités..... 154
11. Tableau de match play..... 156

Appendice I – Règles locales ; règlement de la compétition

Partie A Règles locales

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

Généralités

Comme prévu dans la Règle 33-8a, le *Comité* peut établir et publier des Règles Locales pour des situations locales anormales si elles sont conformes aux directives instaurées dans cet Appendice. En outre, des renseignements détaillés concernant des Règles Locales acceptables et interdites sont fournis dans les "Décisions sur les Règles de Golf" sous la Règle 33-8 et dans "Conseils pour l'organisation d'une Compétition".

Si des situations locales anormales gênent le bon déroulement du jeu et que le *Comité* considère nécessaire de modifier une Règle de Golf, il doit obtenir l'autorisation du *R&A*.

En respectant les directives exposées dans l'Appendice I, le *Comité* peut, en se référant aux exemples cités ci-dessous, adopter des Règles Locales types et les éditer sur une carte de score ou un tableau d'affichage. Toutefois, les Règles Locales types de nature temporaire ne devraient pas être imprimées sur une carte de score.

1. Terrain – Déterminer les limites, les lisières et le statut des objets

Le *Comité* peut adopter des Règles Locales :

- Spécifiant les moyens utilisés pour déterminer les *hors limites*, les *obstacles d'eau*, les *obstacles d'eau latéraux*, les *terrains en réparation*, les *obstructions* et les parties intégrantes du *terrain* (Règle 33-2a).
- Clarifiant le statut des *obstacles d'eau* qui peuvent être des *obstacles d'eau latéraux* (Règle 26).

- Clarifiant le statut d'objets pouvant être des *obstructions* (Règle 24).
- Déclarant toute construction comme étant une partie intégrante du *terrain* et donc pas une *obstruction*, par exemple les bords construits des *aires de départ*, des *greens* et des *bunkers* (Règles 24 et 33-2a).
- Déclarant les surfaces et les bordures artificielles de route comme étant des parties intégrantes du *terrain*.
- Accordant un dégagement, du type obtenu selon la Règle 24-2b, des routes et des chemins n'ayant pas des surfaces et des bords artificiels, s'ils peuvent affecter injustement le jeu.
- Définissant les obstructions temporaires installées sur le *terrain*, ou y étant attenantes, comme amovibles, inamovibles ou obstructions inamovibles temporaires.

2. Protection du terrain

a. Terrain en réparation ; Jeu interdit

Si le *Comité* désire protéger une quelconque zone du *terrain*, y compris des gazonnières, des jeunes plantations et d'autres parties du *terrain* cultivées, il devrait la déclarer *terrain en réparation* et interdire le jeu depuis cette zone. La Règle Locale suivante est recommandée :

"Le _____ (délimité par_____) est *terrain en réparation* d'où le jeu est interdit. Si la balle d'un joueur repose dans la zone, ou si celle-ci interfère avec le *stance* du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur doit se dégager selon la Règle 25-1.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

b. Protection des jeunes arbres

Si on souhaite protéger de jeunes arbres, la Règle Locale suivante est recommandée *:*

"Protection des jeunes arbres identifiés par_____.
Si un tel arbre interfère avec le *stance* d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle doit être relevée, sans pénalité, et droppée selon la procédure prescrite dans la Règle 24-2b (Obstruction

inamovible). Si la balle repose dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit relever et dropper la balle conformément à la Règle 24-2b(i) excepté que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans l'*obstacle d'eau* et que la balle doit être droppée dans l'*obstacle d'eau*, ou bien le joueur peut procéder selon la Règle 26. La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle Locale.

Exception : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si (a) une interférence due à tout autre chose qu'un tel arbre rend le *coup* clairement irréalisable, ou si (b) l'interférence d'un tel arbre ne se produit qu'en raison d'un *coup* manifestement déraisonnable ou d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

c. Zones écologiquement sensibles

Si une autorité appropriée (par ex. un organisme gouvernemental ou similaire) interdit, pour des raisons écologiques, l'entrée et/ou le jeu dans une zone du *terrain* ou une zone contiguë à celui-ci, le *Comité* devrait établir une Règle Locale clarifiant la procédure de dégagement. Le *Comité* n'est pas autorisé à déclarer une zone comme étant écologiquement sensible.

Le *Comité* a une certaine latitude dans la détermination du type de zone et peut la déclarer soit comme *terrain en réparation*, *obstacle d'eau* ou *hors limites*. Cependant, il ne peut pas définir une certaine zone comme *obstacle d'eau* si elle ne correspond pas à la Définition de "*l'obstacle d'eau*", et il devrait essayer de préserver le caractère du trou. La Règle Locale suivante est recommandée :

"1. Définition

Une zone écologiquement sensible (ZES) est une zone ainsi déclarée par une autorité appropriée, l'entrée et/ou le jeu dans cette zone étant interdit pour des raisons écologiques.

Les_____ (délimité par_____) sont des zones écologiquement sensibles (ZES). Ces zones doivent être jouées comme (*terrain en réparation – obstacle d'eau – hors limites)*

2. Balle dans une zone écologiquement sensible

Terrain en réparation :

Si une balle est dans une ZES qui a été définie comme *terrain en réparation*, une balle doit être droppée conformément à la Règle 25-1b.

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans une ZES qui a été définie comme *terrain en réparation*, le joueur peut se dégager sans pénalité comme prévu dans la Règle 25-1c.

Obstacles d'eau et obstacles d'eau latéraux :

Si une balle y est trouvée, ou si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans une ZES qui a été définie comme *obstacle d'eau* ou *obstacle d'eau latéral*, le joueur doit, avec une pénalité d'un coup, procéder selon la Règle 26-1.

Note : si une balle droppée conformément à la Règle 26 roule dans une position où la ZES interfère avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel, le joueur doit se dégager comme prévu dans la Clause 3 de cette Règle locale.

Hors limites :

Si une balle est dans une ZES qui a été définie comme *hors limites*, le joueur doit jouer une balle, avec une pénalité d'un coup, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir la Règle 20-5).

3. Interférence avec le stance ou la zone de mouvement intentionnel :

Une interférence due à une ZES se produit quand la ZES interfère avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel. Si l'interférence existe, le joueur doit se dégager de la façon suivante :

(a) Sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, il faut déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle et qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interférence de la ZES, et (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*. Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.

(b) Dans un obstacle : si la balle est dans un *obstacle*, le joueur doit relever la balle et la dropper soit :

(i) Sans pénalité, dans l'*obstacle*, aussi près que possible de l'emplacement où la balle reposait, mais pas plus près du *trou*, sur une partie du *terrain* qui offre un dégagement complet de la ZES ; ou

(ii) Avec une pénalité d'un coup, en dehors de l'*obstacle*, en gardant le point où reposait la balle directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limites de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de l'*obstacle*. En outre, le joueur peut procéder selon la Règle 26 ou 28, si elle est applicable.

(c) Sur le green : si la balle est sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer sans pénalité à la position la plus proche d'où elle reposait qui offre un dégagement complet de la ZES, mais pas plus près du *trou* ni dans un *obstacle*.

La balle peut être nettoyée quand elle est relevée selon la Clause 3 de cette Règle Locale.

Exception : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon la Clause 3 de cette Règle Locale si (a) une interférence due à tout autre chose qu'une ZES rend le *coup* clairement irréalisable ou (b) si l'interférence d'une ZES ne se produit qu'en raison d'un *coup* manifestement déraisonnable ou d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

Note : Dans le cas d'une grave infraction à cette Règle Locale, le *Comité* peut imposer une pénalité de disqualification."

3. État du terrain

a. Balle enfoncée

L'état du *terrain*, y compris la boue et l'humidité extrême, peut interférer avec le bon déroulement du jeu et justifier un dégagement pour une balle enfoncée n'importe où sur le *parcours*.

La Règle 25-2 prévoit un dégagement sans pénalité pour une balle enfoncée dans son propre impact dans toute zone tondue ras du

parcours. Sur le *green*, une balle peut être relevée et le dommage causé par l'impact de la balle peut être réparé (Règles 16-1b et c). Quand l'autorisation de se dégager pour une balle enfoncée n'importe où sur le *parcours* se justifie, la Règle Locale suivante est recommandée :

"Sur le *parcours*, une balle qui est enfoncée peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement où elle repose, mais pas plus près du *trou*. Quand la balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* sur le *parcours*.

Note : Une balle est "enfoncée" quand elle est dans son propre impact et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Une balle ne doit pas nécessairement toucher la terre pour être enfoncée (par ex. l'herbe, des *détritus* ou des objets similaires. peuvent s'interposer entre la balle et la terre).

Exceptions :

1. Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si la balle est enfoncée dans du sable dans une zone qui n'est pas tondue ras.
2. Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle Locale si une interférence due à tout autre chose que la situation couverte par cette Règle Locale rend le *coup* clairement irréalisable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

b. "Balle placée" et "Règles d'hiver"

Le *terrain en réparation* est prévu dans la Règle 25 et les situations locales anormales occasionnelles qui pourraient gêner un jeu équitable et qui ne sont pas étendues, devraient être déclarées *terrain en réparation*.

Cependant, les mauvaises conditions telles que les neiges abondantes, les dégels au printemps, les pluies prolongées ou la chaleur extrême peuvent dégrader les fairways et empêcher parfois l'utilisation de lourds engins de tonte. Quand de telles conditions se généralisent sur tout le *terrain* et que le *Comité* pense que la règle de la "balle placée" ou les

"règles d'hiver" amélioreraient le déroulement équitable du jeu ou aideraient à protéger le *terrain*, la Règle Locale suivante (qui devrait être retirée dès que les conditions le permettent) est recommandée :

"Une balle reposant dans une zone tondue ras du *parcours* (ou préciser une partie plus restreinte, par exemple sur le 6e trou) peut, sans pénalité, être relevée et nettoyée. Avant de relever la balle le joueur doit marquer sa position. Ayant relevé la balle, il doit la placer à un emplacement situé à moins de (préciser la zone, par exemple quinze centimètres, une longueur de club, etc.) de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du *trou* et ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

Un joueur ne peut placer sa balle qu'une seule fois et une fois placée la balle est *en jeu* (Règle 20-4). Si la balle ne s'immobilise pas à l'emplacement où elle a été placée, la Règle 20-3d s'applique. Si la balle s'immobilise à l'emplacement où elle a été placée et si par la suite elle se *déplace*, il n'y pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, à moins que les dispositions d'une autre *Règle* ne s'appliquent.

Si le joueur ne marque pas la position de la balle avant de la relever, s'il déplace le marque-balle avant d'avoir remis la balle en jeu ou s'il déplace la balle de toute autre manière, telle qu'en la faisant rouler avec un club, il encourt une pénalité d'un coup.

Note : "Zone tondue ras" désigne toute partie du *terrain* y compris les passages dans le rough, tondue à hauteur du fairway ou moins.

---

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups.

*Si un joueur encourt la pénalité générale pour une infraction à cette Règle Locale, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle Locale."

---

c. Nettoyer la balle

Des conditions comme une extrême humidité pouvant causer de significatifs amas de boue adhérant à la balle, peuvent être telles que l'autorisation de relever, nettoyer et replacer la balle serait appropriée. Dans ces circonstances, la Règle Locale suivante est recommandée :

"(Préciser la zone, par ex. sur le 6e trou sur une zone tondue ras, sur tout le *parcours*, etc.) une balle peut être relevée et nettoyée sans pénalité. La balle doit être replacée.

Note : La position de la balle doit être marquée avant de la relever selon cette Règle Locale – voir la Règle 20-1.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

d. Trous d'aération

Quand un *terrain* a été aéré, une Règle Locale permettant le dégagement, sans pénalité, d'un trou d'aération peut être justifiée. La Règle Locale suivante est recommandée :

"Sur le *parcours*, une balle qui vient reposer dans ou sur un trou d'aération peut être relevée sans pénalité, nettoyée et droppée aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait, mais pas plus près du *trou*. Quand la balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* sur le *parcours*.

Sur le *green*, une balle reposant sur ou dans un trou d'aération peut être placée à l'emplacement le plus proche, pas plus près du *trou*, qui évite une telle situation.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

e. Joints entre les plaques de gazon

Si le *Comité* souhaite autoriser le dégagement des joints entre les plaques de gazon, mais pas des plaques de gazon elles-mêmes, la Règle Locale suivante est recommandée :

"Sur le *parcours*, les joints entre les plaques de gazon (pas les plaques de gazon elles-mêmes) sont assimilés à des *terrains en réparation*. Cependant, l'interférence d'un joint avec le *stance* du joueur n'est pas considérée comme étant elle-même une interférence selon la Règle 25-1.

Si la balle repose ou touche le joint ou si le joint interfère avec la zone de mouvement intentionnel, le dégagement est autorisé selon la Règle 25-1. Tous les joints situés dans la zone des plaques de gazon, sont considérés comme le même joint.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :
Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

f. Pierres dans les bunkers

Les pierres sont, par définition, des *détritus* et, quand la balle d'un joueur est dans un *obstacle*, une pierre reposant dans l'*obstacle* ou le touchant ne peut pas être touchée ou déplacée (Règle 13-4). Cependant, les pierres dans les *bunkers* peuvent représenter un danger pour les joueurs (un joueur pourrait être blessé par une pierre frappée par le club du joueur essayant de jouer la balle) et elles peuvent gêner le bon déroulement du jeu.

Dans le cas où l'autorisation de relever une pierre dans un *bunker* se justifierait, la Règle Locale suivante est recommandée :

"Les pierres dans les *bunkers* sont des *obstructions* amovibles (la Règle 24-1 s'applique)."

4. Obstructions

a. Obstructions inamovibles proches du green (par ex. têtes d'arroseur)

La Règle 24-2 prévoit le dégagement sans pénalité d'une interférence due à une *obstruction* inamovible, mais elle stipule aussi que, sauf sur le *green*, l'interposition sur la *ligne de jeu* n'est pas, en soi, une interférence selon cette Règle.

Cependant, sur certains terrains, les colliers de *green* sont tondus si ras que les joueurs peuvent désirer putter s'ils sont tout près du *green*. Dans ce cas, les *obstructions* inamovibles sur le collier de green peuvent gêner le bon déroulement du jeu, et l'introduction de la Règle Locale suivante, autorisant un dégagement supplémentaire sans pénalité de l'interposition par une *obstruction* inamovible, serait justifiée :

"Le dégagement d'une interférence due à une *obstruction* inamovible peut être obtenu selon la Règle 24-2. De plus, si la balle repose sur le *parcours* et qu'une *obstruction* inamovible, située sur le *green* ou à l'intérieur de deux longueurs de club du *green*, et à l'intérieur de deux longueurs de club de la balle, s'interpose sur la *ligne de jeu* entre la balle et le *trou*, le joueur peut se dégager comme suit :

La balle doit être relevée et droppée au point le plus proche d'où reposait la balle qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interposition, et (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

Si la balle du joueur repose sur le *green* et qu'une *obstruction* inamovible à l'intérieur de deux longueurs de club du *green* s'interpose sur sa *ligne de putt*, le joueur peut se dégager comme suit :

La balle doit être relevée et placée au point le plus proche d'où reposait la balle qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interposition, et (c) n'est pas dans un *obstacle*.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée.

Exception : Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle Locale si une interférence due à tout autre chose que l'*obstruction* inamovible rend le *coup* clairement irréalisable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

Note : S'il le souhaite, le *Comité* peut limiter cette Règle Locale à certains trous, aux balles reposant uniquement sur des zones tondues ras, à certaines *obstructions*, ou, dans le cas d'*obstructions* qui ne sont pas sur le *green*, aux *obstructions* dans les zones tondues ras. "Zone tondue ras" désigne toute partie du *terrain*, y compris les passages dans le rough, tondue à hauteur du fairway ou moins.

b. Obstructions inamovibles temporaires

Quand des obstructions temporaires sont installées sur le *terrain* ou y sont attenantes, le *Comité* devrait définir le statut de telles obstructions comme amovibles, inamovibles ou obstructions inamovibles temporaires.

Si le *Comité* définit de telles obstructions comme obstructions inamovibles temporaires, la Règle Locale suivante est recommandée :

"1. Définition

Une obstruction inamovible temporaire (OIT) est un objet artificiel non permanent qui est souvent installé dans le cadre d'une compétition et qui est fixe ou difficilement déplaçable.

Parmi les OIT on peut citer par exemple, mais sans limitation, les tentes, tableaux de score, tribunes, tours de télévision et toilettes.

Les haubans font partie de l'OIT à moins que le *Comité* les déclare comme des lignes ou câbles électriques aériens.

2. Interférence

Il y a interférence due à une OIT quand (a) la balle repose devant et est si proche de l'OIT que l'OIT interfère avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel, ou (b) la balle repose dans, sur, sous ou derrière l'OIT de sorte qu'une partie quelconque de l'OIT s'interpose directement entre la balle du joueur et le *trou* et est sur sa *ligne de jeu* ; l'interférence existe aussi si la balle repose à l'intérieur d'une longueur de club d'un emplacement équidistant du *trou* où une telle interposition existerait.

Note : Une balle est sous une OIT quand elle est au-dessous des bords les plus externes de l'OIT, même si ces bords ne se prolongent pas vers le bas jusqu'au sol.

3. Dégagement

Un joueur peut obtenir un dégagement d'une OIT, y compris d'une OIT qui est *hors limites*, de la manière suivante :

a. Sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, on doit déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interférence telle qu'elle est définie dans la Clause 2, et (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*. Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.

b. Dans un obstacle : si la balle est dans un *obstacle*, le joueur doit relever et dropper la balle soit :

   (i) Sans pénalité, conformément à la Clause 3(a) ci-dessus, sauf que la plus proche partie du *terrain* offrant un dégagement complet doit être dans l'*obstacle*, ou, si le dégagement total

n'est pas possible, sur une partie du *terrain* dans l'*obstacle* qui offre le dégagement maximal possible ; ou

(ii) Avec une pénalité d'un coup, hors de l'*obstacle* de la manière suivante : il faut déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interférence telle qu'elle est définie dans la Clause 2, et (c) n'est pas dans un *obstacle*. Le joueur doit dropper la balle à l'intérieur d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la Clause 3.

Note 1 : Si la balle repose dans un *obstacle*, rien dans cette Règle Locale n'empêche le joueur de procéder selon la Règle 26 ou la Règle 28, si elle est applicable.

Note 2 : Si la balle devant être droppée selon cette Règle Locale n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

Note 3 : Un *Comité* peut établir une Règle Locale (a) permettant ou obligeant un joueur à utiliser une dropping zone lorsqu'il se dégage d'une OIT, ou (b) permettant au joueur, comme option de dégagement supplémentaire, de dropper du côté opposé de l'OIT à partir du point déterminé selon la Clause 3, mais en respectant à part cela la Clause 3.

Exceptions : Si la balle d'un joueur repose devant ou derrière l'OIT (ni dans, sur ou sous l'OIT), il ne peut pas obtenir de dégagement selon la Clause 3 si :

1. Une interférence due à tout autre chose que l'OIT rend clairement irréalisable l'exécution d'un *coup* ou, dans le cas d'une interposition, l'exécution d'un *coup* en ligne directe vers le *trou* ;

2. L'interférence d'une OIT ne se produit qu'en raison d'un *coup* manifestement déraisonnable ou d'un *stance*, un mouvement ou une direction de jeu inutilement anormaux ; ou

3. Dans le cas d'une interposition, il serait clairement irréalisable d'envisager que le joueur puisse frapper la balle assez loin vers le *trou* pour atteindre l'OIT.

Un joueur qui n'est pas en droit de se dégager en raison de ces exceptions peut, si la balle repose sur le *parcours* ou dans un *bunker*, obtenir un dégagement comme prévu dans la Règle 24-2b, si elle est

applicable. Si la balle repose dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut relever et dropper la balle conformément à la Règle 24-2b(i), sauf que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans l'*obstacle d'eau* et que la balle doit être droppée dans l'*obstacle d'eau*, ou le joueur peut procéder selon la Règle 26-1.

4. Balle non retrouvée dans une OIT

Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée est dans, sur ou sous une OIT, une balle peut être droppée selon les dispositions de la Clause 3 ou de la Clause 5, si elle est applicable. Pour permettre l'application des Clauses 3 et 5, la balle est considérée comme reposant à l'emplacement où elle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'OIT (Règle 24-3).

