



ffgolf[®]



Les Règles de Golf

& Règles du Statut d'Amateur
2008 - 2011



ROLEX



The R&A is golf's world rules and development body and organiser of The Open Championship. It operates with the consent of more than 130 national and international, amateur and professional organisations, from over 120 countries and on behalf of an estimated 30 million golfers in Europe, Africa, Asia-Pacific and The Americas (outside the USA and Mexico). The United States Golf Association (USGA) is the game's governing body in the United States and Mexico.

Photo de couverture : Hubert Chesneau

Le club-house du Royal & Ancient Golf Club de Saint Andrews

Les Règles de Golf et du Statut d'Amateur 2008-2011

Achévé d'imprimer en décembre 2007 par Rivadeneyra pour MGraphic - sur papier éco-labellisé certifié FSC



250 000 exemplaires - GRATUIT - Ne peut être vendu



Règles de Golf

Approuvées par

Le R&A Rules Limited

L'United States Golf Association

31^e Édition

Applicable au 1^{er} Janvier 2008

Traduction française (*approuvée par le R&A*)

Utilisation et reproduction interdites sans l'autorisation de la FFGolf

Jean-Bertrand de Bouÿn, Mauricette Feuillas, Christian Gresse,

Jo Grundman, Arnould de Lamarzelle, Alain Rathery,

Membres du Comité des Règles de la Fédération Française de Golf

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

© 2007 R&A Rules Limited et United States Golf Association

Tous droits réservés

Table des Matières

	Page
PRÉFACE	5
PRINCIPAUX CHANGEMENTS	6
COMMENT UTILISER LE LIVRET DE RÈGLES	17
CONDENSÉ DES RÈGLES DE GOLF	20
SECTIONS	
I. Étiquette	28
II. Définitions	33
III. Les Règles du Jeu	49
LE JEU	
1. Le jeu	49
2. Match play	50
3. Stroke play	52
LES CLUBS ET LA BALLE	
4. Les clubs	54
5. La balle	59
RESPONSABILITÉS DU JOUEUR	
6. Le joueur	61
7. Entraînement	67
8. Conseil. Indication de la ligne de jeu	69
9. Renseignements sur les coups réalisés	70
ORDRE DE JEU	
10. Ordre de jeu	72
AIRE DE DÉPART	
11. Aire de départ	74

JOUER LA BALLE

12. Chercher et identifier la balle	76
13. Balle jouée comme elle repose	78
14. Frapper la balle	81
15. Balle substituée. Mauvaise balle	84

LE GREEN

16. Le green	86
17. Le drapeau	88

BALLE DÉPLACÉE, DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

18. Balle au repos déplacée	90
19. Balle en mouvement déviée ou arrêtée	93

SITUATIONS DE DÉGAGEMENT ET PROCÉDURES

20. Relever, dropper et placer; Jouer d'un mauvais endroit	96
21. Nettoyer la balle	103
22. Balle aidant ou gênant le jeu	104
23. Détritus	105
24. Obstructions	106
25. Terrains en conditions anormales, balle enfoncée et mauvais green	110
26. Obstacles d'eau (y compris latéraux)	114
27. Balle perdue ou hors limites. Balle provisoire	117
28. Balle injouable	120

AUTRES FORMES DE JEU

29. Threesomes et foursomes	121
30. Match play à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles	121
31. Stroke play à quatre balles	124
32. Compétitions contre bogey, contre par et Stableford	127

ADMINISTRATION

33. Le Comité	130
34. Contestations et décisions	134

APPENDICE I

Sommaire	137
Partie A : Règles locales	139
Partie B : Règles locales types	142
Partie C : Règlement de la compétition	157

APPENDICE II

Conception des clubs	167
----------------------------	-----

APPENDICE III

La balle	180
----------------	-----

RÈGLES DU STATUT D'AMATEUR	181
---	-----

INDEX	200
--------------------	-----

R&A Rules Limited

A compter du 1^{er} 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.

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 2008 des Règles de Golf

Ce livret contient les Règles de Golf qui sont applicables dans le monde entier à partir du 1^{er} janvier 2008. Il constitue le résultat de quatre années de travail du R&A Rules Limited et de l'United States Golf Association (USGA), après consultation d'autres autorités régissant le golf de par le monde.