5. Dropping zones

Si le joueur a une interférence due à une OIT, le *Comité* peut permettre ou exiger l'utilisation d'une dropping zone. Si le joueur utilise une dropping zone pour se dégager, il doit dropper la balle dans la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle reposait initialement ou est considérée comme reposant selon la Clause 4 (même si la dropping zone la plus proche se trouve être plus près du *trou*).

Note : Un *Comité* peut établir une Règle Locale interdisant l'utilisation d'une dropping zone qui est plus proche du *trou*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

c. Lignes électriques et câbles temporaires

Lorsque des lignes électriques, des câbles ou des lignes téléphoniques sont installées sur le *terrain*, la Règle Locale suivante est recommandée :

"Les lignes électriques, les câbles, les lignes téléphoniques temporaires ainsi que les protections les recouvrant ou les étais les soutenant sont des *obstructions* :

1. Si ces éléments sont facilement déplaçables, la Règle 24-1 s'applique.

2. Si ces éléments sont fixes ou difficilement déplaçables, le joueur peut, si la balle repose sur le *parcours* ou dans un *bunker*, obtenir un dégagement comme prévu dans la Règle 24-2b. Si la balle repose dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut relever et dropper la balle selon la Règle 24-2b(i) excepté que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans l'*obstacle d'eau* et que la balle doit être droppée dans l'*obstacle d'eau*, ou bien il peut procéder selon la Règle 26.

3. Si la balle heurte une ligne ou un câble électrique aérien, le *coup* est annulé et le joueur doit jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée conformément à la Règle 20-5 (Jouer le coup suivant d'où le coup précédent avait été joué).

Note : les haubans étayant une obstruction inamovible temporaire font partie de celle-ci à moins que le *Comité*, par une Règle Locale, décrète qu'ils doivent être traités comme des lignes ou câbles électriques aériens.

Exception : Une balle qui, à la suite d'un *coup*, heurte un câble de raccordement s'élevant du sol ne doit pas être rejouée.

4. Les tranchées de câbles recouvertes d'herbe sont *terrain en réparation*, même si elles ne sont pas marquées ainsi, et la Règle 25-1b s'applique.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

5. Obstacles d'eau – Jouer une balle provisoirement selon la Règle 26-1

Si un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau latéral*) a une taille, une forme et/ou qu'il est situé dans une position telle que :

(i) il serait irréalisable de déterminer si la balle est dans l'*obstacle* ou que, pour ce faire, cela aurait pour conséquence de retarder indûment le jeu, et

(ii) si la balle d'origine n'est pas retrouvée, il est sûr ou quasiment certain qu'elle est dans l'*obstacle d'eau*,

le *Comité* peut rédiger une Règle Locale autorisant le jeu d'une balle provisoirement selon la Règle 26-1. La balle est jouée provisoirement selon l'une des options utilisables selon la Règle 26-1 ou toute Règle Locale applicable. Dans un tel cas, si une balle est jouée provisoirement et que la balle d'origine est dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut, soit jouer la balle d'origine comme elle repose, soit continuer avec la balle jouée provisoirement, mais n'est plus autorisé à appliquer la procédure de la Règle 26-1 en ce qui concerne la balle d'origine.

Dans ces circonstances, la Règle Locale suivante est recommandée :

"S'il y a un doute que la balle repose ou soit *perdue* dans l'*obstacle d'eau* (préciser l'endroit), le joueur peut jouer une autre balle provisoirement selon l'une des options applicables de la Règle 26-1.

Si la balle d'origine est retrouvée en dehors de l'*obstacle d'eau*, le joueur doit continuer le jeu avec celle-ci.

Si la balle d'origine est retrouvée dans l'*obstacle d'eau*, le joueur peut jouer la balle d'origine comme elle repose ou continuer avec la balle jouée provisoirement selon la Règle 26-1.

Si la balle d'origine n'est pas retrouvée ou identifiée dans la période des cinq minutes de recherche, le joueur doit continuer avec la balle jouée provisoirement.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

---

6. Dropping Zones

Le *Comité* peut définir des dropping zones dans lesquelles des balles peuvent ou doivent être droppées s'il considère qu'il n'est pas faisable ou pratique de procéder exactement en conformité avec la Règle 24-2b ou la Règle 24-3 (Obstruction inamovible), la Règle 25-1b ou 25-1c (Terrains en conditions anormales), 25-3 (Mauvais green), la Règle 26-1 (Obstacles d'eau et obstacles d'eau latéraux) ou la Règle 28 (Balle injouable).

Généralement de telles dropping zones devraient être proposées comme une option additionnelle à celles qui sont autorisées selon la Règle plutôt que d'être obligatoires.

En prenant comme exemple celui d'une dropping zone pour un *obstacle d'eau*, quand une telle dropping zone est définie, la Règle Locale suivante est recommandée :

"Si une balle est, ou si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée se trouve dans l'*obstacle d'eau* (préciser l'endroit) le joueur peut :

(i) procéder selon la Règle 26-1 ; ou

(ii) comme option additionnelle, dropper une balle avec une pénalité d'un coup, dans la dropping zone.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play – Perte du trou ; Stroke play – Deux coups."

Note : Lors de l'utilisation d'une dropping zone, les dispositions suivantes s'appliquent pour dropper ou redropper une balle :

a) Le joueur n'est pas tenu d'être à l'intérieur de la dropping zone pour dropper une balle.

b) La balle droppée doit toucher en premier une partie du *terrain* se trouvant à l'intérieur de la dropping zone.

c) Si la dropping zone est définie par une ligne, la ligne est à l'intérieur de la dropping zone.

d) La balle droppée n'est pas tenue de rester à l'intérieur de la dropping zone.

e) La balle droppée doit être redroppée si elle roule et vient reposer dans l'une des positions couvertes par la Règle 20-2c(i-vi).

f) La balle droppée peut rouler plus près du *trou* que l'emplacement où elle a touché en premier une partie du *terrain*, pourvu qu'elle soit au repos à l'intérieur de deux longueurs de club de ce point et qu'elle ne se trouve pas dans l'une des positions couvertes par (e).

g) Par rapport aux dispositions des paragraphes (e) et (f), la balle droppée peut rouler et venir au repos plus près du *trou* que :

- sa position d'origine ou sa position estimée (voir Règle 20-2b) ;
- le *point le plus proche de dégagement* ou le point de dégagement maximal (Règle 24-2, 25-1 ou 25-3) ; ou
- le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière d'un *obstacle d'eau* ou d'un *obstacle d'eau latéral* (Règle 26-1).

7. Instruments de Mesure de Distance

Si le *Comité* souhaite agir conformément à la Note de la Règle 14-3 la Règle Locale suivante est recommandée :

"(Spécifier ce qui est approprié, par ex. : Dans cette compétition, ou Pour tout jeu sur ce *terrain*, etc.), un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure les distances. Si un joueur, pendant un *tour conventionnel*, utilise un instrument de mesure de distance pour évaluer ou mesurer d'autres paramètres pouvant l'aider dans son jeu (par exemple, le dénivelé, la vitesse du vent, etc.), le joueur est en infraction avec la Règle 14-3."

Partie B Règlement de la compétition

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

Généralités

La Règle 33-1 stipule : "Le *Comité* doit instaurer le règlement selon lequel une compétition doit être jouée". Le règlement devrait comprendre de nombreux points tels que les modalités d'inscription, les conditions d'admission, le nombre de tours, etc. dont il n'y a pas lieu de traiter dans les Règles de Golf ou dans cet Appendice. Des renseignements détaillés concernant ces règlements sont fournis dans les "Décisions sur les Règles de Golf" à la Règle 33-1 et dans "Conseils pour l'organisation d'une Compétition" (R&A).

Cependant il y a un certain nombre de sujets pouvant être couverts par le règlement d'une compétition sur lesquels l'attention du *Comité* est particulièrement attirée. Ce sont :

1. Spécification des clubs et de la balle

Les dispositions suivantes ne sont recommandées que pour les compétitions avec des joueurs de haut niveau :

a. Liste des Têtes de Driver Conformes

Sur son site web (www.randa.org), le *R&A* publie régulièrement une Liste des Têtes de Drivers Conformes qui recense les têtes de drivers qui ont été testées et reconnues conformes au regard des Règles de Golf. Si le *Comité* souhaite limiter les joueurs aux drivers dont la tête, identifiée par un modèle et un angle (loft), figure sur la Liste, la Liste devrait être affichée et le règlement de compétition suivant devrait être appliqué :

"Tout driver emporté par le joueur, doit avoir une tête, identifiée par un modèle et un angle (loft), mentionnée sur la Liste en vigueur des Têtes de Drivers Conformes établie par le *R&A*.

Exception : Un driver ayant une tête fabriquée avant 1999 n'est pas soumis à cette condition.

---

*PÉNALITÉ POUR TRANSPORTER UN OU PLUSIEURS CLUBS EN INFRACTION AU RÈGLEMENT, MAIS SANS AVOIR EXÉCUTÉ UN COUP AVEC :

Match play – À la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite. Déduction maximale par tour – Deux trous.

Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour – Quatre coups (deux coups pour chacun des deux premiers trous au cours desquels une quelconque infraction s'est produite).

Match play ou stroke play – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité doit être appliquée en conséquence.

Compétitions contre bogey et contre par – Voir Note 1 de la Règle 32-1a.

Compétitions en Stableford – Voir Note 1 de la Règle 32-1b.

*Tout club emporté en infraction à la Règle 4-1 ou la Règle 4-2 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son *adversaire* en match play ou

son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur omet d'agir ainsi, il est disqualifié.

PÉNALITÉ POUR EXÉCUTER UN COUP AVEC UN CLUB EN INFRACTION AU RÈGLEMENT :
Disqualification"

---

b. Liste des Balles de Golf Conformes

Sur son site web (www.randa.org), le *R&A* publie régulièrement une Liste des Balles de Golf Conformes qui recense les balles qui ont été testées et reconnues conformes au regard des Règles de Golf. Si le *Comité* souhaite exiger des joueurs qu'ils jouent des marques de balles de golf recensées sur la Liste, la Liste devrait être affichée et le règlement de compétition suivant devrait être appliqué :

"La balle que le joueur joue doit figurer sur la Liste en vigueur des balles de golf conformes publiée par le *R&A*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :
Disqualification"

---

c. Règlement de la même balle

Si l'on souhaite interdire le changement de marque et de modèle de balle durant un *tour conventionnel*, le règlement suivant est recommandé :

"Limitation des balles utilisées durant un tour (Note de la Règle 5-1) :

(i) Règlement de la "même balle"

Durant un *tour conventionnel*, la balle que le joueur joue doit être de la même marque et du même modèle que ceux figurant sous une référence unique dans la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformes.

Note : Si une balle de marque et/ou de modèle différent est droppée ou placée, elle peut être relevée sans pénalité et le joueur doit alors dropper ou placer une balle appropriée (Règle 20-6).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

Match play – À la fin du trou où l'infraction a été découverte, le score du match doit être ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction s'est produite ; déduction maximale par tour : deux trous.

Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour : quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une quelconque infraction s'est produite).

Compétitions contre bogey et contre par – Voir Note 1 de la Règle 32-1a.

Compétitions Stableford – Voir Note 1 de la Règle 32-1b.

(ii) Procédure quand une infraction est découverte

Quand un joueur découvre qu'il a joué une balle en infraction avec ce règlement, il doit abandonner cette balle avant de jouer de l'*aire de départ* suivante et terminer le tour avec une balle appropriée. Sinon, le joueur est disqualifié. Si la découverte a lieu durant le jeu d'un trou et que le joueur choisit de substituer une balle appropriée avant de terminer le trou, le joueur doit placer une balle appropriée à l'emplacement où reposait la balle jouée en infraction au règlement."

---

2. Cadet (Note de la Règle 6-4)

La Règle 6-4 autorise un joueur à avoir un *cadet* à condition qu'il n'ait qu'un seul *cadet* à la fois. Néanmoins il peut y avoir des circonstances où un *Comité* désire interdire l'usage de *cadets* ou restreindre le choix du *cadet*, par exemple golfeur professionnel, fratrie, parent, autre joueur de la compétition, etc. Dans ce cas, la rédaction suivante est recommandée :

"Interdiction des cadets

Durant le *tour conventionnel*, les joueurs n'ont pas le droit d'avoir de *cadet*."

"Limitation du choix des cadets

Durant le *tour conventionnel*, un joueur ne peut pas employer _____ comme *cadet*.

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

Match play – À la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite ; déduction maximale par tour – Deux trous.

Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour – Quatre coups (deux coups sur chacun des deux premiers trous au cours desquels une infraction s'est produite).

Match play ou stroke play – Si l'infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité s'applique en conséquence.

Compétitions contre bogey et contre par – Voir Note 1 de la Règle 32-1a.

Compétitions Stableford – Voir Note 1 de la Règle 32-1b.

*Un joueur ayant plus d'un *cadet* en infraction à cette Règle doit immédiatement après la découverte de l'infraction s'assurer qu'il n'a plus qu'un seul *cadet* à tout moment durant le reste du *tour conventionnel*. Sinon, le joueur est disqualifié."

3. Cadence de jeu (Note 2 de la Règle 6-7)

Le *Comité* peut instaurer des directives sur la cadence de jeu, pour aider à la prévention du jeu lent, en conformité avec la Note 2 de la Règle 6-7.

4. Interruption du jeu à cause d'une situation dangereuse (Note de la Règle 6-8b)

Comme il y a eu beaucoup de décès ou de blessures dus à la foudre sur les terrains de golf, tous les clubs et parrains de compétition de golf sont exhortés à prendre des précautions pour protéger les personnes contre la foudre. L'attention doit être attirée sur les Règles 6-8 et 33-2d. Si le *Comité* souhaite adopter les dispositions de la Note de la Règle 6-8b, la rédaction suivante est recommandée *:*

"Lorsque le jeu est interrompu par le *Comité* à cause d'une situation dangereuse, si les joueurs d'un match ou d'un groupe sont entre le jeu de deux trous, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que le *Comité* n'ait ordonné une reprise du jeu. S'ils sont en train de jouer un trou, ils

doivent interrompre le jeu immédiatement et ne doivent pas le reprendre avant que le *Comité* n'ait ordonné une reprise du jeu. Si un joueur ne respecte pas cette interruption immédiate du jeu, il est disqualifié à moins de circonstances justifiant l'annulation de la pénalité comme prévu dans la Règle 33-7.

Le signal pour une interruption de jeu à cause d'une situation dangereuse sera un signal sonore prolongé."

Les signaux suivants sont généralement utilisés et il est recommandé à tous les *Comités* d'agir de même :

Interruption de jeu immédiate : Un signal sonore prolongé.

Interruption de jeu : Trois signaux sonores consécutifs, de façon répétée.

Reprise du jeu : Deux signaux sonores courts, de façon répétée.

5. Entraînement

a. Généralités

Le *Comité* peut établir une réglementation régissant les conditions d'entraînement conformément à la Note de la Règle 7-1, à l'Exception (c) de la Règle 7-2, à la Note 2 de la Règle 7 et à la Règle 33-2c.

b. Entraînement entre les trous (Note 2 de la Règle 7)

Si le *Comité* veut agir conformément à la Note 2 de la Règle 7-2, la rédaction suivante est recommandée :

"Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas jouer un *coup* d'entraînement sur ou près du *green* du dernier trou joué et ne doit pas tester la surface du *green* du dernier trou joué en faisant rouler une balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

Match play – Perte du trou suivant.

Stroke play – Deux coups sur le trou suivant.

Match play ou Stroke play – En cas d'infraction sur le dernier trou du *tour conventionnel*, le joueur encourt la pénalité sur ce trou."

---

6. Conseil dans les Compétitions par équipes (Note de la Règle 8)

Si le *Comité* veut agir conformément à la Note de la Règle 8, la rédaction suivante est recommandée :

"Conformément à la Note de la Règle 8 des Règles de Golf, chaque équipe peut nommer une personne (en plus des personnes auxquelles un *conseil* peut être demandé conformément à cette Règle) autorisée à donner des *conseils* aux membres de cette équipe. Une telle personne (si l'on désire introduire une quelconque restriction quant à la désignation d'une personne, l'insérer ici) doit être connue du *Comité* avant de donner des *conseils*."

7. Nouveaux trous (Note de la Règle 33-2b)

Le *Comité* peut stipuler, conformément à la Note de la Règle 33-2b, que les *trous* et *aires de départ*, pour un même tour d'une compétition se déroulant sur plus d'une journée, peuvent être situés différemment chacune des journées.

8. Moyens de Transport

Si l'on souhaite exiger des joueurs de marcher pendant la compétition, le règlement suivant est recommandé :

"Les joueurs ne doivent pas utiliser un quelconque moyen de transport pendant le *tour conventionnel* à moins d'y être autorisés par le *Comité*.

---

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

Match play – A la fin du trou où l'infraction a été découverte, le score du match doit être ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction s'est produite ; déduction maximale par tour – Deux trous.

Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour – Quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une quelconque infraction s'est produite).

Match play ou Stroke play – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est censée avoir été découverte pendant le jeu du trou suivant et la pénalité doit être appliquée en conséquence.

Compétitions contre bogey et contre par – Voir Note 1 de la Règle 32-1a.

Compétitions Stableford – Voir Note 1 de la Règle 32-1b.

*L'usage d'un moyen de transport non autorisé doit être abandonné immédiatement après avoir découvert qu'il y a infraction. Sinon, le joueur est disqualifié."

---

9. Lutte contre le Dopage

Le *Comité* peut exiger dans le règlement de la compétition que les joueurs se conforment à des règles contre le dopage.

10. Comment départager les égalités

Aussi bien en match play qu'en stroke play, une égalité peut être un résultat acceptable. Cependant, quand on désire n'avoir qu'un seul vainqueur, le *Comité* a le pouvoir de déterminer selon la Règle 33-6 comment et quand une égalité est départagée. La décision devrait être publiée à l'avance.

Le *R&A* recommande :

"Match play

Un match qui se termine all square devrait être départagé trou par trou jusqu'à ce qu'un *camp* gagne un trou. Le play-off devrait débuter sur le trou où le match a commencé. Dans un match avec handicap, les coups reçus devraient être alloués comme dans le *tour conventionnel*.

Stroke play

a) Dans le cas d'une égalité dans une compétition en stroke play en brut, un play-off est recommandé. Un tel play-off peut se dérouler sur 18 trous ou moins selon précision du *Comité*. Si ceci n'est pas faisable ou si une égalité persiste, un play-off trou par trou est recommandé.

b) Dans le cas d'une égalité en compétition en stroke play avec handicap, un play-off avec handicap est recommandé. Un tel play-off peut se dérouler sur 18 trous ou moins selon précision du *Comité*. Il est recommandé qu'un tel play-off se déroule sur au moins trois trous.

Dans les compétitions où l'utilisation de la table des coups rendus n'est pas appropriée, si le play-off comporte moins de 18 trous, le pourcentage des 18 trous à jouer devrait être appliqué aux

handicaps des joueurs pour déterminer leurs handicaps pour le play-off. Les fractions de handicap d'une moitié ou plus devraient compter comme un coup entier, et toute fraction moindre devrait ne pas compter.

Dans les compétitions où la table des coups rendus doit être prise en compte, telles que stroke play à quatre balles, contre bogey, contre par et Stableford, les coups rendus devraient être attribués comme lors de la compétition, en utilisant pour chaque joueur sa table des coups rendus.

c) Si aucun type de play-off n'est faisable, il est recommandé de comparer les cartes de score. La méthode de comparaison des cartes devrait être annoncée à l'avance et devrait aussi préciser ce qu'il arrive si la procédure ne désigne pas de vainqueur. Une méthode acceptable de comparaison des cartes de score est de désigner le vainqueur sur la base du meilleur score pour les neuf derniers trous. Si les joueurs ex aequo ont le même score pour les neuf derniers trous, on désignera le vainqueur sur la base des six derniers, trois derniers et finalement du 18^{e} trou. Si une telle méthode est utilisée dans une compétition avec des aires de départs multiples, il est recommandé que les "neuf derniers trous, six derniers trous, etc." soient considérés comme étant les trous 10-18, 13-18, etc.

Dans les compétitions où l'utilisation de la table des coups rendus n'est pas utilisable, comme un stroke play individuel, si les neuf derniers, six derniers, trois derniers trous sont utilisés, on déduira la moitié, le tiers, le sixième, etc. des handicaps du score sur ces trous. Le *Comité* devrait définir ces fractions en accord avec les recommandations de l'autorité responsable des handicaps.

Dans les compétitions où la table des coups rendus doit être prise en compte, telles que stroke play à quatre balles, contre bogey, contre par et Stableford, les coups rendus devraient être attribués comme lors de la compétition, en utilisant pour chaque joueur sa table des coups rendus."

11. Tableau de match play

Bien que le tirage pour match play puisse être totalement aléatoire ou que certains joueurs puissent être répartis dans différents quarts ou huitièmes, il est recommandé d'utiliser le Tableau Général Numérique si les matches sont déterminés par un tour qualificatif.

Tableau Général Numérique

Afin de déterminer les places dans le tableau, les égalités dans les tours qualificatifs autres que celles pour la dernière place qualificative sont levées par l'ordre dans lequel les scores sont rendus, avec le premier score rendu recevant le nombre le plus bas disponible, etc.

S'il est impossible de déterminer l'ordre dans lequel les scores sont rendus, les égalités seront tranchées par un tirage aléatoire.

HAUT TABL.	BAS TABL.
64 QUALIFIÉS	
1 c 64	2 c 63
32 c 33	31 c 34
16 c 49	15 c 50
17 c 48	18 c 47
8 c 57	7 c 58
25 c 40	26 c 39
9 c 56	10 c 55
24 c 41	23 c 42
4 c 61	3 c 62
29 c 36	30 c 35
13 c 52	14 c 51
20 c 45	19 c 46
5 c 60	6 c 59
28 c 37	27 c 38
12 c 53	11 c 54
21 c 44	22 c 43

HAUT TABL	BAS TABL.
32 QUALIFIÉS	
1 c 32	2 c 31
16 c 17	15 c 18
8 c 25	7 c 26
9 c 24	10 c 23
4 c 29	3 c 30
13 c 20	14 c 19
5 c 28	6 c 27
12 c 21	11 c 22
16 QUALIFIÉS	
1 c 16	2 c 15
8 c 9	7 c 10
4 c 13	3 c 14
5 c 12	6 c 11
8 QUALIFIÉS	
1 c 8	2 c 7
4 c 5	3 c 6

Appendices II, III et IV

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section Définitions – voir pages 25 à 39.

Le *R&A* se réserve le droit, à tout moment, de changer les *Règles* relatives aux clubs, balles, dispositifs et autres équipements et de donner ou changer les interprétations relatives à ces *Règles*. Pour avoir l'information la plus récente, contactez le *R&A* ou référez-vous au site www.randa.org/equipmentrules.

Toute caractéristique d'un club, d'une balle, d'un dispositif ou autre équipement qui n'est pas couverte par les *Règles*, qui est contraire au but et à l'intention des *Règles* ou qui pourrait changer d'une manière significative la nature du jeu, fera l'objet d'une décision du *R&A*.

Les dimensions et les limites contenues dans les Appendices II et III sont données dans les unités dans lesquelles la conformité est déterminée. Pour information un équivalent impérial/métrique est aussi mentionné, calculé à partir du taux de conversion de 1 pouce = 25,4 mm.

Appendice II – Conception des Clubs

Un joueur dans le doute quant à la conformité d'un club devrait consulter le *R&A*.

Un fabricant devrait soumettre au *R&A* un exemplaire d'un club devant être fabriqué pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec les *Règles*. L'exemplaire devient la propriété du *R&A* en tant que référence. Si un fabricant omet de soumettre un exemplaire ou, l'ayant soumis, omet d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation d'un club, il assume le risque d'une décision de non-conformité de ce club avec les *Règles*.

Les paragraphes suivants indiquent les règlements généraux de conception des clubs, ainsi que les spécifications et interprétations.

De plus amples renseignements concernant ces règlements et leur interprétation correcte sont fournis dans "Un Guide sur les Règles pour les Clubs et les Balles".

Lorsqu'il est exigé qu'un club ou une partie de club doive se conformer à une spécification précise selon les *Règles*, il doit être conçu et fabriqué avec l'intention d'atteindre cette spécification.

1. Clubs

a. Règle générale

Un club est un instrument conçu pour frapper la balle ; il se présente, en général, sous trois types : bois, fers et putters qui se distinguent par leur forme et leur utilisation souhaitée. Un putter est un club dont l'angle d'ouverture (loft) ne dépasse pas 10 degrés et qui est principalement utilisé sur le *green*.

Le club ne doit pas être très différent des formes et fabrications traditionnelles et habituelles. Il doit être constitué d'un manche (shaft) et d'une tête, et peut avoir une partie du manche recouverte d'un matériau afin que le joueur puisse l'empoigner fermement (voir 3 ci-après). Toutes les pièces d'un club doivent être conçues pour que le club forme un tout et il ne doit comporter aucun accessoire externe. Une exception peut être faite pour des accessoires qui ne modifient pas la performance du club.

b. Réglages

Tous les clubs peuvent comporter des accessoires de réglage du poids. D'autres types de réglage peuvent aussi être autorisés après évaluation par le *R&A*. Les exigences suivantes sont applicables à toutes méthodes de réglage autorisées :

(i) le réglage ne peut pas être exécuté facilement ;

(ii) toutes les pièces de réglage sont fixées solidement et il n'y a raisonnablement aucun risque qu'elles se desserrent pendant le tour ; et

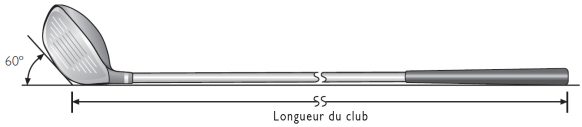
(iii) toutes les configurations de réglage sont conformes aux *Règles*.

Pendant un *tour conventionnel* les caractéristiques de jeu d'un club ne doivent pas être délibérément changées à dessein par réglage ou par tout autre moyen (voir Règle 4-2a).

c. Longueur

La longueur totale du club doit être d'au moins 18 pouces (0,457 m) et, sauf pour les putters, ne doit pas excéder 48 pouces (1,219 m).

Fig.I



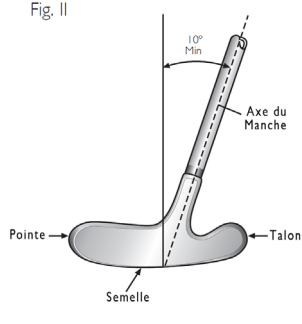
Pour les bois et les fers, la mesure de la longueur est prise avec le club posé sur un plan horizontal et la semelle reposant contre un plan formant un angle de 60 degrés comme le montre la Fig. I.

La longueur est définie comme la distance du point d'intersection entre les deux plans à l'extrémité de la poignée (grip).

Pour les putters, la mesure de la longueur est prise de l'extrémité de la poignée (grip), le long de l'axe du manche ou d'une extension rectiligne de celui-ci, à la semelle du club.

d. Alignement

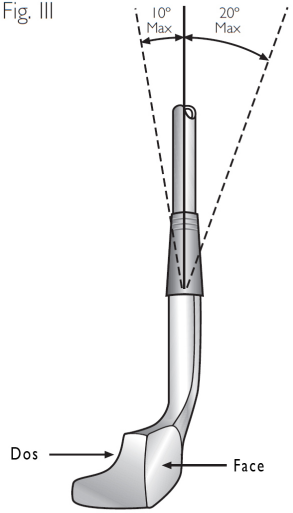
Fig. II



Lorsque le club est dans sa position normale à l'adresse, le manche doit s'aligner de telle façon que :

(i) la projection de la partie rectiligne du manche sur le plan vertical passant par la pointe et le talon doit s'écarter de la verticale d'au moins 10 degrés (voir Fig. II). Si la conception d'ensemble du club est telle que le joueur puisse efficacement utiliser le club dans une position verticale ou proche de celle-ci l'écart exigible de la verticale au manche dans ce plan peut être porté à 25 degrés ;

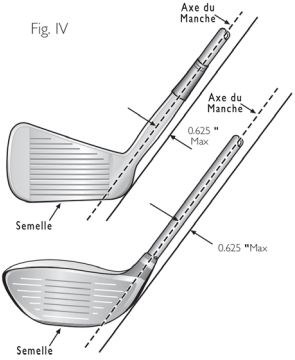
Fig. III



(ii) La projection de la partie rectiligne du manche sur le plan vertical, défini par rapport à la ligne intentionnelle de jeu, ne diverge pas de la verticale de plus de 20 degrés vers l'avant ou 10 degrés vers l'arrière (voir Fig. III).

Excepté pour les putters, toute la partie du talon du club doit se trouver à moins de 0.625 pouce (15,88 mm) du plan défini par l'axe de la partie rectiligne du manche et la ligne (horizontale) intentionnelle de jeu (voir Fig. IV).

Fig. IV

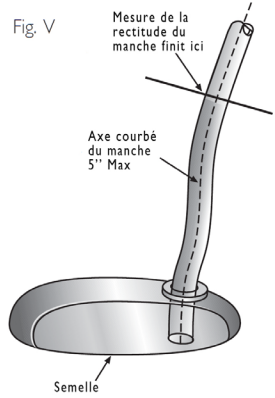


2. Manche (shaft)

a. Rectitude

Le manche doit être droit depuis l'extrémité de la poignée (grip) jusqu'à un point situé à pas plus de 5 pouces (127 mm) au-dessus de la semelle (sole) ; cette longueur est mesurée depuis le point où le manche n'est plus droit le long de l'axe de la partie courbée du manche jusqu'au collier (neck) et/ou la douille (socket) (voir Fig. V).

Fig. V



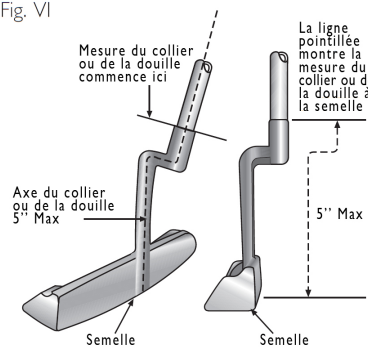
b. Caractéristiques de courbure et de torsion

En tout point de sa longueur, le manche (shaft) doit avoir :

(i) une flexibilité constante quelle que soit la rotation du manche autour de son axe ; et

(ii) une caractéristique de torsion identique dans les deux sens de rotation.

Fig. VI



c. Fixation de la tête du club

Le manche doit être fixé au talon de la tête du club soit directement, soit à travers un collier et/ou une douille. La longueur depuis le haut du collier et/ou de la douille jusqu'à la semelle du club ne doit pas excéder 5 pouces (127 mm), mesurée le long de l'axe, en suivant toute courbure du col et/ou de la douille (voir Fig. VI).

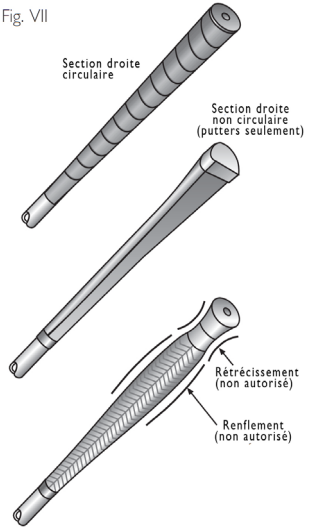
Exception pour les putters : le manche, le collier ou la douille d'un putter peuvent être fixés en n'importe quel point de la tête.

3. Poignée (grip) (voir Fig. VII)

La poignée (grip) est un matériau ajouté au manche pour permettre au joueur d'avoir une prise ferme. Le grip doit être fixé sur le manche, doit être droit et de forme simple, aller jusqu'au bout du manche et ne doit pas comporter de partie moulée pour une partie quelconque des mains. Si aucun matériau n'est ajouté au manche, la partie du manche conçue pour être saisie par le joueur sera considérée comme étant la poignée.

(i) Pour les clubs autres que les putters, la poignée doit être de section droite circulaire ; cependant des nervures continues, rectilignes et légèrement en saillie peuvent être incorporée sur toute la longueur de la poignée. Une spirale légèrement dentelée est aussi autorisée sur une poignée enveloppée ou une reproduction de celle-ci.

Fig. VII



(ii) Une poignée de putter peut avoir une section droite non circulaire à condition que la section droite ne comporte pas de concavité, soit symétrique et demeure généralement identique sur toute la longueur de la poignée. (voir la clause (v) ci-dessous)

(iii) La poignée peut-être fuselée mais ne doit pas comporter de renflement ou de rétrécissement. Les dimensions de sa section droite mesurées dans n'importe quelle direction ne doivent pas excéder 1,75 pouce (44,45 mm).

(iv) Pour les clubs autres que les putters, l'axe de la poignée doit coïncider avec l'axe du manche.

(v) Un putter peut comporter deux poignées, à condition que chacune soit de section droite circulaire et que l'axe de chacune coïncide avec l'axe du manche, et qu'elles soient séparées par au moins 1,5 pouce (38,1 mm).

4. Tête du club

a. Forme simple

La tête d'un club doit avoir une forme globalement simple. Tous les composants doivent être rigides, fonctionnels et de nature structurelle. La tête du club ou ses composants ne doivent pas être conçus pour ressembler à tout autre objet. Il n'est pas possible de définir "forme simple" précisément et sous tous ses aspects. Néanmoins, les particularités qui sont censées être en infraction avec ce critère et ne sont donc pas autorisées incluent, mais ne sont pas limitées à :

(i) Tous les clubs

- des trous à travers la face ;
- des trous à travers la tête, (quelques exceptions possibles pour les putters et les fers avec une cavité derrière la face) ;
- des accessoires servant à se conformer aux spécifications de dimensions ;
- des accessoires qui s'étendent dans ou devant la face du club ;
- des accessoires qui s'étendent de manière significative au-dessus de la ligne de tête ;
- des sillons dans la semelle ou patins sur celle-ci ne doivent pas se prolonger sur la face (quelques exceptions possibles pour les putters) ; et
- des équipements optiques ou électroniques.

(ii) Bois et fers

- toutes les particularités listées en (i) ;
- des cavités dans le dessin du talon et ou la pointe de la tête qui peuvent être vues de dessus ;
- des cavités profondes ou multiples dans le dessin de la face arrière de la tête qui peuvent être vues de dessus ;

- un matériau transparent ajouté à la tête avec l'intention de rendre conforme un accessoire qui, autrement, ne serait pas permis ; et
- des accessoires qui s'étendent au-delà du dessin de la tête lorsque vus de dessus.

b. Dimensions, volume et moment d'inertie

(i) Bois

Quand le club repose avec un angle de 60 degrés, les dimensions de la tête de club doivent être telles que :

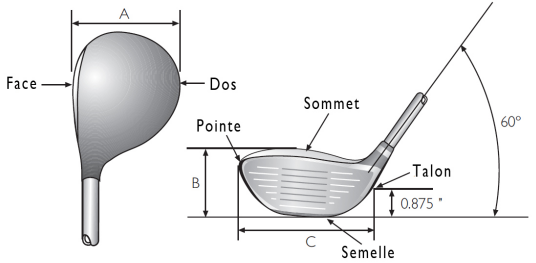
- la distance entre le talon et la pointe de la tête de club soit supérieure à la distance entre la face et le dos ;
- la distance entre le talon et la pointe de la tête de club ne dépasse pas 5 pouces (127 mm) ; et
- la distance entre la semelle et le dessus de la tête de club incluant tout accessoire autorisé ne dépasse pas 2,8 pouces (71,12 mm).

Ces dimensions sont mesurées horizontalement entre les projections verticales des points les plus externes de :

- la pointe et du talon ; et
- la face et du dos (voir Fig. VIII, dimension A) ;

et verticalement entre les projections horizontales des points les plus externes de la semelle et du dessus (voir Fig. VIII, dimension B). Si le point le plus externe du talon n'est pas clairement défini, il est considéré comme se trouvant à 0,875 pouces (22,23 mm) au-dessus du plan horizontal sur lequel le club repose (voir Fig. VIII, dimension C).

Fig. VIII



Le volume de la tête de club ne doit pas excéder 460 cm^3 (28,06 $pouces^3$), avec une tolérance de 10 cm^3 (0,61 $pouce^3$).

Lorsque le club se trouve avec un lie de 60 degrés, la composante de l'axe vertical du moment d'inertie passant par le centre de gravité de la tête ne doit pas excéder 5900 g cm^2 (32.259 oz in^2) avec une tolérance de 100 g cm^2 (0.547 oz in^2).

(ii) Fers

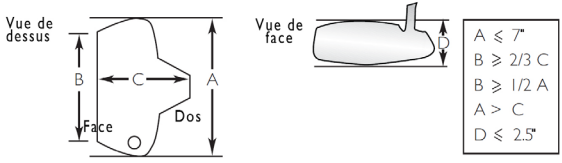
Lorsque la tête du club est dans sa position normale à l'adresse, les dimensions de la tête doivent être telles que la distance entre le talon et la pointe de la tête de club soit supérieure à la distance entre la face et le dos.

(iii) Putters (Voir Fig. IX)

Lorsque la tête de club est dans sa position à l'adresse, les dimensions de la tête doivent être telles que :

- la distance du talon à la pointe est plus grande que la distance de la face à la face arrière ;
- la distance du talon à la pointe est inférieure ou égale à 7 pouces (177,8 mm) ;
- la distance du talon à la pointe de la face est supérieure ou égale aux 2/3 de la distance de la face au dos de la tête ;
- la distance du talon à la pointe de la face est supérieure ou égale à la moitié de la distance du talon à la pointe de la tête de club ; et
- la distance de la semelle au-dessus de la tête, incluant tout accessoire autorisé, est inférieure ou égale à 2,5 pouces (63,5 mm).

Fig. IX



Pour les têtes de forme traditionnelles, ces dimensions seront mesurées sur des lignes horizontales entre les projections verticales des points les plus extrêmes

- du talon et de la pointe à la tête ;

- du talon et de la pointe à la face ;
- de la face au dos ;

et sur des lignes verticales entre les projections horizontales des points extrêmes de la semelle et du dessus de la tête.

Pour des têtes de forme non traditionnelles, la dimension talon pointe peut être mesurée à la face.

c) Effet ressort et propriétés dynamiques

La conception, matériel et/ou fabrication, ou n'importe quel traitement de la tête de club (qui inclue la face) ne doit pas :

(i) avoir un effet ressort qui dépasse les limites fixées dans le protocole du test du pendule (disponible auprès du *R&A*) ; ou

(ii) intégrer des particularités ou technologies incluant, mais non limitées à, des ressorts séparés ou des accessoires à base de ressorts dont le but ou l'effet est d'influencer indûment l'effet ressort de la tête ; ou

(iii) influencer indûment le mouvement de la balle.

Note : (i) ne s'applique pas aux putters

d. Faces de frappe

La tête du club ne doit avoir qu'une seule face de frappe ; par contre le putter peut avoir deux faces de frappe à condition que leurs caractéristiques soient les mêmes et qu'elles soient opposées l'une à l'autre.

5. Face du club

a. Règle générale

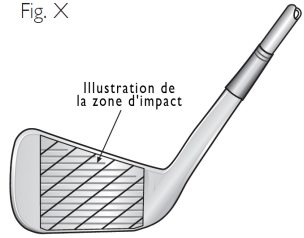
La face de club doit être dure et rigide et ne doit pas transmettre significativement plus ou moins d'effet à la balle qu'une face en acier standard, (quelques exceptions possibles pour les putters). Excepté pour les empreintes citées ci-dessous, la face de club doit être lisse et ne doit pas avoir un quelconque degré de concavité.

b. Rugosité et matériau de la zone d'impact

Excepté pour les empreintes spécifiées dans les paragraphes suivants, la rugosité de la surface à l'intérieur de la zone où l'impact est prévu (la "zone d'impact") ne doit pas excéder celle d'un sablage décoratif ou d'un fin fraisage (voir Fig. X).

La totalité de la zone d'impact doit être d'un matériau unique. Des exceptions peuvent être faites pour les clubs en bois.