Tout en demeurant fidèles à leurs principes historiques, les Règles doivent être claires, aussi complètes que possible et faciles à comprendre tandis que les pénalités doivent être appropriées. Il faut donc réexaminer régulièrement les Règles pour s'assurer que les objectifs ainsi visés sont atteints et les Règles reproduites dans le présent livret constituent le dernier état de cette évolution. Un résumé des principaux changements apportés par rapport à l'édition précédente se trouve aux pages 6 à 10 de ce livret.

Le R&A Rules Limited et l'USGA souhaitent tous deux promouvoir le respect de ces Règles et l'adhésion à leur contenu. Ils entendent préserver l'intégrité du golf à tous les niveaux.

En conclusion, nous adressons nos plus vifs remerciements non seulement à nos comités respectifs pour le travail accompli mais également à tous ceux dont les différentes contributions ont rendu possible la présente révision des Règles de Golf.

W. Michael B. Brown
Président
Comité des Règles de Golf
R&A Rules Limited

James T. Bunch
Président
Comité des Règles de Golf
United States Golf Association

Septembre 2007

Principaux changements introduits dans l'édition 2008 des Règles de Golf

Généralités

Les changements apportés aux Règles relèvent principalement de deux catégories : (1) ceux destinés à clarifier les Règles et (2) ceux visant à réduire dans un certain nombre de cas les pénalités encourues afin que celles-ci soient justement proportionnées.

Définitions

Balle perdue

Définition modifiée pour rendre plus claires les questions liées à la balle substituée et pour inclure le concept de "coup et distance" (voir les changements correspondants apportés aux Règles 18-1, 24-3, 25-1c, 26 et 27-1).

Conseil

Définition modifiée pour autoriser l'échange d'informations sur les distances, un tel échange ne constituant pas un "conseil".

Parties

Définition supprimée et remplacée par deux nouvelles définitions : "Formes de Match Play" et "Formes de Stroke Play"

Règles

Règle 1-2. Exercer une influence sur la balle

Une note est ajoutée pour clarifier ce qui constitue une grave infraction à la Règle 1-2.

Règle 4-1. Forme et fabrication des clubs

Règle modifiée pour réduire la pénalité encourue pour transporter, mais sans l'utiliser, un club non conforme ou un club en infraction avec la Règle 4-2 ; au lieu d'une pénalité de disqualification, la pénalité applicable est la même que celle encourue pour transporter plus de 14 clubs.

Règle 12-1. Chercher la balle ; Voir la balle

Règle modifiée pour inclure la recherche d'une balle dans une obstruction.

Règle 12-2. Identifier la balle

Règle modifiée pour permettre à un joueur de relever sa balle afin de l'identifier dans un obstacle (voir le changement correspondant apporté à la Règle 15-3 qui supprime l'exemption de pénalité pour avoir joué une mauvaise balle dans un obstacle).

Règle 13-4. Balle dans un obstacle ; Actions interdites

Exception 1 modifiée par souci de clarté ; Exception 2 modifiée pour faire référence à la Règle 13-2 et éliminer la mention relative à l'aide apportée au joueur dans son jeu ultérieur du trou ; Exception 3 ajoutée pour exempter, dans certaines circonstances, le joueur de la pénalité pour infraction à la Règle 13-4a (tester l'état de l'obstacle).

Règle 14-3. Dispositifs artificiels. Équipement inhabituel et utilisation inhabituelle d'un équipement

Règle modifiée pour faire référence à l'utilisation inhabituelle d'un équipement (voir aussi la nouvelle Exception concernant l'utilisation d'un équipement d'une manière traditionnellement acceptée) et nouvelle Exception ajoutée concernant les joueurs ayant une raison médicale légitime pour utiliser un dispositif artificiel ou un équipement inhabituel.

Note ajoutée par souci de clarté pour stipuler qu'une Règle Locale peut être introduite pour autoriser l'utilisation de dispositifs permettant de mesurer la distance ; auparavant une telle Règle Locale n'était autorisée que par une Décision.

Règle 15-2. Balle substituée

Exception ajoutée pour éviter une "double pénalité" lorsque le joueur substitue incorrectement une balle et joue d'un mauvais endroit (voir le changement correspondant apporté à la Règle 20-7c).

Règle 15-3. Mauvaise balle

Règle modifiée afin de supprimer l'exemption de pénalité pour jouer une mauvaise balle dans un obstacle (voir le changement correspondant apporté à la Règle 12-2 permettant à un joueur de relever une balle afin de l'identifier dans un obstacle).