Fig. X



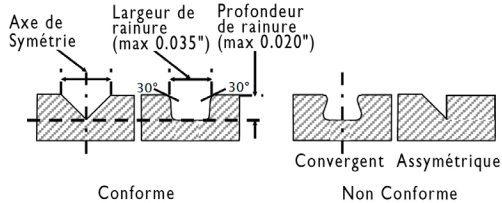
c. Empreintes de la zone d'impact

Si un club a des rainures et/ou des empreintes poinçonnées dans la zone d'impact elles doivent satisfaire aux spécifications suivantes :

(i) Rainures

- Les rainures doivent être droites et parallèles.
- Les rainures doivent avoir une section transversale symétrique et des côtés qui ne convergent pas (voir Fig. XI).

Fig. XI

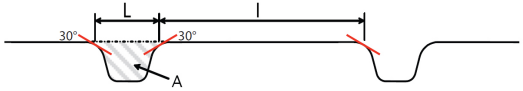


- * Pour les clubs qui ont un angle d'ouverture supérieur ou égal à 25 degrés, les rainures doivent avoir une section transversale simple.
- La largeur, l'espacement et la section transversale des rainures doivent être constants sur toute la zone d'impact (des exceptions peuvent être faites pour les bois).

- La largeur (L) de chaque rainure de doit pas dépasser 0,035 pouce (0,9 mm) en utilisant la méthode de mesure des 30 degrés déposée auprès du *R&A*.
- La distance entre bords de rainures contiguës (I) ne doit pas être de moins de trois fois la largeur des rainures, et de pas moins de 0,075 pouce (1,905 mm).
- La profondeur de chaque rainure ne doit pas dépasser 0,020 pouce (0,508 mm).
- * Pour les clubs autres que les drivers l'aire de la section transversale d'une rainure (A) divisée par le pas (L+I) ne doit pas dépasser 0,0030 pouce carré par pouce (0,0762 mm²/mm) (voir Fig. XII).

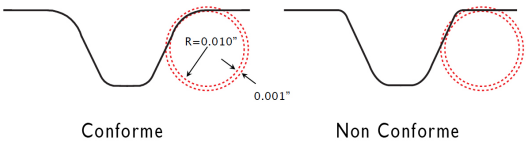
Fig. XII

$$\frac{A}{L + I} \leq 0.0030 \text{in}^2 / \text{in}$$



- Les rainures ne doivent pas avoir d'arête acérée ou de bord en relief.
- *Pour les clubs qui ont un angle d'ouverture supérieur ou égal à 25 degrés, les bords des rainures doivent être en grande partie de forme circulaire d'un rayon effectif de pas moins de 0,010 pouce (0,254 mm) lorsqu'il est mesuré comme indiqué en Fig. XIII, et de pas plus de 0,020 pouce (0,508 mm). Des écarts du rayon effectif dans la limite de 0,001 pouce (0,0254 mm) sont admissibles.

Fig. XIII



(ii) Empreintes poinçonnées

- La dimension maximale de n'importe quelle empreinte poinçonnée ne doit pas dépasser 0,075 pouce (1,905 mm).
- La distance entre empreintes poinçonnées contiguës (ou entre empreintes poinçonnées et rainures) ne doit pas être de moins de 0,168 pouce (4,27 mm), mesurée de centre à centre.
- La profondeur de n'importe quelle empreinte poinçonnée ne doit pas dépasser 0,040 pouce (1,02 mm).
- Les empreintes poinçonnées ne doivent pas avoir de bords tranchants ou de lèvres bombées.
- *Pour les clubs qui ont un angle d'ouverture de 25 degrés ou plus, les bords des empreintes poinçonnées doivent être en grande partie de forme circulaire d'un rayon effectif de pas moins de 0,010 pouce (0,254 mm) lorsqu'il est mesuré comme indiqué en Fig. XIII, et pas plus de 0,020 pouce (0,508 mm). Des écarts du rayon effectif, dans la limite de 0,001 pouce (0,0254 mm), sont admissibles.

Note I : Les spécifications des rainures et des empreintes poinçonnées signalées ci-dessus par un astérisque (*) s'appliquent seulement aux nouveaux modèles de clubs fabriqués le 1er janvier 2010 ou après et à n'importe quel club dont les empreintes de la face ont été délibérément modifiées, par exemple par ré-usinage. Pour complément d'information sur le statut des clubs disponibles avant le 1er janvier 2010, se reporter à la section "Equipment Search" du site www.randa.org

Note 2 : Le *Comité* peut exiger dans le règlement de la compétition, que les clubs transportés par les joueurs soient conformes aux spécifications des rainures et des empreintes poinçonnées signalées ci-dessus par un astérisque (*).

Cette disposition est seulement recommandée pour les compétitions impliquant des joueurs de haut niveau. Pour complément d'information, se reporter à la Décision 4-1/1 dans "Décisions sur les Règles de Golf".

d. Empreintes décoratives

Le centre de la zone d'impact peut être indiqué par un dessin à l'intérieur des limites d'un carré de 0,375 pouce (9,53 mm) de côté. Un tel dessin ne doit pas influencer indûment le mouvement de la balle. Des empreintes décoratives sont permises en dehors de la zone d'impact.

e. Empreintes sur la face de clubs non métalliques

Les spécifications ci-dessus ne s'appliquent pas aux clubs faits en bois dont la zone d'impact de la face est constituée d'un matériau de dureté moindre que celle du métal et dont l'angle d'ouverture *(loft)* est de 24 degrés ou moins, mais les empreintes qui pourraient influencer indûment le mouvement de la balle sont interdites.

f. Empreintes sur la face de putter

Toute marque sur la face d'un putter ne doit pas avoir d'arête acérée ou de bord en relief. La spécification concernant la rugosité, le matériau ou le marquage dans la zone d'impact ne s'applique pas.

Appendice III – La Balle

Un joueur dans le doute quant à la conformité d'une balle devrait consulter le *R&A*.

Un fabricant devrait soumettre au *R&A* des exemplaires d'une balle devant être fabriquée pour obtenir une décision sur la conformité de cette balle avec les *Règles*. Les exemplaires deviennent la propriété du *R&A* en tant que référence. Si un fabricant omet de soumettre des exemplaires ou, les ayant soumis, omet d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation d'une balle, il assume le risque d'une décision de non-conformité de cette balle avec les *Règles*.

Les paragraphes suivants indiquent les règlements généraux pour la conception de la balle, ainsi que les spécifications et interprétations.

De plus amples informations relatives à ces règlements et leur interprétation correcte sont fournies dans le "Guide des Règles sur les Clubs et les Balles".

Dans les Règles, lorsqu'il est exigé qu'une balle réponde à des spécifications, elle doit être conçue et fabriquée avec l'intention de répondre à cette spécification.

1. Généralités

La balle ne doit pas différer substantiellement de la forme habituelle et de la fabrication traditionnelle. Le matériau et la construction de la balle ne doivent pas être contraires au but et à l'intention des *Règles*.

2. Poids

Le poids de la balle ne doit pas dépasser 1,620 once (45,93 g).

3. Dimension

Le diamètre de la balle ne doit pas être de moins de 1,680 pouce (42,67 mm).

4. Symétrie sphérique

La balle ne doit pas être conçue, fabriquée ou modifiée intentionnellement pour avoir des propriétés qui diffèrent de celles d'une balle parfaitement sphérique.

5. Vitesse initiale

La vitesse initiale de la balle ne doit pas dépasser la limite spécifiée selon la Condition exposée dans le Standard de Vitesse Initiale (Initial Velocity Standard) pour les balles de golf déposé auprès du *R&A*.

6. Standard de distance totale

La distance combinée en portée et roule de la balle, lorsqu'elle est testée sur un appareil homologué par le *R&A*, ne doit pas dépasser la distance spécifiée dans les conditions définies par le Standard de Distance Totale pour les balles de golf déposé auprès du *R&A*.

Appendice IV – Dispositifs et Autres Équipements

Un joueur se demandant si l'utilisation d'un dispositif ou autre équipement pourrait constituer une infraction aux *Règles,* devrait consulter *le R&A*.

Un fabricant devrait soumettre au *R&A* un exemplaire du dispositif ou autre équipement devant être fabriqué pour qu'il soit officiellement décidé si son utilisation pendant un *tour conventionnel* pourrait conduire un joueur à être en infraction avec la Règle 14-3. L'exemplaire devient la propriété du *R&A* en tant que référence. Si un fabricant omet de soumettre un exemplaire ou, l'ayant soumis, omet d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation du dispositif ou autre équipement, le fabricant assume le risque d'une décision selon laquelle l'utilisation du dispositif ou autre équipement serait contraire aux *Règles*.

Les paragraphes suivants prescrivent les règlements généraux pour la conception de dispositifs et d'autres équipements, ainsi que les spécifications et interprétations. Ils devraient être lus en conjonction avec la Règle 11-1 (Surélever la balle) et la Règle 14-3 (Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement).

1. Tee (Règle 11)

Un tee est un dispositif conçu pour surélever la balle au-dessus du sol. Un tee ne doit pas :

- être plus long que 4 pouces (101,6 mm) ;
- être conçu ou fabriqué de telle manière qu'il puisse indiquer *la ligne de jeu* ;
- influencer indûment le mouvement de la balle ; ou
- aider d'une autre manière le joueur pour exécuter un *coup* ou dans son jeu.

2. Gants (Règle 14-3)

Le joueur peut porter des gants qui facilitent la prise en main du club, à condition qu'ils soient simples.

Un gant "simple" doit :

- se composer d'une enveloppe ajustée de la main avec une gaine ou une ouverture individuelle pour chaque doigt (doigts et pouce) ; et
- être fait de matériaux lisses sur toute la paume et la surface de prise des doigts.

Un gant "simple" ne doit pas comporter :

- sur la surface de prise ou à l'intérieur du gant un matériau dont le but principal est de procurer un rembourrage ou qui a pour effet de procurer un rembourrage. Le rembourrage est défini comme une zone du matériau du gant qui est de plus de 0,025 pouce (0,635 mm) plus épaisse que les zones contiguës du gant sans matériau supplémentaire ;

Note : Un matériau peut être ajouté pour la résistance à l'usure, l'absorption de l'humidité ou d'autres buts fonctionnels, à condition qu'il ne dépasse pas la définition du rembourrage (voir ci-dessus) ;

- des bandes pour éviter au club de glisser ou pour attacher la main au club ;
- un moyen quelconque de lier les doigts ensemble ;
- un matériau sur le gant qui adhère au matériau sur la poignée ;
- des particularités, autres que des aides visuelles, conçues pour aider le joueur à placer ses mains dans une position constante et /ou particulière sur la poignée ;
- du poids pour aider le joueur à exécuter un *coup* ;
- aucune particularité qui pourrait limiter le mouvement d'une articulation ; ou
- aucune autre particularité qui pourrait aider le joueur à exécuter un *coup* ou dans son jeu.

3. Chaussures (Règle 14-3)

Le joueur peut porter des chaussures qui facilitent la prise d'un *stance* ferme. Assujettis aux règlements de la compétition, des accessoires tels que des clous sur la semelle sont autorisés, mais les chaussures ne doivent pas comporter de particularités :

- conçues pour aider le joueur à prendre son *stance* et/ou à construire un *stance* ;
- conçues pour aider le joueur dans son alignement ; ou

- qui pourraient d'une autre manière aider le joueur pour exécuter un *coup* ou dans son jeu.

4. Vêtements (Règle 14-3)

Les vêtements ne doivent pas comporter de particularités :

- conçues pour aider le joueur dans son alignement ;
- qui pourraient d'une autre manière aider le joueur pour exécuter un *coup* ou dans son jeu.

5. Dispositifs de mesure de distance (Règle 14-3)

Pendant un *tour conventionnel* l'utilisation de n'importe quel dispositif de mesure de distance n'est pas autorisée, à moins que le *Comité* ait établi une Règle Locale à cet effet (voir Note de la Règle 14-3 et Appendice I ; Partie A ; Section 7).

Même lorsque la Règle Locale est en vigueur, le dispositif ne doit pas être utilisé à des fins interdites par la Règle 14-3, cela inclut mais ne se limite pas à :

- l'évaluation ou la mesure de la pente ;
- l'évaluation ou la mesure d'autres conditions qui pourraient affecter le jeu (par ex. la vitesse ou la direction du vent) ;
- des recommandations qui pourraient aider le joueur à exécuter un *coup* ou dans son jeu (par ex. choix du club, type de coup à jouer, lecture du green ou tout autre conseil similaire) ; ou
- le calcul de la distance effective entre deux points prenant en compte la dénivelée ou d'autres conditions ayant une incidence sur la distance du coup.

Un dispositif multifonctions, tel qu'un Smartphone ou un PDA, peut être utilisé comme dispositif de mesure de distance, mais il ne doit pas être utilisé pour estimer ou mesurer d'autres paramètres pour lesquels une telle action serait une infraction à la Règle 14-3.

Règles du Statut d'Amateur

Approuvées par
Le R&A Rules Limited
L'United States Golf Association

Applicable en Janvier 2016

Préface à l'édition 2016 des Règles du Statut d'Amateur

L'amateurisme dans le sport est aujourd'hui beaucoup moins fréquent que par le passé. Cependant, Le R&A et l'USGA continuent de croire que la distinction entre le golf amateur et professionnel doit être maintenue.

Le golf amateur présente deux caractéristiques essentielles et il est rare dans le sport que celles-ci soient réunies :

1. les Règles du jeu sont appliquées par le joueur lui-même ; et
2. il dispose d'un système efficace de handicap qui permet à tout joueur de rivaliser sur un pied d'égalité avec tout autre joueur.

Ces caractéristiques font partie du grand attrait du jeu amateur, mais, combinées, elles laissent ouverte la possibilité que des incitations financières incontrôlées puissent conduire à des pressions excessives

sur l'intégrité du joueur, qui à leur tour, pourraient se révéler préjudiciables au jeu dans son ensemble.

Au travers de limites et de restrictions appropriées, les Règles visent à encourager les golfeurs amateurs à se concentrer sur les défis du jeu et l'esprit de compétition, plutôt que sur tout gain financier.

Cela dit, le Code Amateur reconnaît la nécessité d'encourager les jeunes golfeurs talentueux qui peuvent avoir besoin d'un soutien de source extérieure pour les aider dans leur développement. Ces derniers temps, les Règles ont été considérablement assouplies pour offrir aux joueurs en développement une plus grande opportunité pour atteindre leur plein potentiel grâce à des aides (financières ou autres), supervisées par l'autorité compétente concernée.

Dans ce dernier Code, la Règle relative aux prix en argent a été révisée pour faciliter le soutien par les joueurs de golf amateurs de causes caritatives dignes.

Le R&A et l'USGA s'attendent à ce que les Règles du Statut d'Amateur continuent à évoluer, mais restent déterminés à préserver le code amateur pour les millions de golfeurs qui aiment le golf purement pour le défi présenté par le terrain, leurs amis golfeurs et le jeu lui-même.

F Keith Andrews
Président
Comité du Statut d'Amateur
R&A Rules Limited

William W Gist IV
Président
Comité du Statut d'Amateur
United States Golf Association

Septembre 2015

Préambule

Le R&A et l'USGA se réservent le droit, de changer les Règles du Statut d'Amateur et d'établir et de modifier les interprétations relatives aux Règles du Statut d'Amateur à tout moment.

Dans les Règles du Statut d'Amateur, lorsqu'il s'agit d'une personne, le genre utilisé concerne les deux sexes.

Définitions

Les définitions sont présentées par ordre alphabétique et, dans les *Règles* elles-mêmes, les termes définis sont en *italiques*.

Bon d'achat

Un *"bon d'achat"* est un bon, un chèque-cadeau, une carte-cadeau ou tout élément similaire approuvé par le Comité en charge d'une compétition pour l'acquisition de biens ou de services dans un pro-shop, un club de golf ou un autre point de vente.

Comité

Le *"Comité"* est le *Comité* approprié de l'*Instance Dirigeante*.

Enseignement

L'*"Enseignement"* recouvre l'apprentissage des aspects physiques de la pratique du golf, c'est-à-dire l'apprentissage de la mécanique concrète du mouvement du club de golf et de la manière de frapper une balle de golf.

Note : L'*enseignement* n'inclut pas l'apprentissage des aspects psychologiques du jeu, de l'étiquette ou des Règles de golf.

Golfeur amateur

Un *"golfeur amateur"* qu'il joue en compétition ou pour son plaisir, est une personne qui joue au golf pour le défi que représente ce jeu et non en tant que profession ou pour un gain financier.

Golfeur junior

Un *"golfeur junior"* est un *golfeur amateur* qui n'a pas atteint un âge déterminé fixé par l'*Instance Dirigeante*.

Instance Dirigeante

L'*"Instance Dirigeante"* pour la gestion des Règles du Statut d'Amateur dans tout pays est la Fédération ou Association nationale de golf de

ce pays.

Note : En Grande Bretagne et en Irlande, le *R&A* est l'*Instance Dirigeante*. En France, la ffgolf est l'*Instance Dirigeante*.

Prix symbolique

Un *"prix symbolique"* est un trophée fait d'or, d'argent, de céramique, de verre ou de matériaux similaires, qui est gravé de façon apparente et inaltérable.

R&A

Le *"R&A"* signifie R&A Rules Limited.

Récompense portant témoignage

Une *"récompense portant témoignage"* est liée à des actions ou à des contributions remarquables en rapport avec le golf, mais se distinguant des prix de compétitions. Une *récompense portant témoignage* ne peut pas être une récompense financière.

Règle ou Règles

Le terme *"Règle"* ou *"Règles"* fait référence aux Règles du Statut d'Amateur et à leur interprétation telle que figurant dans les "Décisions sur les Règles du Statut d'Amateur".

Talent ou réputation golfiques

Il est du ressort de *l'Instance Dirigeante* de décider si un *golfeur amateur* donné possède *un talent ou une réputation golfiques.*

Généralement, un *golfeur amateur* n'est considéré comme ayant un *talent golfique* que si :

a) il a remporté des succès lors de compétitions à un niveau national ou de Ligue, ou il a été sélectionné pour représenter sa Fédération, sa Ligue ou son Comité départemental de golf ; ou

b) il dispute des compétitions à un niveau d'élite.

La *réputation golfique* ne peut être obtenue que grâce à un *talent golfique* et le golfeur conserve une telle *réputation* pendant les cinq années qui suivent le moment où son *talent* est devenu inférieur aux normes édictées par l'*Instance Dirigeante*.

USGA

"USGA" signifie United States Golf Association.

Valeur de vente au détail

La *"valeur de vente au détail"* d'un prix est le prix de vente auquel le bien ou le service correspondant est généralement disponible chez un détaillant au moment où le joueur est récompensé.

Règle 1 Amateurisme

1-1. Règle générale

Un *golfeur amateur* doit jouer le jeu de golf et se conduire conformément aux *Règles*.

1-2. Statut d'Amateur

Le Statut d'Amateur est une condition universelle d'éligibilité pour jouer dans des compétitions de golf en tant que *golfeur amateur*. Toute personne qui agit contrairement aux *Règles* peut perdre son statut d'amateur et, comme conséquence, n'avoir plus le droit de jouer dans des compétitions amateur.

1-3. Finalité des Règles

La finalité des *Règles* est de maintenir la distinction entre le golf amateur et professionnel, et de s'assurer que le golf amateur qui, pour une large part, s'autorégule tant au niveau des Règles de Golf que du système de handicapping, est à l'abri des pressions que peuvent entraîner des parrainages et des incitations financières incontrôlés.

En fixant des limites et des restrictions appropriées, les *Règles* ont également pour objectif d'encourager les golfeurs amateurs à se concentrer sur les défis du jeu et les récompenses inhérentes plutôt que sur tout gain financier.

1-4. Doute quant aux Règles

Toute personne qui a des doutes quant à la conformité avec les *Règles* d'une action qu'elle compte entreprendre, devrait consulter l'*Instance Dirigeante*.

Tout organisateur ou sponsor d'une compétition de golf amateur ou d'une compétition impliquant des *golfeurs amateurs* qui a des doutes

quant à la conformité d'une disposition avec les *Règles,* devrait consulter l'*Instance Dirigeante*.

Règle 2 Professionnalisme

2-1. Règle générale

Un *golfeur amateur* ne doit pas se conduire ou se présenter lui-même comme étant un golfeur professionnel.