Règle 16-1e. Placer les pieds sur ou de part et d'autre de la ligne de putt

Exception ajoutée pour stipuler qu'aucune pénalité n'est encourue si l'action est commise par inadvertance ou pour éviter de se tenir sur la ligne de putt d'un autre joueur ; auparavant une telle action n'était autorisée que par une Décision.

Règle 18. Balle au repos déplacée

Pénalité modifiée pour éviter une "double pénalité" lorsque le joueur relève sa balle alors qu'il n'y est pas autorisé et substitue incorrectement une balle (voir les changements correspondants apportés aux Règles 15-2 et 20-7c).

Règle 18-1. Balle au repos déplacée ; Par un élément extérieur

Note ajoutée afin de clarifier la procédure lorsqu'une balle peut avoir été déplacée par un élément extérieur:

Règle 19-2. Balle en mouvement déviée ou arrêtée par le joueur, le partenaire, le cadet ou l'équipement

Règle modifiée pour réduire à un coup la pénalité tant en Match Play qu'en Stroke Play.

Règle 20-3a. Placer et replacer ; Par qui et où

Règle modifiée pour réduire à un coup la pénalité encourue pour une balle placée ou replacée par une personne non autorisée.

Règle 20-7c. Jouer d'un mauvais endroit ; Stroke Play

Note ajoutée pour éviter une "double pénalité" lorsque le joueur joue d'un mauvais endroit et substitue incorrectement une balle (voir le changement correspondant apporté à la Règle 15-2).

Règle 24-1. Obstruction amovible

Règle modifiée pour permettre de déplacer un drapeau pris en charge, retiré ou tenu levé lorsqu'une balle est en mouvement.

Règle 24-3. Balle non retrouvée dans une obstruction

Règle 25-1c. Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale

Règle 26. Obstacle d'eau

Règle 27-1. Coup et distance ; Balle hors limites ; Balle non retrouvée dans les cinq minutes

Dans les Règles ci-dessus l'expression "il doit y avoir suffisamment d'indices probants" est remplacée par "on doit être sûr ou quasiment certain" lorsqu'il s'agit de savoir si une balle qui n'a pas été retrouvée, doit être traitée comme une balle perdue dans une obstruction (Règle 24-3), dans un terrain en condition anormale (Règle 25-1) ou dans un obstacle d'eau (Règle 26-1). Voir les changements correspondants apportés à la Définition de la Balle perdue et à la Règle 18-1.

Appendice I

Jointures entre des plaques de gazon

Nouvelle Règle Locale type ajoutée.

Obstructions inamovibles temporaires

Clause II de la Règle Locale type modifiée afin d'introduire une condition supplémentaire pour autoriser le dégagement, à savoir que l'obstruction inamovible temporaire doit se trouver sur la ligne de jeu du joueur.

Appendice II

Réglages

Texte modifié afin de permettre des réglages autres que ceux relatifs au poids, sous réserve d'évaluation par le R&A.

Tête de club ; Forme simple

Texte modifié pour clarifier l'expression "Forme simple" et établir une liste de certaines caractéristiques qui ne sont pas autorisées ; ces dispositions figuraient précédemment de manière détaillée dans le guide relatif aux règles en matière d'équipement.

Tête de club ; Dimensions, Volume et Moment d'inertie

Sections ajoutées sur le moment d'inertie et les dimensions des têtes de putter ; ces dispositions figuraient précédemment de manière détaillée dans le guide relatif aux règles en matière d'équipement et dans les protocoles de test.

Tête de club ; Effet ressort et propriétés dynamiques

Nouvelle section ajoutée sur l'effet ressort. La limite, telle que détaillée dans le protocole du test du pendule, s'applique désormais à tous les clubs (à l'exception des putters) et à toutes les formes de jeu ; précédemment les dispositions en la matière relevaient des règlements de compétition.

IL FAUT BEAUCOUP DE RÈGLES POUR
PERMETTRE UNE TELLE LIBERTÉ.



ROLEX





PLUS QU'UN JEU.
UN ART.

Le golf n'exige pas seulement de la précision. Il est la précision. À l'image des pièces d'un immense puzzle, chaque règle peut avoir une incidence sur les autres. Pour préserver cette subtile mécanique, le R&A veille à ce que les règles de golf reposent sur l'intégrité et le respect de chacun. Avec une telle philosophie, toute la complexité du jeu s'en trouve éclairée.



ROLEX





IL EST DES ESPACES INFINIS OÙ TOUT
SE JOUE AU MILLIMÈTRE.

Au golf, les règles du jeu sont méticuleuses, précises, incroyablement détaillées. Il faut dire qu'elles sont au service d'une ambition plus noble : permettre un jeu agréable et sans entraves. Cette impression de liberté que l'on ressent dès le début d'un parcours est le fruit de plus de 250 ans de travail intense et de dévouement. Une telle attention portée aux finesses du golf offre à chacun le plaisir d'en apprécier toute la beauté.



ROLEX

OYSTER PERPETUAL
DAY-DATE
EN PLATINE



ROLEX.COM **ROLEX**

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 exemple, le joueur peut annuler le coup) signifie que l'action est optionnelle
- "Devrait" (par exemple, le marqueur devrait vérifier le score) signifie que l'action est recommandée mais n'est pas obligatoire

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

Connaître les définitions

Il y a plus de cinquante termes définis (par exemple, 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 (p.ex. match play ou stroke play, simple, foursome ou quatre balles)
- Qui est impliqué (p.ex. le joueur, son partenaire ou cadet, un élément extérieur)
- Où a eu lieu l'incident (p.ex. sur l'aire de départ, dans un bunker ou un obstacle d'eau, sur le green)
- Ce qui s'est réellement passé
- Le moment où s'est produit l'incident (p.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 peut 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

Le golf étant un jeu où les Règles sont appliquées par les joueurs eux-mêmes, tous les joueurs devraient avoir une bonne connaissance des Règles fondamentales contenues dans ce Condensé. Cependant ce Condensé ne constitue pas un substitut des Règles de Golf qui devraient être consultées chaque fois qu'un doute survient. Pour plus d'informations sur les points couverts par ce Condensé, il convient de se reporter à la Règle concernée.

Généralités

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 partenaire (i.e. un joueur de votre camp), à votre cadet ou au cadet de votre partenaire. Vous ne devez donner un conseil à personne excepté à votre partenaire. Vous pouvez demander 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)

A 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 et rendue aussitôt que possible. (Règle 6-6)

Les Règles du jeu

Commencer un trou (Règle 11)

En commençant un trou, jouez d'un emplacement situé entre les marques de départ et non pas devant celles-ci.

Vous pouvez jouer votre coup de départ d'un emplacement situé jusqu'à deux longueurs de club en arrière de la ligne joignant les extrémités avant des marques de départ.

Si en commençant un trou, vous jouez votre coup d'en dehors de l'aire de départ ainsi déterminée, en Match Play il n'y a pas de pénalité mais votre adversaire peut exiger que vous rejouiez votre coup ; en Stroke Play vous encourez une pénalité de deux coups et vous devez corriger votre erreur en jouant 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, avec l'autorisation de votre marqueur ou de votre adversaire, de marquer cette balle et de la relever afin de l'identifier. (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 si cette action se produit en prenant correctement votre stance ou en effectuant votre mouvement. N'améliorez pas votre lie en tassant quoi que ce soit. (Règle 13-2)

Si une balle repose dans un bunker ou un obstacle d'eau, ne touchez pas avec votre main ou votre club le sol dans l'obstacle, quelle que soit la nature de celui-ci, ou l'eau dans l'obstacle d'eau, avant de procéder au mouvement en avant de votre club pour frapper la balle, et ne déplacez aucun débris. Règle 13-4)

Vous devez effectuer un mouvement avec votre club et frapper la balle. Il n'est pas permis de pousser, de riper ou de cueillir la balle. (Règle 14-1)

Si vous jouez une mauvaise balle, en Match Play vous perdez le trou ; en

Stroke Play vous encourez une pénalité de deux coups et vous devez ensuite corriger votre erreur en jouant la balle correcte. (Règle 15-3)

Sur le green (Règles 16 et 17)

Vous pouvez marquer, relever et nettoyer votre balle sur le green ; vous devez toujours replacer votre balle à l'endroit exact où elle se trouvait lorsqu'elle a été relevée. (Règle 16-1b)

Vous pouvez réparer les impacts de balle et les bouchons d'anciens trous, mais aucun autre dommage tels que les marques de clous/crampons. (Règle 16-1c)

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 la balle est en jeu, si vous provoquez accidentellement le déplacement de votre balle, si vous la relevez alors que cela n'est pas autorisé ou si la balle se déplace après que vous l'ayez adressée, vous devez ajouter une pénalité d'un coup à votre score et replacer votre balle. Toutefois, regardez les exceptions énumérées dans la Règle 18-2a. (Règle 18-2)

Si quelqu'un d'autre déplace votre balle au repos ou si votre balle est déplacée par une autre balle, remplacez-la. Vous n'encourez pas de pénalité.