Pour l'application de ces *Règles*, un golfeur professionnel est quelqu'un qui :

- fait du jeu de golf sa profession ; ou
- travaille en tant que golfeur professionnel ; ou
- s'inscrit à une compétition de golf en tant que professionnel ; ou
- obtient ou conserve la qualité de membre de n'importe quelle Association de Golfeurs Professionnels (PGA) ; ou
- obtient ou conserve la qualité de membre d'un Tour Professionnel exclusivement réservé aux golfeurs professionnels.

Exception : un *golfeur amateur* peut appartenir à une catégorie de membre d'une Association Professionnelle de Golf (PGA) à la condition que cette catégorie ne lui donne aucun droit de jeu et que sa possession ne réponde qu'à des objectifs purement administratifs.

Note 1 : Un *golfeur amateur* peut s'enquérir sur ses perspectives probables en tant que golfeur professionnel, y compris en postulant de manière infructueuse à une situation de golfeur professionnel, et peut travailler dans un pro-shop moyennant rémunération ou indemnité à condition qu'il n'enfreigne pas les *Règles* par ailleurs.

Note 2 : Si un *golfeur amateur* doit concourir dans une ou plusieurs compétitions de qualifications pour accéder à un Circuit Professionnel, il peut participer à de telles compétitions qualificatives sans perdre son Statut d'Amateur, à condition de renoncer par avance et par écrit à tout prix en espèces dans la compétition.

2-2. Contrats et Accords

a. Fédérations ou Associations nationales de golf

Un *golfeur amateur* peut passer un contrat et/ou un accord avec sa Fédération ou Association nationale de golf, pourvu que cela ne donne lieu à aucun paiement, compensation ou gain financier, directement ou indirectement, pendant que le golfeur demeure *golfeur amateur*, sauf autrement stipulé dans les *Règles*.

b. Agents professionnels, sponsors et autres tierces personnes

Un *golfeur amateur* peut passer un contrat et/ou un accord avec une tierce personne (y compris mais pas seulement un agent professionnel ou un sponsor) pourvu que :

(i) le golfeur ait au moins 18 ans,

(ii) le contrat ou l'accord ne concerne que l'avenir du golfeur en tant que golfeur professionnel et ne stipule pas qu'il doit jouer certains tournois amateurs ou professionnels en qualité de *golfeur amateur*, et

(iii) sauf autrement stipulé par les *Règles*, le golfeur amateur ne reçoive aucun paiement, compensation ou gain financier, directement ou indirectement, pendant qu'il demeure un *golfeur amateur*.

Exception : Dans certaines circonstances particulières bien spécifiques, un *golfeur amateur* ayant moins de 18 ans peut demander à l'*Instance Dirigeante* l'autorisation de passer un tel contrat, à la condition que ce dernier ait une durée inférieure à 12 mois et ne soit pas renouvelable.

Note 1 : Un *golfeur amateur* est incité à consulter l'*Instance Dirigeante* avant de signer tout contrat et/ou accord avec une tierce personne afin de s'assurer que ce contrat/accord satisfait aux *Règles*.

Note 2 : Un *golfeur amateur* qui reçoit une allocation d'études pour le golf (voir Règle 6-5) ou peut postuler pour une telle allocation dans le futur, est incité à contacter l'instance nationale responsable pour la réglementation de telles allocations et/ou l'institution appropriée dans le domaine de l'éducation afin de s'assurer que tout contrat et/ou accord avec une tierce personne est autorisé dans le cadre de la réglementation applicable en matière d'allocations d'études.

Règle 3 Prix

3-1. Jouer pour des prix en espèces

a. Règle générale

Un *golfeur amateur* ne doit pas jouer au golf pour des prix en espèces ou leurs équivalents dans un match, une compétition, ou une exhibition.

Toutefois, un golfeur amateur peut participer à un match, une compétition ou une exhibition où des prix en espèces ou leurs équivalents sont offerts à condition de renoncer avant de participer à cet événement à tout prix en espèces distribué dans cette épreuve.

Exception : Prix pour un trou en un – voir la Règle 3-2b.

b. Prix en argent pour des œuvres caritatives

Un *golfeur amateur* peut participer à un événement où le prix en espèce ou son équivalent est offert à une œuvre caritative reconnue, à condition que l'approbation de l'*Instance Dirigeante* soit obtenue au préalable par l'organisateur.

(Conduite contraire à la finalité des Règles – voir Règle 7-2)

(Politique sur les jeux d'argent – voir Appendice)

3-2. Limites de prix

a. Règle générale

Un *golfeur amateur* ne doit pas accepter un prix (autre qu'un *prix symbolique*) ou un *bon d'achat* dont la *valeur de vente au détail* dépasse 500 £ - ou l'équivalent 750 € -, ou toute valeur inférieure qui pourrait être décidée par l'*Instance Dirigeante*. Cette limite s'applique au total des prix ou des *bons d'achat* reçus par un *golfeur amateur* au cours de toute compétition ou série de compétitions.

Exception : Prix pour un trou en un – voir Règle 3-2b.

Note 1 : Les limites fixées pour les prix s'appliquent à toute forme de compétition de golf, qu'elle soit disputée sur un terrain de golf, un practice ou un simulateur de jeu de golf, y compris les compétitions où sont récompensés la balle la plus près du trou ou le drive le plus long.

Note 2 : La charge de la preuve de la *valeur de vente au détail* d'un prix particulier appartient au Comité en charge de la compétition.

Note 3 : Il est recommandé que la valeur totale des prix bruts, ou de chaque série de prix nets dans une compétition avec handicap, ne dépasse pas deux fois la limite prescrite dans une compétition de 18 trous, trois fois dans une compétition de 36 trous, cinq fois dans une compétition de 54 trous, et six fois dans une compétition de 72 trous.

b. Prix pour un trou en un

Un *golfeur amateur* peut accepter un prix supérieur aux limites de la Règle 3-2a, y compris un prix en espèces, pour un trou en un réalisé lors d'un tour de golf.

Note : Le trou en un doit être réalisé durant un tour de golf et doit être un événement fortuit au cours de ce tour. Les compétitions permettant à un joueur de jouer plusieurs fois, celles se disputant ailleurs que sur un terrain de golf (par exemple un practice ou un simulateur de jeu de golf) et les concours de putting ne relèvent pas de cette disposition et sont sujets aux restrictions et limites fixées par les Règles 3-1 et 3-2a.

3-3. Récompenses portant témoignage

a. Règle générale

Un *golfeur amateur* ne doit pas accepter une *récompense portant témoignage* d'une *valeur de vente au détail* excédant les limites prévues à la Règle 3-2.

b. Récompenses multiples

Un *golfeur amateur* est autorisé à accepter plus d'une *récompense portant témoignage* de différents donateurs, même si leur *valeur de vente au détail* totale dépasse la limite prescrite, sous réserve qu'elles ne soient pas distribuées ainsi dans le but de contourner la limite fixée pour une seule récompense.

Règle 4 Frais

4-1. Règle générale

Sauf exceptions prévues par les *Règles*, un *golfeur amateur* ne doit pas accepter de remboursement de frais, en espèces ou autrement, de n'importe quelle provenance pour jouer dans une compétition ou une exhibition de golf.

4-2. Remboursement des frais liés à une compétition

Un *golfeur amateur* est autorisé, dans les conditions prescrites par les Clauses a-g de cette Règle, à recevoir des remboursements de frais raisonnables de compétition n'excédant pas le montant des dépenses réellement engagées pour jouer dans une compétition ou exhibition de golf.

Un *golfeur amateur* qui reçoit une allocation d'études pour le golf (voir Règle 6-5) ou peut postuler pour une telle allocation dans le futur, est incité à contacter l'instance nationale responsable pour la réglementation de telles allocations et/ou l'institution appropriée dans le domaine de l'éducation afin de s'assurer que tout contrat et/ou accord avec une tierce personne est autorisé dans le cadre de la réglementation applicable en matière d'allocations d'études.

a. Soutien familial

Un *golfeur amateur* peut recevoir des remboursements de frais d'un membre de sa famille ou d'un tuteur légal.

b. Golfeurs juniors

Un *golfeur junior* est autorisé à recevoir des remboursements de frais lorsqu'il participe à une compétition réservée exclusivement aux *golfeurs juniors*.

Note : Si une compétition n'est pas réservée exclusivement aux *golfeurs juniors*, un *golfeur junior* peut recevoir des remboursements de frais lorsqu'il dispute cette compétition, dans les conditions prévues par la Règle 4-2c.

c. Compétitions individuelles

Un *golfeur amateur* peut recevoir des remboursements de frais lorsqu'il joue dans des compétitions individuelles à condition qu'il se conforme aux dispositions suivantes :

(i) Lorsque la compétition a lieu dans le propre pays du joueur, les frais doivent être approuvés et pris en charge par la Fédération nationale, la Ligue ou le Comité départemental de golf dont relève le joueur, ou s'ils ont été approuvés par de telles instances, peuvent être pris en charge par le Club de golf auquel appartient le joueur.

(ii) Lorsque la compétition a lieu dans un autre pays, les frais doivent être approuvés et pris en charge par la Fédération nationale, la Ligue ou le Comité départemental de golf dont relève le joueur, ou,

avec l'approbation de la Fédération ou l'Association nationale dont relève le joueur, pris en charge par l'organisme responsable du golf dans le pays où il dispute une compétition.

L'*Instance Dirigeante* peut limiter les remboursements de frais à un nombre spécifié de jours de compétition dans une année calendaire, et un golfeur amateur ne doit pas dépasser une telle limite. Dans un tel cas, les frais sont censés inclure un temps de déplacement raisonnable et des journées d'entraînement en relation avec les journées de compétition.

Exception : Un *golfeur amateur* ne doit pas recevoir directement ou indirectement, des remboursements de frais d'un agent professionnel (voir Règle 2-2) ou de toute autre source similaire telle qu'éventuellement déterminée par l'*Instance Dirigeante*.

Note : Sauf exceptions prévues par les *Règles*, un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* ne doit pas faire de publicité ou de promotion pour la source de tout remboursement de frais qu'il a reçu (voir Règle 6-2).

d. Compétitions par équipes

Un *golfeur amateur* peut recevoir des remboursements de frais lorsqu'il représente :

- son pays
- sa Fédération, sa Ligue ou son Comité départemental de golf
- son Club de golf
- son entreprise ou son secteur d'activité
- un organisme similaire

dans une compétition par équipes, lors d'une session d'entraînement, ou dans un camp d'entraînement.

Note 1 : Un « organisme similaire » peut être une institution d'enseignement reconnue ou un corps militaire.

Note 2 : Sauf stipulation contraire, les frais doivent être remboursés par l'organisme que représente le *golfeur amateur* ou par l'organisme responsable du golf dans le pays où il dispute une compétition.

e. Invitation sans rapport avec le talent golfique

Un *golfeur amateur* qui est invité pour des raisons sans rapport avec le *talent golfique* (par exemple une célébrité, une relation d'affaires, ou un

client) à participer à une épreuve de golf, peut recevoir des remboursements de frais.

f. Exhibitions

Un *golfeur amateur* qui participe à une exhibition au profit d'une œuvre de bienfaisance reconnue est autorisé à être défrayé, à condition que l'exhibition ne soit pas liée à une autre épreuve de golf dans laquelle le golfeur serait un compétiteur.

g. Compétitions sponsorisées prenant en compte le handicap (compétitions en net)

Un *golfeur amateur* peut recevoir des remboursements de frais lorsqu'il concourt dans une compétition sponsorisée prenant en compte le handicap (compétition en net), à condition que l'épreuve ait été approuvée comme suit :

(i) Lorsque la compétition a lieu dans le propre pays du joueur, l'approbation annuelle de l'*Instance Dirigeante* doit être obtenue préalablement par le sponsor ; et

(ii) Lorsque la compétition a lieu dans plus d'un pays ou implique des joueurs d'un autre pays, l'approbation annuelle de l'*Instance Dirigeante* doit être obtenue préalablement par le sponsor. La demande d'approbation devrait être envoyée à l'*Instance Dirigeante* du pays où la compétition commence.

4-3. Frais connexes liés au golf

Un *golfeur amateur* peut recevoir des indemnités raisonnables, ne dépassant pas les frais réels encourus, pour une activité liée au golf hors compétition.

Exception : Un *golfeur amateur* ne doit pas recevoir d'indemnités, directement ou indirectement, d'un agent professionnel (voir Règle 2-2) ou de toute autre source similaire telle qu'éventuellement déterminée par l'*Instance Dirigeante*.

Note : Sauf tel que prévu dans les *Règles*, un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* ne doit pas promouvoir la source de toute indemnité reçue ou lui faire de la publicité (Règle 6-2).

4-4. Frais de subsistance

Un *golfeur amateur* peut se faire rembourser des frais de subsistance n'excédant pas le montant des dépenses réellement engagées, afin de l'aider à faire face aux coûts de la vie en général, à condition que ces dépenses aient été approuvées et payées par l'intermédiaire de la Fédération ou l'Association nationale dont relève le joueur.

Pour déterminer si de tels frais de subsistance sont nécessaires et/ou appropriés, la Fédération ou Association nationale qui seule a le pouvoir discrétionnaire d'approuver de tels frais, devrait prendre en compte parmi d'autres facteurs les conditions socio-économiques qui prévalent.

Exception : un *golfeur amateur* ne doit pas être remboursé de frais de subsistance, directement ou indirectement, par un agent professionnel (voir Règle 2-2) ou toute autre source similaire telle qu'éventuellement déterminée par l'*Instance Dirigeante.*

Règle 5 Enseignement

5-1. Règle générale

Sauf exceptions prévues par les *Règles*, un *golfeur amateur* ne doit pas recevoir, directement ou indirectement, une rémunération ou une indemnité pour *enseigner* le golf.

5-2. Cas de rémunérations autorisées

a. Écoles, collèges, camps, etc.

Un *golfeur amateur* qui (i) est employé d'un établissement ou d'une institution d'éducation ou (ii) travaille comme moniteur dans un camp ou pour tout autre programme organisé similaire, peut recevoir une rémunération ou une indemnité pour un *enseignement* de golf aux élèves de l'établissement, de l'institution ou du camp, à condition que le temps total consacré à un tel *enseignement* représente moins de 50 % du temps passé dans l'accomplissement de toutes les tâches lui incombant en tant qu'employé ou moniteur.

b. Programmes approuvés

Un *golfeur amateur* peut recevoir des remboursements de frais, une rémunération ou une indemnité pour l'*enseignement* du golf dans le

cadre d'un programme approuvé préalablement par l'*Instance Dirigeante*.

c. Enseignement par écrit

Un *golfeur amateur* peut recevoir une rémunération ou une indemnité pour un *enseignement* du golf par écrit, à condition que son talent ou sa réputation en tant que golfeur n'ait pas joué un rôle prépondérant dans son embauche ou dans la commission reçue ou la vente de son œuvre.

Règle 6 — Utilisation du talent ou de la réputation golfiques

Les dispositions édictées par la Règle 6 ne s'appliquent qu'au *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques*.

6-1. Règle générale

Sauf exceptions prévues par les *Règles*, un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* ne doit pas utiliser ce talent ou cette réputation pour en tirer quelque gain financier que ce soit.

6-2. Promotion, Publicité et Ventes

Un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* ne doit pas utiliser ce talent ou cette réputation pour obtenir des rémunérations, indemnités, avantages personnels ou tout gain financier, directement ou indirectement, (i) en faisant de la promotion, de la publicité ou des ventes de quoi que ce soit, (ii) en autorisant que son nom ou son image soient utilisés à des fins de promotion, de publicité ou de vente de quoi que ce soit.

Dans le cadre de cette Règle, même si aucun paiement ou indemnité n'est reçu, un *golfeur amateur* est considéré recevoir un avantage personnel s'il assure la promotion, la publicité ou la vente de quelque chose, ou permet que son nom ou son image soient utilisés par un tiers pour la promotion, la publicité ou la vente de quoi que ce soit.

Exception : *Un golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfique* peut autoriser l'usage de son nom ou de son image pour promouvoir :

(a) la Fédération nationale, la Ligue ou le Comité départemental de golf dont il relève, ou

(b) une œuvre caritative reconnue (ou une bonne cause similaire), ou

(c) avec la permission de sa Fédération ou Association nationale de golf n'importe quelle compétition de golf ou autre événement considéré comme étant du meilleur intérêt pour le golf ou susceptible de contribuer au développement du jeu.

Le *golfeur amateur* ne doit pas recevoir de rémunération, compensation ou gain financier directement ou indirectement pour permettre l'usage de son nom ou de son image dans les conditions définies précédemment. Cependant, il peut recevoir des indemnités raisonnables, ne dépassant pas les frais réels engagés, dans le cadre de cette activité promotionnelle.

Note 1 : Un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* est autorisé à accepter de l'équipement de quiconque faisant commerce d'équipement, sous réserve qu'aucune publicité n'y soit associée.

Note 2 : L'apposition dans des proportions limitées d'un nom et d'un logo sur un équipement de golf ou un vêtement est autorisée. Des informations plus détaillées concernant cette Note et son interprétation se trouvent dans les « Décisions sur les Règles du Statut d'Amateur ».

6-3. Présence personnelle

Un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* ne doit pas utiliser ce talent ou cette réputation pour obtenir des rémunérations, indemnités, avantages personnels ou tout gain financier, directement ou indirectement, pour une présence personnelle.

Exception : Un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* est autorisé à être défrayé de ses frais réels liés à une présence personnelle à condition qu'aucune compétition ou exhibition de golf n'y soit associée.

6-4. Émissions de radio ou de télévision et articles

Un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* peut recevoir des rémunérations, indemnités, avantages personnels ou gains financiers pour des émissions de radio ou de télévision ou pour des écrits sur le golf, à condition que :

(a) les émissions ou la rédaction d'écrits constituent une partie de sa principale activité ou profession et que l'*enseignement* du golf n'y soit pas évoqué (Règle 5) ; ou

(b) si les émissions ou la rédaction d'écrits constituent une occupation à temps partiel, le joueur soit réellement l'auteur du commentaire, des articles ou des livres et que l'*enseignement* concernant le golf n'y soit pas évoqué.

Note : Un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* ne doit pas promouvoir ou faire de la publicité pour quoi que ce soit dans des commentaires, articles ou livres (voir Règle 6-2).

6-5. Dons à des fins d'éducation, allocations et bourses d'études

Un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* peut accepter de bénéficier d'un don à des fins d'éducation, d'une allocation ou d'une bourse d'études dont les termes et conditions ont été approuvés par l'*Instance Dirigeante*.

Une *Instance Dirigeante* peut approuver par anticipation les termes et conditions des dons à des fins d'éducation, allocations et bourses d'études, tels que ceux qui satisfont à la réglementation du National Collegiate Athletic Association (NCAA) aux États-Unis, ou d'autres organisations similaires qui régissent les athlètes dans les institutions éducatives.

Un *golfeur amateur* qui reçoit une allocation d'études pour le golf ou peut postuler pour une telle allocation dans le futur, est incité à contacter l'instance nationale responsable pour la réglementation de telles allocations et/ou l'institution appropriée dans le domaine de l'éducation afin de s'assurer que tout contrat et/ou accord (Règle 2-2b) avec une tierce personne ou des remboursements de frais liés à une compétition (Règle 4-2) est autorisé dans le cadre de la réglementation applicable en matière d'allocations d'études.

6-6. Qualité de membre

Un *golfeur amateur* ayant *un talent ou une réputation golfiques* peut accepter une offre de devenir membre d'un Club de golf ou de bénéficier d'avantages particuliers sur un terrain de golf, sans paiement intégral des droits correspondant à sa catégorie de membre ou aux avantages octroyés, sauf si une telle offre est faite pour inciter le golfeur à jouer pour ce Club ou sur ce terrain.

Règle 7 — Autres conduites incompatibles avec l'amateurisme

7-1. Conduite préjudiciable à l'Amateurisme

Un *golfeur amateur* ne doit pas agir d'une manière qui soit préjudiciable aux intérêts supérieurs du jeu amateur.