Balle en mouvement déviée ou arrêtée (Règle 19)

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par vous-même, votre partenaire, votre cadet ou votre équipement, ajoutez une pénalité d'un coup à votre score et jouez la balle comme elle repose. (Règle 19-2)

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par une autre balle au repos, il n'y a pas de pénalité et la balle sera jouée comme elle repose sauf en Stroke Play où vous encourez une pénalité de deux coups si votre balle et l'autre balle concernée reposaient sur le green avant que vous ayez joué. (Règle 19-5a)

Relever, dropper et placer la balle (Règle 20)

Avant de relever une balle qui doit être replacée (par exemple lorsque la balle est relevée sur un green pour être nettoyée), la position de la balle doit être marquée. (Règle 20-1)

Lorsque la balle est relevée afin d'être droppée ou placée à un autre endroit, (par exemple 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 procéder ainsi.

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

Une balle droppée doit être redroppée si elle roule dans une position où existe encore l'interférence pour laquelle un dégagement avait été pris (par exemple une obstruction inamovible) ou si elle roule à plus de deux longueurs de club de l'endroit où elle avait été droppée. Il en va de même si elle vient reposer plus près du trou que sa position d'origine, que le point le plus proche de dégagement ou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau.

Il existe au total neuf situations où une balle droppée doit être redroppée et elles sont couvertes par la Règle 20 2c.

Si une balle droppée pour la seconde fois roule dans n'importe laquelle de ces situations, placez la balle 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 n'importe quelle autre balle si vous pensez qu'elle peut aider tout autre joueur.

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

Vous pouvez faire relever n'importe quelle balle si vous estimez qu'elle peut gêner votre jeu.

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 détrit (c'est-à-dire un objet naturel abandonné tel que des pierres, des feuilles détachées et des brindilles) sauf si le détrit et votre balle se trouvent dans le même obstacle. Si vous déplacez un détrit et que cette action provoque le déplacement de votre balle, la balle doit être remplacée et (sauf si votre balle se trouve sur le green) vous encourez une pénalité d'un coup. (Règle 23-1)

Obstructions amovibles (Règle 24-1)

Les obstructions amovibles (c'est-à-dire des objets artificiels amovibles tels que des râeaux, des boîtes métalliques etc.) quel que soit l'endroit où elles se trouvent, peuvent être déplacées sans pénalité. Si la balle se déplace à la suite de cette action, elle doit être remplacée sans pénalité.

Une balle reposant sur une obstruction amovible peut être relevée ; l'obstruction peut alors être enlevée et la balle droppée, sans pénalité, à l'endroit situé directement en dessous de l'emplacement où la balle reposait sur l'obstruction, si ce n'est que sur le green la balle sera placée à cet endroit.

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

Une obstruction inamovible est un objet artificiel inamovible tel qu'un bâtiment ou une route recouverte d'une surface artificielle (vérifiez cependant le statut des routes et des chemins dans les Règles Locales).

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.

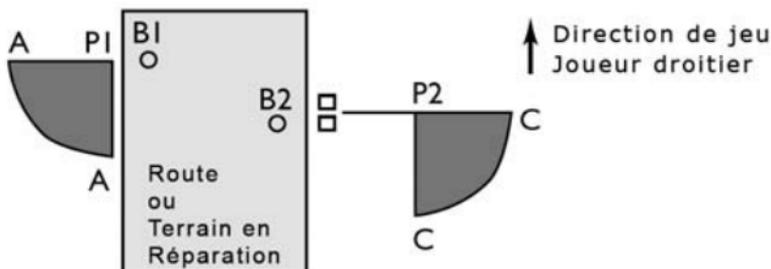
Sauf lorsque la balle repose dans un obstacle d'eau, il est possible de se dégager sans pénalité d'une obstruction inamovible et d'un terrain en condition anormale lorsqu'ils interfèrent avec le lie de la balle, votre stance ou votre mouvement. Vous pouvez relever la balle et la dropper à une longueur de club maximum 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 se trouve sur le green, elle est placée au point le plus proche de dégagement.

Aucun dégagement n'est autorisé si l'interférence ne concerne que votre ligne de jeu à moins que la balle et l'obstruction inamovible ou le terrain en condition anormale se trouvent tous les deux sur le green.

En tant qu'option additionnelle lorsque la balle se trouve dans un bunker, vous pouvez vous dégager de l'obstruction inamovible ou du terrain en condition anormale 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- A-A = zone grisée 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- C-C = zone grisée 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 repose dans un obstacle d'eau (piquets et/ou lignes jaunes), vous pouvez jouer la balle comme elle repose ou, moyennant une pénalité d'un coup :

- jouer une balle de l'emplacement où vous avez joué la balle lorsqu'elle est venue reposer dans l'obstacle d'eau, ou
- dropper une balle, sans limite de distance, en arrière de l'obstacle d'eau sur une ligne droite tracée entre 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 repose dans un obstacle d'eau latéral (piquets/lignes rouges), en plus des options existant pour une balle reposant dans un obstacle d'eau (voir ci-dessus), vous pouvez avec une pénalité d'un coup dropper une balle à deux longueurs de club maximum :

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

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

Regardez les Règles Locales sur la carte de score afin de bien identifier les limites du terrain.

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

Vous avez droit à cinq minutes pour chercher une balle. Passé ce délai, la balle est perdue si elle n'a pas été retrouvée ou identifiée.

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 déclarer qu'il s'agit d'une balle provisoire et la jouer avant de partir en avant pour chercher la balle d'origine.

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

Balle injouable (Règle 28)

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

- jouer une balle de l'emplacement d'où le dernier coup a été joué, ou
- déposer une balle, sans limite de distance, en arrière du point où la balle repose sur une ligne droite tracée entre le trou, le point où la balle repose et le point où la balle est déposée, ou
- déposer une balle à deux longueurs de club maximum de l'emplacement 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 déposer à deux longueurs de club maximum ou en arrière sur une ligne, vous devez déposer dans le bunker.

Étiquette

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous devriez également lire la Section consacrée à l'Étiquette. Il ne s'agit pas de Règles supplémentaires mais d'un guide pratique indiquant comment jouer sur un terrain de manière sûre, en temps adéquat, en prenant dûment en considération les autres joueurs et en veillant à respecter le bon état du terrain.

Les Règles de Golf

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 à passer le groupe qui est plus rapide.

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 un endroit 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 leurs trous de divot 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 pris son *stance* et a également posé son club sur le sol, sauf que, dans un *obstacle*, un joueur a *adressé la balle* lorsqu'il a pris son *stance*.

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 se trouve tout entière en dehors de l'*aire de départ*.

A la meilleure balle

Voir "*Formes de Match Play*".

A quatre balles

Voir "*Formes de Match Play*" et "*Formes de Stroke 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* pour accompagner les joueurs afin de résoudre les questions de fait et d'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 l'emplacement, ou relever la balle ou marquer sa position.

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*.

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 joué 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 en jeu une autre balle avec une pénalité coup et distance (voir Règle 27-1a) ; ou
- d. le joueur a mis en jeu une autre balle 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* (Règle 25-1c) ou dans un *obstacle d'eau* (voir Règle 26-1) ; 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.

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 à l'intérieur d'un *bunker* ou le bordant y compris une paroi constituée de mottes empilées (recouvertes de gazon ou en terre) ne fait pas partie du *bunker*. Un mur ou la lèvre du *bunker* non recouvert 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), auquel cas il est considéré comme étant le *cadet* de cet autre joueur.

Cadet-éclairé

Un "cadet-éclairé" 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*.

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.

Commissaire

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

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

Co-compétiteur

Voir "*Compétiteur*".

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
- adhérent 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 son emplacement. 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 ait 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 *commissaire* ou un *cadet éclairneur* 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 ou transporté par le joueur ou tout ce qui est transporté pour le joueur par son partenaire ou l'un ou l'autre de leurs cadets, à l'exception de toute balle qu'il a joué sur le trou en train d'être joué et de tout petit objet tel qu'une pièce de monnaie ou un *tee*, lorsqu'il est utilisé pour marquer la position d'une balle ou la limite de la zone dans laquelle une balle doit être droppée. L'*équipement* comprend un chariot (ou voiturette) de golf, motorisé ou non.