7-2. Conduite contraire à la finalité des Règles

Un *golfeur amateur* ne doit pas entreprendre quoi que soit, y compris des actes en rapport avec les jeux d'argent au golf, qui serait contraire à la finalité des Règles.

(Politique concernant les jeux d'argent – voir Appendice)

Règle 8 — Procédures pour l'application des Règles

8-1. Décision quant à une infraction

Si une éventuelle infraction aux *Règles* par un joueur se réclamant de la qualité de *golfeur amateur* est portée à l'attention du *Comité,* il est du ressort du *Comité* de décider si une infraction a été commise. Chaque cas sera examiné sur le fond après avoir fait l'objet d'une enquête dans la mesure jugée appropriée par le *Comité*. La décision du *Comité* sera finale, sous réserve d'appel comme prévu dans ces *Règles*.

8-2. Mise en application

Lorsqu'il a été décidé qu'une personne a enfreint les *Règles*, le *Comité* est autorisé à déclarer que le Statut d'Amateur de la personne lui est retiré, ou bien exiger de cette personne, comme condition pour conserver son Statut d'Amateur, qu'elle s'abstienne ou renonce à certains actes bien spécifiés.

Le *Comité* devrait informer la personne de sa décision, et est autorisé à notifier à toute Fédération ou association de golf concernée toutes les mesures qu'il aura prises selon la Règle 8-2.

8-3. Procédure d'appel

Chaque *Instance Dirigeante* devrait mettre en place un système ou une procédure permettant à la personne mise en cause de faire appel de toute décision relative à la mise en application de ces *Règles*.

Règle 9 Réintégration dans le statut d'Amateur

9-1. Règle générale

Le *Comité* a seul le pouvoir de

- réintégrer dans le Statut d'Amateur, un joueur professionnel ou une autre personne qui a commis une infraction aux *Règles,*
- prescrire une période d'attente nécessaire à la réintégration, ou
- refuser une réintégration,

sous réserve d'appel comme prévu dans les *Règles*.

9-2. Demandes de réintégration

Chaque demande de réintégration sera examinée sur le fond, en prenant normalement en considération les principes suivants :

a. Attente avant réintégration

Le golf amateur et le golf professionnel sont deux formes distinctes du jeu de golf qui fournissent des opportunités différentes et rendre trop facile le processus permettant le changement du statut professionnel vers le statut amateur ne présenterait aucun avantage. De plus, il doit y avoir un moyen de dissuasion contre toute violation des *Règles*. Par conséquent, un candidat à la réintégration dans le Statut d'Amateur doit subir une période d'attente avant réintégration telle que prescrite par le *Comité*.

La période d'attente avant réintégration débute généralement à la date de la dernière infraction aux *Règles* par la personne, à moins que le *Comité* ne décide qu'elle débute (a) soit à la date à laquelle la dernière infraction a été portée à la connaissance du *Comité*, (b) soit à toute autre date définie par le *Comité*.

b. Période d'attente avant réintégration

(i) Professionnalisme

La période d'attente avant réintégration est normalement en rapport avec la durée pendant laquelle le joueur a été en infraction par rapport aux *Règles*. Toutefois, aucun candidat n'est susceptible de bénéficier d'une réintégration s'il ne s'est pas comporté conformément aux *Règles* pendant une période d'au moins une année.

En tant que lignes directrices, il est recommandé que les périodes d'attente avant réintégration appliquées par le *Comité*, soient les suivantes :

Durée de l'infraction	Durée d'attente avant réintégration
Moins de 6 ans	1 an
6 ans ou plus	2 ans

Toutefois, cette période peut être étendue si le candidat a joué intensivement pour des prix en espèces. L'attention devrait être portée sur le niveau des compétitions ainsi que sur les performances du candidat dans ces compétitions afin de déterminer si la durée d'attente avant réintégration du candidat devrait être prolongée.

Dans tous les cas, le *Comité* se réserve le droit d'étendre ou de réduire la période d'attente avant réintégration.

(ii) Autres infractions aux Règles

Une période d'attente avant réintégration d'une année sera normalement prescrite. Toutefois, cette période peut être étendue si l'infraction est considérée comme grave.

c. Nombre de réintégrations

Une personne ne peut normalement être réintégrée plus de deux fois.

d. Joueur éminent au niveau national

Un joueur éminent au niveau national qui a été en infraction avec les *Règles* durant plus de cinq ans, ne doit normalement pas être réintégré.

e. Statut pendant la période d'attente avant réintégration

Pendant la période d'attente avant réintégration, le candidat doit se comporter conformément aux *Règles* s'appliquant au *golfeur amateur*.

Il n'est pas permis à un candidat à la réintégration de s'engager dans des compétitions en tant que *golfeur amateur*. Toutefois, il est autorisé à s'engager dans des compétitions et à y gagner un prix sous réserve que ces compétitions soient disputées uniquement par les membres d'un Club dont il est lui-même membre, et que le Club ait donné son accord. Il ne peut toutefois pas représenter ce Club contre d'autres Clubs, sauf avec l'approbation des Clubs en compétition et/ou du Comité d'organisation.

Un candidat à la réintégration peut prendre part à des compétitions où la participation n'est pas réservée aux *golfeurs amateurs*, conformément au règlement de la compétition, sans porter préjudice à

sa demande de réintégration pourvu qu'il participe en tant que candidat à la réintégration. Il doit renoncer à tout droit de gagner un prix en espèces offert dans la compétition et ne doit accepter aucun prix réservé aux golfeurs amateurs (Règle 3-1).

9-3. Procédure de demande de réintégration

Chaque demande de réintégration doit être soumise au *Comité* conformément aux procédures établies, et elle doit inclure tout renseignement que le *Comité* peut demander.

9-4. Procédure d'appel

Chaque *Instance Dirigeante* devrait mettre en place un système ou une procédure permettant à la personne concernée de faire appel de toute décision concernant sa réintégration dans le Statut d'Amateur.

Règle 10 Décision du Comité

10-1. Décision du Comité

La décision du *Comité* est finale, sous réserve d'appel comme prévu dans les Règles 8-3 et 9-4.

10-2. Doute quant aux Règles

Si le *Comité* d'une *Instance Dirigeante* considère le cas douteux ou non couvert par les *Règles*, il peut, avant de prendre sa décision, consulter le Comité du Statut d'Amateur du *R&A* ou de l'*USGA*.

Appendice – Politique concernant les jeux d'argent

Règle générale

Un *"golfeur amateur"* qu'il joue en compétition ou pour son plaisir est une personne qui joue au golf pour le défi que représente ce jeu et non en tant que profession ou pour un gain financier.

Une incitation financière excessive dans le golf amateur, qui peut résulter de diverses formes de jeux d'argent ou de paris, pourrait donner lieu à une transgression des *Règles*, tant dans la pratique du jeu que dans la manipulation des handicaps, au détriment de l'intégrité du jeu.

Il existe une différence entre jouer pour des prix en espèces (Règle 3-1), pratiquer des jeux d'argent ou des paris qui seraient contraires à la finalité des *Règles* (Règle 7-2), et certaines formes de jeux d'argent ou de paris qui, par eux-mêmes, n'enfreignent pas les *Règles*. Un *golfeur amateur* ou un Comité en charge d'une compétition où jouent des *golfeurs amateurs* devrait consulter l'*Instance Dirigeante* en cas du moindre doute relatif à l'application des *Règles*. En l'absence de telles instructions, il est recommandé de ne pas remettre de prix en espèces, afin de s'assurer que les *Règles* soient bien respectées.

Formes acceptables de jeux d'argent

Il n'y a pas d'objection à des jeux d'argent ou des paris informels entre golfeurs ou équipes de golfeurs, quand ils sont d'importance secondaire par rapport au jeu lui-même. Il n'est pas possible de définir précisément ce que sont des jeux d'argent ou des paris informels, mais parmi les éléments qui se retrouvent régulièrement dans de tels jeux d'argent ou paris, on peut notamment citer les faits suivants :

- les joueurs se connaissent généralement entre eux ;
- la participation aux jeux d'argent ou paris est facultative et limitée aux joueurs ;
- la seule source de l'argent gagné par les joueurs provient des joueurs eux-mêmes ; et
- le montant des sommes engagées n'est généralement pas considéré comme excessif.

En conséquence, les jeux d'argent ou paris informels sont acceptables, sous réserve que la finalité première soit de pratiquer le jeu de golf pour le plaisir, et non pas pour un gain financier.

Formes inacceptables de jeux d'argent

L'organisation d'épreuves conçues ou promues en vue de créer des prix en espèces n'est pas autorisée. Les golfeurs participant à de telles épreuves n'ayant pas renoncé d'abord de façon irrévocable à leurs droits de recevoir des prix en espèces sont considérés jouer pour des prix en espèces, enfreignant ainsi la Règle 3-1.

D'autres formes de jeux d'argent ou de paris, où il est exigé des joueurs de participer (par exemple sweepstakes obligatoires) ou qui peuvent potentiellement impliquer des sommes d'argent considérables (par exemple des Calcuttas et des sweepstakes aux enchères – où des joueurs ou des équipes sont vendus aux enchères) peuvent être considérés par une *Instance Dirigeante* comme contraire à l'objectif des *Règles* (Règle 7-2).

Il est difficile de définir précisément des formes inacceptables de jeux d'argent ou de paris, mais des éléments qui constitueraient une forme inacceptable de jeux d'argent ou de paris, incluent :

- des jeux d'argent ou paris ouverts à la participation de non-joueurs ;
- des sommes d'argent qui pourraient être jugées excessives ; et
- des raisons de croire que le jeu d'argent ou le pari a donné ou peut donner lieu à des transgressions des Règles du jeu ou à la manipulation des handicaps au détriment de l'intégrité du jeu.

La participation d'un *golfeur amateur* à des jeux d'argent ou des paris qui ne sont pas approuvés, peut être considérée comme contraire à la finalité et à l'esprit des *Règles* (Règle 7-2) et est susceptible de mettre en danger le Statut d'Amateur de ce joueur.

Note : Les Règles du Statut d'Amateur ne s'appliquent pas à des jeux d'argent ou des paris engagés par des *golfeurs amateurs* sur les résultats d'une compétition limitée à ou spécifiquement organisée pour des golfeurs professionnels.

Index

(Les items en bleu ont trait aux Règles du Statut d'Amateur)

Adresse, position à l'
Déterminer le point le plus proche de dégagement 37

Adresser la balle (Déf.). Voir aussi Stance 25
Toucher la ligne de putt (Règle 16-1a) 79

Adversaire
Balle déplacée par (Règle 18-3) 85
Balle déviée par (Règle 19-3, Règle 30-2b) 88, 115
Prenant le drapeau en charge sans autorisation (Règle 17-2) 82
L'informer d'une pénalité (Règle 9-2) 63

Aide
Pénalité (Règle 14-2) 75

Aide physique (Règle 14-2) 74
Aire de départ (Déf.). Voir aussi Honneur 25
Coup précédent joué depuis (Règle 20-5) 95
Éviter d'abîmer (Étiquette) 24
Irrégularités de surface, créer ou éliminer (Règle 13-2) 72
Jouer d'en dehors (Règle 11-4) 68
Jouer une balle provisoire ou une seconde balle (Règle 10-3) 67
Mauvaise aire de départ (Règle 11-5) 68
Mettre la balle sur tee (Règle 11-1) 67
Ordre de jeu
Match play (Règle 10-1a) 65
Stroke play (Règle 10-2a) 66
Threesome ou foursome (Règle 29-1) 114
Poser réclamation avant de jouer de l'aire de départ suivante (Règle 2-5) 42
Rosée, givre ou eau, enlèvement de (Règle 13-2) 72
S'entraîner sur ou près
Avant ou entre les tours (Règle 7-1b) 60
Pendant un tour (Règle 7-2) 61
Se tenir en dehors pour jouer une balle à l'intérieur (Règle 11-1) 67

Amateurisme 179

Ancrer le club 74

Animal fouisseur (Déf.), trou fait par un 25

Balle déplacée pendant la recherche (Règle 12-1) 69
Dégagement (Règle 25-1) 104

Approches, petites
Entraînement avant le tour (Règle 7-1b) 60
Entraînement pendant le tour (Règle 7-2) 61

Arbitre (Déf.) 26
Décisions sans appel (Règle 34-2) 128
Élément extérieur (Déf. d'Élément extérieur) 30
Limitation des attributions d'un arbitre par le Comité (Règle 33-1) 124

Balle. Voir aussi Adresser la balle ; Balle déplacée ; Balle droppée ; Balle perdue ; Balle provisoire ; Frapper ; Hors limites ; Liste des balles conformes ; Placer la balle ; Relever la balle ; Seconde balle
Aidant le jeu (Règle 22-1) 98
Chercher (Règle 12-1) 69
Déviée ou arrêtée
Pendant qu'elle est au repos (Règle 18) 84
Pendant qu'elle est en mouvement (Règle 19) 87
Eau fortuite, dans l' (Définition) 30
Endommagée, hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3) 52
Enfoncée
Dégagement (Règle 25-2) 106
Règle locale (App. I) 135
Entrée
Définition 26
En suspens au bord du trou (Règle 16-2) 81
Exercer une influence sur (Règle 1-2) 40
Finir le trou
Manquement
Match play (Règle 2-4) 42
Stroke play (Règle 3-2) 44
Frapper franchement (Règle 14-1a) 74
Gênant le jeu (Règle 22-2) 98
Identification
Marquer (Règles 6-5, 12-2) 56, 71
Relever pour (Règle 12-2) 71
Injouable
Endommagée, hors d'usage (Règle 5-3) 52
Procédure (Règle 28) 113
Jouée
Comme elle repose (Règle 13-1) 72
D'un mauvais endroit, match play (Règle 20-7b) 96
D'un mauvais endroit, stroke play (Règle 20-7c) 96
Pendant qu'elle est en mouvement (Règles 14-5, 14-6) 76, 77
Lie
Améliorer (Règle 13-2) 72
Modifié (Règle 20-3b) 93
Liste des balles conformes (App.I) 149
Matériau étranger appliqué (Règle 5-2) 52
Mauvaise balle (Déf.) 34
Exécuter un coup sur (Règle 15-3) 78

Quatre balles, match play (Règle 30-3c) 116
Quatre balles, stroke play (Règle 31-5) 118
Temps passé à jouer une, définition de la balle perdue 27
Mouvement, en
Déviée ou arrêtée (Règle 19) 87
Enlever un détritus (Règle 23-1) 99
Enlever une obstruction (Règle 24-1) 100
Nettoyer (Règle 21) 97
Obstacle d'eau, dans un
Dégagement (Règle 26-1) 108
Jouée de l'intérieur, et perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle (Règle 26-2b) 109
Jouée de l'intérieur, vient reposer dans le même obstacle (Règle 26-2a) 109
Se déplaçant dans l'eau (Règle 14-6) 77
Reposant contre le drapeau (Règle 17-4) 83
Spécifications
Détails (App. III) 170
Règle générale (Règle 5-1) 52
Substituée
Devenant la balle en jeu (Règles 15-2, 20-4) 78, 94
Incorrectement (Règle 20-6) 95
Lorsque perdue dans une obstruction (Règle 24-3) 102
Lorsque perdue dans un terrain en condition anormale (Règle 25-1c) 106
Pendant le jeu d'un trou (Règle 15-2) 78
Si une balle n'est pas immédiatement récupérable (Règles 18 Note 1, 19-1, 24-2b Note 2, 25-1b Note 2) 86, 87, 102, 106
Terrain en réparation, dans un (Définition) 38
Tombant du tee (Règle 11-3) 68
Touchée
Par l'adversaire (Règle 18-3) 85
Par le joueur, délibérément (Règle 18-2) 84
Visible pendant qu'on joue (Règle 12-1) 69

Balle déplacée (Déf.). Voir aussi Relever la balle 26
Après avoir touché un détritus (Règle 23-1) 99
En cherchant
Dans l'eau dans un obstacle d'eau (Règles 12-1, 14-6) 69, 77
Une balle dans un terrain en condition anormale (Règle 12-1) 69
Une balle recouverte dans un obstacle (Règle 12-1) 69
En enlevant
Détritus (Règle 23-1) 99
Marque-balle (Règles 20-1, 20-3a) 90, 92
Obstruction amovible (Règle 24-1) 100
En réparant un bouchon de trou ou un impact de balle (Règle 16-1c) 80
Jouer une balle en mouvement (Règle 14-5) 76
Par le joueur
Accidentellement (Règle 18-2) 84
Après avoir touché un détritus (Règle 23-1) 99
Délibérément (Règles 1-2, 18-2) 40, 84
En mesurant (Règle 18-6) 86

Pendant la recherche (Règles 18-1, 18-2, 18-3a, 18-4) 84, 85, 86
Par un adversaire
En dehors d'une recherche (Règle 18-3b) 85
En match à trois balles (Règle 30-2a) 115
Pendant une recherche (Règle 18-3a) 85
Par un co-compétiteur (Règle 18-4) 86
Par une autre balle (Règle 18-5) 86
Par un élément extérieur (Règle 18-1) 84
Pas immédiatement récupérable (Règle 18 Note 1) 86

Balle droppée. Voir aussi Parcours
Dropping zones (App. I) 145
En jeu (Règle 20-4) 94
Jouer une balle droppée à un mauvais endroit (Règle 20-7) 95
Joueur doit dropper, le (Règle 20-2a) 91
Près d'un emplacement spécifique (Règle 20-2b) 91
Redropper (Règle 20-2c) 91
Relever une balle incorrectement droppée (Règle 20-6) 95
Roule
Dans une position où il y a interférence pour laquelle le dégagement avait été pris (Règle 20-2c) 91
Hors limites, dans un obstacle, plus près du trou, etc. (Règle 20-2c) 91
Touche le joueur ou l'équipement (Règle 20-2a) 91

Balle endommagée
Hors d'usage (Règle 5-3) 52

Balle enfoncée
Dégagement (Règle 25-2) 106
Règle locale (App. I) 135

Balle en jeu (Déf.). Voir aussi Balle, jouée ; Balle déplacée 26
Balle provisoire devenant la (Règle 27-2b) 111
Balle substituée (Règle 20-4) 94

Balle injouable
Dégagement (Règle 28) 113
Endommagée, hors d'usage (Règle 5-3) 52

Balle perdue (Déf.) 27
Cadence de jeu, considérations sur la (Étiquette) 22
Dans une obstruction inamovible temporaire (App. I) 143
Dans un obstacle d'eau (Règle 26-1) 108
Eau fortuite, terrain en réparation, etc. (Règle 25-1c) 106
Jouer une balle provisoire (Règle 27-2) 111
Obstruction (Règle 24-3) 103
Procédure (Règle 27-1) 110
Terrains en conditions anormales (Règle 25-1c) 106

Balle placée cf. Règles d'hiver
Règle locale (App. I)....136

Balle provisoire (Déf.) 27
Abandonnée (Règle 27-2c) 112
Autorisation de jouer (Règle 27-2) 111
Cadence de jeu (Étiquette) 22
Depuis l'aire de départ (Règle 10-3) 67
Devenant balle en jeu (Déf. de la Balle perdue, Règle 27-2b) 112
Règle locale permettant le jeu d'une balle provisoire dans le cas d'un obstacle d'eau (App. I) 144

Bouchons de trou
Réparer (Règle 16-1c) 80

Bunkers (Déf.). Voir aussi Obstacles 27
Actions interdites dans (Règle 13-4) 73
Balle injouable dans (Règle 28) 113
Pierres dans les, règle locale (App. I) 139

Cadence de jeu
En cherchant une balle (Étiquette) 22
Prévention du jeu lent (Règle 6-7 Note 2, App. I) 57, 151

Cadet (Déf.). Voir aussi Équipement 28
Balle déplacée par (Règles 18-2, 18-3, 18-4) 84, 85, 86
Infraction à une Règle par le (Règle 6-1) 54
Infraction en quatre balles match play (Règle 30-3d) 116
Infraction en quatre balles stroke play (Règle 31-6) 118
Interdiction ou restriction de (App .I) 150
Position du (Règle 14-2) 75
Prenant en charge le drapeau (Règle 17) 82
Un par joueur (Règle 6-4) 55

Cadet éclaireur (Déf.) 28
Définition d'élément extérieur 30

Camps (Déf.) 28
Disqualification du
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3e) 116
Stroke play à quatre balles (Règle 31-7) 118
Ordre de jeu
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3b) 115
Honneur à l'aire de départ (Règle 10-1a) 65
Stroke play à quatre balles (Règle 31-4) 118
Pénalité, maximum de quatorze clubs
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3d) 116
Stroke play à quatre balles (Règle 31-6) 118
Représentation du
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3a) 115
Stroke play à quatre balles (Règle 31-2) 117

Chaussures de golf (App. IV) 173
Réparer les dégâts des (Étiquette) 23

Chipping. Voir Approches, petites

Clubs
Ancrer le club 74
Changer les caractéristiques de jeu (Règle 4-2) 47
Conception (App. II) 157
Déclaré retiré du jeu (Règle 4-4c) 51
Emprunter ou partager (Règle 4-4b) 50
Endommagés
Autrement que pendant le cours normal du jeu (Règle 4-3b) 49
Avant le tour (Règle 4-3c) 49
Pendant le cours normal du jeu (Règle 4-3a) 48
Grip, Voir Poignée
Hors d'usage (Règle 4-3) 48
Longueur (App. II) 159
Manche – Shaft (App. II) 161
Nombre maximum autorisé (Règle 4-4a) 50
Partagés par les partenaires (Règle 4-4b) 50
Pénalités
Caractéristiques de jeu changées (Règle 4-2a) 47
Clubs excédentaires (Règle 4-4) 50
Clubs non conformes (Règle 4-1) 47
Matériau étranger appliqué (Règle 4-2b) 48
Poignée
Aide artificielle pour tenir la (Règle 14-3) 75
Poser le club sur le sol
Dans un obstacle (Règle 13-4) 73
Légèrement (Règle 13-2) 72
Prototypes soumis au R&A (App. II) 157
Réglages (App. II) 158
Règlement des têtes de driver conformes (App. II) 164
Remplacement pendant un tour (Règle 4-3a) 48
Spécifications, et forme (App. II) 163
Usure et modification (Règle 4-1b) 47

Co-compétiteur (Déf.) 28
Balle déplacée par le (Règle 18-4) 86
Balle en mouvement frappant le (Règle 19-4) 89
Contestant une allégation de balle hors d'usage (Règle 5-3 Note 1) 53
Examiner la balle (Règle 5-3) 52
Identifier la balle (Règle 12-2) 71
Prendre le drapeau en charge (Règle 17) 82

Comité (Déf.). Voir aussi Règlement 28
Addition des scores et application du handicap (Règles 6-6d Note 1, 33-5) 57, 126
Construction décrétée comme partie intégrante du terrain (Déf. de l'Obstruction, Règle 33-2a) 124
Décision
Pour les départages (Règle 33-6, App. I) 126, 154
Sans appel (Règle 34-3) 128

Déterminer
Les limites et les lisières du terrain (Règle 33-2, App. I) 124, 131
Les obstacles d'eau (Définition de l'Obstacle d'eau et de l'Obstacle d'eau latéral) 34
Les obstructions amovibles décrétées inamovibles (Définition de l'Obstruction) 36
Le terrain d'entraînement (Règle 33-2c) 125
Devoirs et pouvoirs (Règle 33) 124
Établir le règlement (Règle 33-1, App. I) 124, 148
Fixer les heures de départ et composer les groupes (Règles 6-3, 33-3) 54, 125
Interruption de jeu par (Règle 6-8b) 59
Prévention du jeu lent (Règle 6-7 Note 2) 58
Prolonger un tour conventionnel en match play pour départager un match nul (Règle 2-3) 42
Rapporter la correction d'une infraction grave (Règle 20-7c) 96
Rapporter le jeu d'une seconde balle (Règle 3-3a) 44
Règles d'entraînement (Règles 7-1, 7-2 Notes) 60, 62
Règles locales instaurées par (Règle 33-8a, App. I) 127, 131
Table des coups reçus (Règle 33-4) 126

Compétiteur (Déf.). Voir aussi Co-compétiteur 29
Balle en mouvement frappant le (Règle 19-2) 88
Refus de se conformer aux règles (Règle 3-4) 46
Score, responsabilités relatives au (Règle 6-6) 56

Compétitions contre bogey
Description (Règle 32-1) 120
Enregistrement des scores (Règle 32-1a) 120
Infraction impliquant la déduction de trous (Règle 32-1 Note 1) 120
Retarder indûment le jeu (Règle 32-1 Note 2) 121
Scores (Règle 32-1a) 120

Compétition contre par
Enregistrement des scores (Règle 32-1a) 120
Infraction impliquant la déduction de trous (Règle 32-1)....120
Retarder indûment le jeu (Règle 32-1a Note 2)....121
Scores (Règle 32-1a) 120

Compétitions Stableford
Enregistrer les scores (Règle 32-1b) 121
Infraction aux Règles avec pénalité maximum (Règle 32-1b Note I) 121
Pénalité de disqualification (Règle 32-2) 122
Retarder indûment le jeu (Règle 32-1b Note 2) 121
Scores (Règle 32-1b) 121

Concession
Du coup ou trou suivant, ou du match (Règle 2-4) 42

Conditions temporaires
Décision du Comité (App. I) 135, 140

Conseil (Déf.) 29
En compétition par équipes (App. I) 153
Pendant un tour conventionnel (Règle 8-1) 62

Controverses, litiges
Points non couverts par les Règles (Règle 1-4) 41
Réclamations (Règles 2-5, 34) 42, 127

Coup (Déf.). Voir aussi Stance 29
Aide
Aide physique (Règle 14-2) 75
Dispositifs artificiels (Règle 14-3) 75
Annuler (Règle 10-1c) 65
Balle endommagée suite à (Règle 5-3) 52
Concéder (Règle 2-4) 42
Demander un conseil (Règle 8-1) 62
D'en dehors de l'aire de départ (Règle 11-4) 68
Frapper la balle plus d'une fois (Règle 14-4) 76
Jouer d'où le coup précédent a été joué (Règle 20-5) 95
Sécurité, considérations (Étiquette) 21
Sur une balle provisoire (Règle 27-2b) 112
Sur une mauvaise balle
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3c) 116
Match play (Règle 15-3a) 78
Stroke play (Règle 15-3b) 79
Stroke play à quatre balles (Règle 31-6) 118

Coup d'entraînement. Voir aussi Entraînement
Éviter dommages inutiles (Étiquette) 24
Swing n'est pas un coup d'entraînement (Règle 7-2 Note I) 62

Décisions. Voir aussi Comité
Équité (Règle 1-4) 41
Finale du Comité (Règle 34-3) 128
Finale de l'arbitre (Règle 34-2) 128

Détritus (Déf.). Voir aussi Obstacles ; Obstructions 29
Balle déplacée après avoir touché (Règle 23-1) 99
Dégagement (Règle 23-1) 99
Eau fortuite (Déf. Eau fortuite) 30
Enlèvement
Dans un obstacle (Règle 13-4) 73
Pendant qu'une balle est en mouvement (Règle 23-1) 99
Sur la ligne de putt (Règle 16-1a) 79
Pierres dans un bunker, Règle locale (App. I) 139
Sur le green (Déf. Détritus) 29

Dispositifs artificiels
Appareil de mesure de distance règle locale (App. I et IV) 149, 176
Équipement inhabituel et (Règle 14-3) 75

Disqualification. Voir Pénalité

Distance
Appareil de mesure de distance, Règle locale (App. I et IV) 147, 174
Échanger information de (Déf. Conseil) 29

Évaluer ou mesurer (Règle 14-3) 75

Divots
Réparer un trou de divot (Étiquette) 23
Replacés (Règle 13-2) 72

Dormie
Définition (Règle 2-1) 42

Doute sur la procédure
Match play (Règle 2-5) 42
Stroke play (Règle 3-3) 44

Drapeau (Déf.) 30
Balle reposant contre (Règle 17-4) 83
Déplacé lorsque la balle est en mouvement (Règle 24-1) 100
Frapper (Règle 17-3) 83
Prise en charge sans autorisation (Règle 17-2) 82
Pris en charge, retiré ou tenu levé (Règle 17-1) 81
Replacer dans le trou (Étiquette) 24

Eau fortuite (Déf.) 30
Interférence par, et dégagement de l' (Règle 25-1) 104

Égalités
Prolonger un tour conventionnel pour départager en match play (Règle 2-3) 42
Recommandations ; options (App. I) 154
Responsabilités du Comité (Règle 33-6) 126

Élément extérieur (Déf.) 30
Balle au repos déplacée par (Règle 18-1) 84
Balle en mouvement déviée ou arrêtée par (Règle 19-1) 87
Cadet éclaireur (Définition de Cadet éclaireur) 28

Enseignement 177,187

Entraînement, Petites approches
Définir une zone (Règle 33-2c) 125
Éviter dommages inutiles (Étiquette) 24
Entraînement avant le tour (Règle 7-1b) 60
Entraînement pendant le tour (Règle 7-2) 61
Interdit sur ou près du dernier green (App. I) 152
Swing n'est pas un coup d'entraînement (Règle 7-2 Note I) 62

Équipement (Déf.). Voir aussi Balle 31
Arbitre (Déf.) 26
Balle déplacée par (Règles 18-2, 18-3, 18-4) 84, 85, 86
Balle déplacée pendant la recherche en match play (Règles 18-2, 18-3b) 84, 85
Co compétiteur (Déf.) 28
Déplacée pendant qu'une balle est en mouvement (Règle 24-1) 100
Dispositifs artificiels (Règle 14-3) 75
Liste des balles conformes (App. I) 149
Liste des têtes de driver conformes (App. I) 148

Marqueur (Déf.) 34

Équité
Résoudre les litiges (Règle 1-4) 41

Foudre
Interruption de jeu (Règle 6-8c) 59
Situation dangereuse (App. I) 151

Foursome (Déf.) 32
Match play (Règle 29-2) 114
Ordre de jeu (Règle 29-1) 114
Stroke play (Règle 29-3) 114

Frapper la balle
Franchement (Règle 14-1a) 74
Plus d'une fois (Règle 14-4) 76

Gant (App. IV) 172

Gazon
Mottes de gazon mises en place (Règle 13-2) 72

Green (Déf.). Voir aussi Obstacles ; Détritus ; Obstructions 32
Balle sur le (Déf.) 32
Dans un terrain en condition anormale (Règle 25-1b) 104
En suspens au bord du trou (Règle 16-2) 81
Nettoyer (Règles 16-1b, 21, 22) 80, 97, 98
Relever (Règles 16-1b, 21) 80, 97
Concéder le coup suivant à son adversaire (Règle 2-4) 42
Détritus sur (Déf. de Détritus, Règle 23-1) 29, 99
Entraînement
Avant ou entre les tours (Règle 7-1b) 60
Pendant le tour (Règle 7-2) 61
Indiquer une ligne pour le putting (Règle 8-2b) 63
Ligne de putt (Déf.) 33
Position du cadet ou du partenaire (Règle 14-2) 75
Se tenir sur ou à cheval (Règle 16-1e) 80
Mauvais green
Définition 34
Dégagement (Règle 25-3b) 107
Interférence avec (Règle 25-3a) 107
Ne pas terminer le trou en stroke play (Règle 3-2) 44
Obstruction inamovible proche du green (App. I) 139
Point le plus proche de dégagement (Règles 24-2b, 25-1b) 101, 104
Poser réclamation avant de quitter (Règle 2-5) 42
Quitter le green quand le trou est terminé (Étiquette) 23
Réparer les dégâts (Étiquette, Règle 16-1c) 23, 80
Tester la surface (Règle 16-1d) 80
Toucher (Règle 16-1a) 79
Trous d'aération (App. I) 138

Greenkeeper
Statut d'un trou fait par (Définition du Terrain en réparation) 38

Grip. Voir Clubs

Groupes. Voir Stroke play
Autorisé à passer lors de recherche (Étiquette) 22
Priorité sur le terrain (Étiquette) 23

Handicap
Appliquer, devoir du Comité (Règle 33-5) 126
Devoirs du joueur (Règle 6-2) 54
Jouer avec un handicap incorrect
Consciemment en stroke play (Règle 34-1b) 127
Match play (Règle 6-2a) 54
Stroke play (Règle 6-2b) 54
Match play (Règle 6-2a) 54
Stroke play (Règle 6-2b) 54
Table des coups reçus (Règle 33-4) 126

Herbe
Chutes de gazon (Définition de terrain en réparation) 38
Dans ou bordant un bunker, n'est pas obstacle (Définition du Bunker) 27
Toucher
Avec un club dans l'obstacle (Règle 13-4 Note) 74
En cherchant et identifiant une balle (Règle 12-1) 69

Heure de départ
Responsabilités du Comité (Règle 33-3) 125
Responsabilités du joueur (Règle 6-3a) 54

Honneur (Déf.) 32
Compétitions handicap contre par/bogey/Stableford (Règle 32-1) 120
Déterminer (Règles 10-1a, 10-2a) 65, 66
Ordre de jeu (Étiquette) 22

Hors limites (Déf.). Voir aussi Obstructions 32
Balle droppée roulant hors limites (Règle 20-2c) 91
Décision du Comité (App. I) 131
Jeu d'une balle provisoire (Règle 27-2) 111
Objets définissant
Fixes (Règle 13-2) 72
Ne sont pas des obstructions (Définition de l'Obstruction) 36
Procédure (Règle 27-1) 110
Stance hors limites (Déf. Hors limites) 32

Identification de la balle. Voir à Balle, identification

Interruption de jeu
Conditions exigeant une interruption immédiate (Règle 6-8b Note, App. I) 59, 151
Conditions le permettant (Règle 6-8a) 58
Procédure lorsque le jeu est interrompu par le Comité (Règle 6-8b) 59
Relever la balle lors d'une interruption de jeu (Règle 6-8c) 59

Information sur les coups joués. Voir Renseignement sur les coups joués

Intervention fortuite (Déf.) 33
Balle accidentellement déviée ou arrêtée par un élément extérieur (Règle 19-1) 87

Irrégularités de surface (Règle 13-2) 72

Jeux d'argent 196

Jeu de Golf
Définition (Règle 1-1) 40

Jeu lent
Pénalité (Règle 6-7) 57
Stroke play, règlement modifiant la pénalité (Règle 6-7 Note 2) 58

Jeunes arbres
Protection (App. I) 132

Joueur
Balle déplacée
Accidentellement (Règle 18-2) 84
Après avoir touché un détritus (Règle 23-1) 99
Délibérément (Règles 1-2, 18-2) 40, 84
Examiner la balle (Règle 5-3) 52
Identifier la balle (Règle 12-2) 71
Poser une réclamation (Règle 2-5) 42
Respect des autres joueurs (Étiquette) 22
Responsabilité de jouer sa propre balle (Règles 6-5, 12-2) 56, 71

Lie de la balle, Voir à balle

Ligne de jeu (Déf.). Voir aussi Ligne de putt 33
Améliorer (Règle 13-2) 72
Indiquer
Ailleurs que sur le green (Règle 8-2a) 62
Sur le green (Règle 8-2b) 63
Interposition sur (Règles 24-2a, 25-1a) 101, 104
Interposition sur (Règle locale)
Obstruction inamovible proche du green (App. I) 139
Obstruction inamovible temporaire (App. I) 140
Position du cadet ou du cadet du partenaire (Règle 14-2) 75

Ligne de putt (Déf.). Voir aussi Ligne de jeu 33
Enlever des détritus (Règle 16-1a) 79
Indiquer une ligne pour le putting (Règle 8-2b) 63
Position du cadet ou du partenaire (Règle 14-2) 75
Réparer des bouchons de trou, impacts de balle et autres dégâts (Règle 16-1c) 80
Se tenir sur ou à cheval sur la (Règle 16-1e) 80
Toucher (Règle 16-1a) 79

Lignes utilisées pour définir
Hors limites (Déf.) 32

Obstacle d'eau (Déf.) 34
Obstacle d'eau latéral (Déf.) 35
Terrain en réparation (Déf.) 38

Liste des balles conformes
Règlement de la compétition (Règle 5-1, App. I) 52, 149

Liste des têtes de driver conformes
Règlement de la compétition (Règle 4-1, App. I) 47, 148

Marque-balle
Déplacé
Accidentellement (Règle 20-1) 90
Après avoir touché un détritus (Règle 23-1) 99
Dans le processus de relèvement de la balle (Règle 20-1) 90
Dans le processus de réparation d'anciens bouchons de trou
Dans le processus de replacement de la balle (Règle 20-3a) 92

Marques de départ
Statut (Règle 11-2) 67

Marqueur (Déf.) 34
Contester une allégation de balle hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3) 52
Doute sur la procédure (Règle 3-3a) 45
Élément extérieur (Déf. Élément extérieur) 30
Enregistrement des scores
Compétitions contre bogey et contre par (Règle 32-1a) 120
Compétition Stableford (Règle 32-1b) 121
Quatre balles stroke play (Règle 31-3) 117
Stroke play (Règle 6-6a) 56
Examiner une balle (Règle 5-3) 52
Identifier une balle (Règle 12-2) 71
Informer d'une pénalité au (Règle 9-3) 64

Match, Partie (Déf.) Voir aussi Camps 31
Concéder (Règle 2-4) 42
Gagnant (Règle 2-3) 42

Match partagé
Décision du Comité pour les départages (Règle 33-6) 126

Match play. Voir aussi Meilleure balle ; Quatre balles ; Pénalités ; Scores
Balle déplacée par l'adversaire
Autrement que pendant la recherche (Règle 18-3b) 85
Pendant la recherche (Règle 18-3a) 85
Balle déplacée par le joueur (Règle 18-2) 84
Balle jouée d'un mauvais endroit (Règle 20-7b) 96
Cadence de jeu (Étiquette) 22
Combiner avec du stroke play (Règle 33-1) 124
Concession du prochain coup, trou ou du match (Règle 2-4) 42
Décompte des trous (Règle 2-1) 41
Départages (Règle 2-3, App. I) 42, 154

Entraînement
Avant ou entre les tours (Règle 7-1a)....60
Pendant un tour (Règle 7-2)....61
Gagnant du
Match (Règle 2-3) 42
Trou (Règle 2-1) 41
Handicap (Règle 6-2a) 54
Interruption de jeu d'un commun accord (Règle 6-8a) 58
Jeu lent (Règle 6-7) 57
Mauvaise balle (Règle 15-3) 78
Ordre de jeu (Règles 10-1, 29-2, 30-3b) 65, 114, 115
Pénalités
Délai limite pour imposer une (Règle 34-1a)....127
Entente pour déroger (Règle 1-3) 41
Informer l'adversaire (Règle 9-2) 63
Pénalité générale (Règle 2-6) 43
Réclamations (Règle 2-5) 42
Réclamations (Règle 2-5) 42
Renseignement inexact sur les coups réalisés (Règle 9-2) 63
Renseignement sur les coups réalisés (Règle 9-2) 63
Tirage (App. I) 156
Trou partagé (Règle 2-2) 42

Matchs à trois balles (Déf. Formes de match) 31
Balle accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire (Règle 30-2b) 115
Balle au repos déplacée par un adversaire (Règle 30-2a) 115

Matériau mis en tas pour être évacué (Définition du Terrain en réparation) 38
Mauvaise balle (Déf.) 34
Coups sur une mauvaise balle
En match play (Règle 15-3a)....78
En stroke play (Règle 15-3b) 79
Quatre balles
Match play (Règle 30-3c) 116
Stroke play (Règle 31-5) 118
Temps écoulé en jouant, définition de Balle perdue 27

Mauvais endroit
Balle jouée d'un
En match play (Règle 20-7b) 96
En stroke play (Règle 20-7c) 96
Règle générale (Règle 20-7a) 96
Relever une balle droppée ou placée à (Règle 20-6)....95

Mauvais green (Déf.) 34
Dégagement (Règle 25-3) 107
Point le plus proche de dégagement, définition 37

Meilleure balle, match play à la (Déf.) 31
Maximum de quatorze clubs (Règle 30-3d) 116
Ordre de jeu (Règle 30-3b) 115

Partenaire absent (Règle 30-3a) 115
Pénalité
Appliquée au camp (Règle 30-3d) 116
Conséquence des autres pénalités (Règle 30-3f) 117
Pénalités de disqualification (Règle 30-3e) 116

Mesurer
Balle déplacée en (Règle 18-6) 86
Dispositif artificiel (Règle 14-3, App. I) 75, 147

Mouvements d'essai
Éviter d'endommager le terrain (Étiquette) 24
N'est pas un coup d'entraînement (Règle 7-2 Note 1) 62

Moyens de transport
Marcher pendant le tour conventionnel, règlement de la compétition (App. I) 153

Nettoyer la balle
Conditions temporaires, dégagement (App. I) 137
Interdiction et permission (Règle 21) 97
Lors du dégagement de
Balle injouable (Règle 28) 113
Obstacle d'eau (Règle 26-1) 108
Obstruction amovible (Règle 24-1) 100
Obstruction inamovible (Règle 24-2) 101
Obstruction temporaire (App. I) 142
Terrain en condition anormale (Règle 25-1) 104
Zone écologiquement sensible (App. I) 133
Règle locale permettant de (App. I) 137
Reprise du jeu, lors de (Règle 6-8d) 59
Sur le green (Règles 16-1b, 21, 22) ....80, 97 ,98

Objets artificiels
Définition de l'obstruction 36

Observateur (Déf.) 34
Élément extérieur (Déf. Élément extérieur) 30

Obstacles (Déf.). Voir aussi Obstructions 34
Balle dans
Balle jouée d'un obstacle repose dans un autre (Règle 13-4 Exc.3) 74
Relevée et pouvant à nouveau y être droppée ou placée (Règle 13-4) 73
Roulant dans, plus près du trou, etc. redrop exigible (Règle 20-2c) 91
Bunkers (Définition de bunker) 27
Chercher une balle recouverte dans (Règle 12-1) 69
Coup dans, sur mauvaise balle (Règle 20-5) 95
Coup précédent joué depuis un (Règle 15-3) 78
Dégagement d'une obstruction temporaire (App. I) 141
Entraînement interdit depuis un (Règle 7-2) 61
Identifier la balle (Règle 12-2) 71
Mauvaise balle dans (Règle 15-3) 78

Obstacles d'eau
Balle dans, dégagement
Dropping zones, Règle locale (App. I) 145
Interdit d'un terrain en réparation (Règle 25-1 Note 1) 105
Interdit d'une obstruction inamovible (Règle 24-2 Note 1)....102
Balle jouée de l'intérieur, perdue ou injouable en dehors de l'obstacle (Règle 26-2b) 109
Balle jouée de l'intérieur vient reposer dans le même obstacle (Règle 26-2a) 109
Balle provisoire, Règle locale (App. I) 144
Balle se déplaçant dans l'eau et jouée (Règle 14-6) 77
Définition 34
Eau fortuite (Définition de l'Eau fortuite) 30
Obstacle d'eau latéral (Définition de l'Obstacle d'eau latéral) 35
Options (Règle 26-1) 108
Sonder l'eau pendant la recherche (Règle 12-1) 69
Placer des clubs dans (Règle 13-4 Exc.1) 73
Tester les conditions (Règle 13-4) 73
Toucher le sol ou l'eau dans (Règle 13-4) 73

Obstacles d'eau (Déf.). Voir à Obstacles 35
Obstacle d'eau latéral (Déf.) 35
Décision du Comité concernant (App. I) 144
Dégagement (Règle 26-1) 108

Obstructions (Déf.). Voir aussi Obstacles ; Détritus ; Hors limites 36
Amovibles (Règle 24-1) 100
Balle déplacée dans pendant la recherche (Règle 12-1) 69
Balle perdue dans (Règle 24-3) 102
Décision du Comité (App. I) 139
Enlever (Règle 13-4) 73
Inamovibles (Règle 24-2, App. I) 101, 139
Interférence avec le lie de la balle, le stance ;
Interposition sur la ligne de jeu ou de putt (Règles 24-1, 24-2a, App. I) 100, 101, 139
Obstruction inamovible proche du green (App. I) 139
Règle locale
Dropping zones (App. I) 145
Lignes électriques et câbles temporaires (App. I) 143
Obstruction inamovible proche du green (App. I) 139
Obstructions inamovibles temporaires (App. I) 140
Pierres dans les bunkers (App. I) 139
Toucher (Règle 13-4 Note) 74
Zone de mouvement intentionnel (Règles 24-1, 24-2a, App. I) 100, 101, 139

Ordre de jeu
À la meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-3b) 115
Balle provisoire ou seconde balle jouée de l'aire de départ (Règle 10-3) 67
Compétitions handicap contre par/bogey/Stableford (Règle 32-1) 120
Match play (Règle 10-1) 65
Stroke play (Règle 10-2) 66
Quand la balle n'est pas jouée comme elle repose (Règle 10-1 Note, Règle 10-2 Note) 65, 66
Respect des autres joueurs (Étiquette) 22

Parcours (Déf.) 36
Balle déplacée après avoir touché un détritus (Règle 23-1) 99
Coup précédent joué depuis (Règle 20-5) 95
Point le plus proche de dégagement (Règles 24-2, 25-1) 101, 104
Trous d'aération (App. I) 138

Partenaire (Déf.) 37
Absence
À la meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-3a) 115
Quatre balles stroke play (Règle 31-2) 117
Demander un conseil (Règle 8-1) 62
Partager les clubs (Règle 4-4b) 50
Position pendant le coup (Règle 14-2) 75

Partie intégrante du terrain
Construction déclarée par le Comité être (Déf. obstruction, Règle 33-2a) 124

Pénalité
Annulée quand le tour est annulé en stroke play (Règle 33-2d) 125
Délai limite pour imposer une
Match play (Règle 34-1a) 127
Stroke play (Règle 34-1b) 127
Déroger à une
Par entente (Règle 1-3) 41
Par une règle locale (Règle 33-8b) 127
Informer l'adversaire ou le marqueur (Règles 9-2, 9-3) 63, 64
Pénalité de disqualification ; annuler modifier ou imposer (Règle 33-7) 126
Pénalité générale
En match play (Règle 2-6) 43
En stroke play (Règle 3-5) 46

Pénalité coup et distance
Balle hors limites (Règle 27-1) 110
Balle injouable (Règle 28a) 113
Balle perdue (Règle 27-1) 110

Pénalité générale. Voir à Pénalité
Piquets utilisés pour définir
Hors limites (Déf.) 32
Obstacles d'eau (Déf.) 34
Obstacles d'eau latéraux (Déf.) 35
Terrain en réparation (Déf.) 38

Placer la balle
À l'emplacement d'où elle a été déplacée (Règle 20-3a) 92
Procédure lors de la reprise du jeu (Règle 6-8d) 59
Si elle est déplacée accidentellement (Règle 20-3a) 92
Si elle est incorrectement substituée, droppée ou placée (Règle 20-6) 95
Si la balle droppée ou placée est en jeu (Règle 20-4) 94
Si la balle ne s'immobilise pas à l'emplacement (Règle 20-3d) 94
Si le lie initial est modifié (Règle 20-3b) 93

Si l'emplacement est indéterminable (Règle 20-3c) 93

Point le plus proche de dégagement (Déf.) 37
Dans un bunker (Règles 24-2b, 25-1b) 101, 104
Point de référence pour redropper (Règle 20-2c (vii)) 92
Sur le green (Règles 24-2b, 25-1b) 101, 104
Sur le parcours (Règles 24-2b, 25-1b) 101, 104

Prix (Accepter, valeur) 182
Professionnalisme 180
Protection contre les éléments (Règle 14-2) 75
Quatre balles Match play (Déf.) 31
Nombre maximum de clubs (Règle 30-3b) 115
Ordre de jeu (Règle 30-3c) 116
Partenaire absent (Règle 30-3a) 115
Pénalité
Conséquence d'autres pénalités (Règle 30-3f) 117
Pénalité de disqualification (Règle 30-3e) 116

Quatre balles stroke play (Déf.) 32
Enregistrer les scores (Règles 6-6 Note 2, 31-4, 31-7) 57, 118
Ordre de jeu (Règle 31-5) 118
Partenaire absent (Règle 31-2) 117
Pénalité
Conséquence d'autres pénalités (Règle 31-8) 119
Pénalité de disqualification (Règle 31-7) 118

Réclamations
Match play
Doute ou controverses (Règle 2-5) 42
Réclamations et pénalités (Règle 34-1a) 127
Stroke play, réclamations et pénalités (Règle 34-1b) 127
Règlement
Anti-dopage (App. I) 154
Cadence de jeu (App. I) 151
Cadet (App. I) 150
Comité établit le (Règle 33-1) 124
Conditions temporaires (App. I) 135
Conseil en compétition par équipes (App. I) 153
Décision pour les départages (App. I) 154
Entraînement (App. I) 152
Interruption de jeu pour situation dangereuse (App. I) 151
Joueur responsable de la connaissance du (Règle 6-1) 54
Liste des têtes de driver conformes (App. I) 148
Moyens de transport (App. I) 153
Nouveaux trous (App. I) 153
Spécifications de la balle
Liste des balles conformes (App. I) 149
Règlement de la même balle (App. I) 149
Tableau de match play (App. I) 156

Règlement de la même balle
Règlement de la compétition (App. I) 149

Règles (Déf.). Voir aussi Pénalité 37
Appliquer en trois balles, meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-1) 115
Autorisation de modifier (App. I) 131
Déroger
Par entente (Règle 1-3) 41
Décision du Comité (Règle 33-1) 124
Infraction, pénalité générale
En match play (Règle 2-6) 43
En stroke play (Règle 3-5) 46
Points non couverts par (Règle 1-4) 41
Refus de se conformer, stroke play (Règle 3-4) 46
Règles locales (Règle 33-8, App. I) 127, 131
Responsabilités du joueur (Règle 6-1) 54

Règles d'hiver
Décision du Comité (App. I) 132
Règle locale (App. I) 131, 136

Règles Locales. Voir aussi Règles Locales types
Appareil de mesure de distance (App. I) 147
Balle placée et règles d'hiver (App. I) 136
Déroger à une pénalité (Règle 33-8b) 127
Dropping zones, utilisation des (App. I) 145
Incompatibles avec les Règles de Golf (Règle 33-8) 127
Jeu interdit
D'une zone écologiquement sensible (définition du Terrain en réparation, définition de l'Obstacle d'eau, App. I) 38, 34, 134
D'un terrain en réparation (Définition du Terrain en réparation, App. I) 38, 134
Refus d'un dégagement pour interférence du stance avec un terrain en condition anormale (Règle 25-1a) 104
Responsabilités du Comité (Règle 33-8a, App. I) 127, 131

Règles Locales types
Balle enfoncée (App. I) 136
Balle placée et règles d'hiver (App. I) 136
Dropping zones (App. I) 145
Instaurer (App. I, Partie A) 131
Lignes électriques temporaires (App. I) 143
Nettoyer la balle (App. I) 137
Obstacles d'eau, balle jouée provisoirement (App. I) 144
Obstruction inamovible proche du green (App. I) 139
Obstructions temporaires (App. I) 140
Pierres dans les bunkers (App. I) 139
Protection des jeunes arbres (App. I) 132
Terrain en réparation, jeu interdit (App. I) 132
Trous d'aération (App. I) 138
Zones écologiquement sensibles (App. I) 133

Relever la balle. Voir aussi Nettoyer la balle ; Point le plus proche de dégagement
Aidant le jeu (Règle 22-1) 98
Balle incorrectement droppée (Règle 20-6) 95
Dans ou sur une obstruction amovible (Règle 24-1) 100
Dans un bunker (Règles 12-2,13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii)) 71, 73, 101, 104
Dans un obstacle d'eau (Règles 12-2, 13-4, 26-1, 26-2) 71, 73, 108, 109
Déterminer si elle est hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3) 52
D'un mauvais endroit (Règle 20-6) 95
En cas d'interruption de jeu (Règle 6-8c) 59
Gênant le jeu (Règle 22-2) 98
Green, sur le (Règle 16-1b) 80
Interférence avec des conditions temporaires (App. I) 135
Marquer avant de (Règle 20-1) 90
Pénalité (Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2, 20-1) 52, 59, 71, 84, 90
Pour identification (Règle 12-2) 71
Sur le parcours, sans pénalité
(Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b) 52, 59, 71, 98, 100, 101, 104

Renseignement inexact
Annulant le délai limite pour une réclamation (Règles 2-5, 34-1) 42, 127
Sur les coups réalisés en match play (Règle 9-2) 63

Renseignement sur les coups réalisés
Match play (Règle 9-2) 63
Règle générale (Règle 9-1) 63
Stroke play (Règle 9-3) 64

Retard excessif. Voir jeu lent

Scores
Déterminer le score du trou en cas de seconde balle en stroke play (Règle 3-3b) 45
Modification interdite après remise (Règle 6-6c) 56
Responsabilités du Comité (Règle 33-5) 126
Responsabilités du compétiteur (Règles 6-6b, 6-6d, 31-3) 56, 57, 117
Responsabilité du marqueur (Règles 6-6a, 31-3, 32-1b) 56, 117, 121
Score erroné (Règle 6-6d) 57
Stroke play à quatre balles (Règle 31-4) 118

Seconde balle
Depuis l'aire de départ (Règle 10-3) 67
Déterminer le score pour le trou (Règle 3-3b) 45
Jouée en cas de doute sur la procédure (Règle 3-3) 44

Sécurité
Considérations (Étiquette) 21

Simples (Déf. Formes de match play et de stroke play) 31, 32

Stance (Déf.). Voir aussi Coup 38
À cheval sur ou touchant la ligne de putt (Règle 16-1e) 80
Construire (Règle 13-3) 73
En dehors de l'aire de départ (Règle 11-1) 67
Éviter l'interférence avec les marques de départ (Règle 11-2) 67
Hors limites (Déf. Hors limites) 32

Interférence avec
Obstruction inamovible (Règle 24-2a) 101
Terrain en condition anormale (Règles 25-1a) 104
Prendre correctement (Règle 13-2) 72
Règle locale refusant le dégagement d'une interférence avec (Règle 25-1a) 104
Stance anormal, interférence avec
Obstruction inamovible (Règle 24-2b exception) 102
Terrain en condition anormale (Règles 25-1b exception) 105

Statut d'Amateur 179

Stroke play. Voir aussi Stroke play à quatre balles ; Pénalités ; Scores
Combiner avec du match play (Règle 33-1) 124
Doute sur la procédure (Règle 3-3a) 44
Gagnant (Règle 3-1) 44
Groupes
Changer (Règle 6-3b) 55
Composition par le Comité (Règle 33-3) 125
Handicap (Règle 6-2b) 54
Jeu lent, modification de pénalité (Règle 6-7) 57
Jouer hors tour (Règle 10-2c) 66
Ne pas terminer le trou (Règle 3-2) 44
Nouveaux trous (Règle 33-2b, App. I) 124, 153
Ordre de jeu (Règles 10-2a, 10-2c, 29-3) 66, 114
Pénalités
Délai limite pour imposer (règle 34-1b) 127
Entente pour déroger (Règle 1-3) 41
Informer le marqueur (Règle 9-3) 64
Pénalité générale (Règle 3-5) 46
Refus de se conformer aux Règles (Règle 3-4) 46
Renseignement sur les coups réalisés (Règle 9-3) 64
Seconde balle jouée (Règle 3-3b) 46

Suspension du jeu
Cas autorisés (Règle 6-8a) 58
Décision du Comité (Règle 33-2d) 125
Procédure pour les joueurs (Règle 6-8b) 59
Relever la balle lors de (Règle 6-8c) 59
Suspension immédiate (Règle 6-8b Note, App. I) 59, 151

Tableau général numérique de match play
Déterminer les places dans (App. I) 156

Tees
Balle tombant du (Règle 11-3) 68
Définition, App. IV 172
Façon de surélever la balle (Règle 11-1) 67
Utilisation d'un tee non conforme (Règle 11-1) 67

Terrain (Déf.). Voir aussi Terrain en réparation 38
Déterminer les limites et les lisières du (Règle 33-2a) 124
Eau fortuite sur le (Définition de l'Eau fortuite) 30

Injouable (Règle 33-2d) 125
Priorité sur (Étiquette) 23
Soins à apporter au (Étiquette) 23

Terrain d'entraînement
Décision du Comité (Règle 33-2c) 125

Terrains en conditions anormales (Déf. Règle 25) 38
Balle accidentellement déplacée dans (Règle 12-1) 69
Dégagement (Règle 25-1b) 104
Interférence (Règle 25-1a) 104
Point le plus proche de dégagement (Déf.) 37

Terrain en réparation (Déf.) 38
Balle à l'intérieur déplacée pendant la recherche (Règle 12-1) 69
Dégagement (Règle 25-1) 104
Déterminé par le Comité (Règle 33-2a) 124
Jeu interdit (App. I) 132
Matériau mis en tas pour être évacué, son statut (Déf. du Terrain en réparation) 38
Règle locale, dropping zones (App. I) 145

Terrain injouable
Décision du Comité (Règle 33-2d) 125

Threesome (Déf. Formes de match) 31
Ordre de jeu (Règle 29-1) 114

Tirage
Tableau général numérique de match play (App. I) 156

Tirage aléatoire
Tirage en match play (App. I) 156

Tour conventionnel (Déf.) 39
Clubs
Caractéristiques de jeu changées (Règle 4-2a) 47
Endommagés (Règle 4-3) 48
Conseil pendant (Règle 8-1) 62
Délai imparti pour terminer (Règle 6-7 Note 2) 58
Dispositifs artificiels et équipement inhabituel, utilisation pendant (Règle 14-3) 75
Marcher pendant, règlement de la compétition (App. I) 153
Nombre maximum de clubs autorisé (Règle 4-4a) 50
Prolonger pour départager un match nul en match play (Règle 2-3) 42

Toucher la balle. Voir Balle

Transport
Règlement interdisant l'utilisation (App. I) 155

Trou (Déf.). Voir aussi Ligne de jeu ; Match play 39
Animal fouisseur, fait par (Déf. de l'Animal fouisseur) 25
Balle en suspens au bord (Règle 16-2) 81
Concéder en match play (Règle 2-4) 42

Déterminer le score pour (Règle 3-3b) 45
Endommagé (Règle 33-2b) 124
Finir le trou
Balle jouée de l'aire de départ (Règles 1-1, 15-1) 40, 77
Manquement, stroke play (Règle 3-2) 44
Gagnant du (Règle 2-1) 41
Greenkeeper, fait par (Déf. du Terrain en réparation) 38
Nombre dans un tour conventionnel (Déf. du Tour conventionnel) 39
Nouveaux trous pour la compétition (Règle 33-2b, App. I) 124, 153
Partagé (Règle 2-2) 42
Replacer le drapeau dans (Étiquette) 24
Score erroné (Règle 6-6d) 57
Temps imparti pour terminer le (Règle 6-7 Note 2) 58
Tester la surface du green pendant le jeu du (Règle 16-1d) 80
Trou partagé (Règle 2-2) 42

Trous d'aération
Règle locale (App. I) 138

Voiturettes
Règlement interdisant l'utilisation (App. I) 153
Règlements locaux (Étiquette) 24

Zones écologiquement sensibles
Règle locale (App. I) 133

Notes

Les activités du R & A concernant tous ses domaines de compétence sont présentées de manière détaillée sur www.randa.org. Tenez-vous au courant des dernières nouvelles sur les règles, les championnats, le développement du golf ainsi que sur la gestion des terrains et découvrez l'histoire, les faits et les chiffres relatifs au rôle du R&A dans le monde entier.
www.randa.org

Durant toute l'année, pour des nouvelles, des vidéos, des informations, l'histoire et la couverture des qualifications du championnat majeur de golf à la fois le plus ancien et le plus international, visitez le site officiel du Championnat The Open : TheOpen.com.
www.TheOpen.com

Les classements mondiaux de golf amateur (WAGR) ont été créés en 2007 avec l'apparition du classement Messieurs. Le classement Dames est apparu en 2011 et le WAGR, qui est maintenant administré en partenariat avec l'United States Golf Association, a été rapidement reconnu comme le système de classement de golf amateur prééminent dans le monde.
www.WAGR.RandA.org

OYSTER PERPETUAL
DAY-DATE 40 EN PLATINE

ROLEX

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

AFG
Boulevard Louis Schmidt 87/6
1040 Bruxelles
www.afgolf.be

ROLEX