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 : Lorsqu'un chariot (ou voiturette) est partagé par deux joueurs ou davantage, le chariot (ou la voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'*équipement* de chacun des joueurs partageant le chariot (ou la voiturette).

Si le chariot (ou la voiturette) est en train d'être déplacé par l'un des joueurs le partageant (ou le *partenaire* de l'un de ces joueurs), 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.

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.

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

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

A 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.

A 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 délimitée 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 utilisées 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* amovibles.

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 20-7c.

Une *mauvaise balle* inclut :

- la balle d'un autre joueur ;
- une balle abandonnée ; et
- la balle d'origine du joueur lorsqu'elle n'est plus en jeu.

Note : Le terme *Balle en jeu* inclut une balle *substituée* à la *balle en jeu*, que la substitution soit autorisée ou non.

Mauvais green

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

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 impraticable, 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 :

- des éléments définissant la *hors limites*, tels que murs, clôtures, piquets et palissades ;
- de toute partie, située *hors limites*, d'un objet artificiel inamovible ;
- 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 :

- de l'*aire de départ* et du *green* du trou en train d'être joué ; et
- 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 de l'endroit où repose la balle,

- (i) qui n'est pas plus près du *trou* ;
- (ii) et où, si la balle y était située, il n'y aurait pas l'interférence pour laquelle le dégagement est recherché, et ceci pour le *coup* que le joueur aurait joué de l'endroit initial 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 le Livre des 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 les clubs et la balle dans les Appendices II et III ainsi que leur interprétation telles qu'elles figurent dans "Un Manuel des Règles relatives aux Clubs et aux Balles".

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*.

Tee

Un "*tee*" est un objet conçu pour surélever la balle au-dessus du sol. Sa longueur ne doit pas dépasser 101.6mm (4 pouces) et il ne doit pas être conçu ou fabriqué de sorte qu'il puisse indiquer la *ligne de jeu* ou influencer le mouvement de la balle.

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 "*terrain en condition anormale*" 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* fait 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 tel.

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.

Trois balles

Voir "*Forme de Match Play*".

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 le permette pas ; son diamètre extérieur ne doit pas dépasser 108 mm (4 1/4 pouces).

Section III - Les Règles du Jeu

Le Jeu

Règle I Le jeu

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

I-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.

I-2. Exercer une influence sur la balle

Un joueur ou un cadet ne doit pas entreprendre quelque action que ce soit pour influencer la position ou le mouvement d'une balle sauf en se conformant aux Règles.

(Enlèvement d'un détritrus - voir Règle 23-1)

(Enlèvement d'une obstruction amovible - voir Règle 24-1)

***PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE I-2 :**

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

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

Note : Un joueur est considéré avoir commis une grave infraction à la Règle I-2 si le Comité estime que son action pour influencer la position ou le mouvement de la balle a permis à ce joueur ou à un autre joueur de tirer un avantage significatif ou a créé pour un autre joueur, autre que son *partenaire*, une situation significativement désavantageuse.

I-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 I-3 :

Match play : disqualification des deux camps ;

Stroke play : disqualification des compétiteurs concernés.

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

I-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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 exceptions prévues 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" quant 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 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 le joueur formulant la réclamation

- (i) informe son adversaire qu'il formule une réclamation
- (ii) lui indique les faits de la situation
- (iii) et demande une décision selon les Règles.

La réclamation doit être formulée avant que l'un quelconque des joueurs du match ne joue de l'*aire de départ* suivante ou, s'il s'agit du dernier trou du match, avant que tous les joueurs du match n'aient quitté le *green*.

Aucune réclamation ultérieure ne peut être examinée par le *Comité* à moins d'être fondée sur des faits antérieurement inconnus du joueur formulant la réclamation et que ce dernier ait reçu un renseignement inexact d'un adversaire (Règles 6-2a et 9).

Après la proclamation officielle du résultat du match, aucune réclamation ultérieure ne peut être examinée par le *Comité* à moins qu'il ne soit convaincu que l'adversaire savait qu'il donnait un renseignement inexact.

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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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

En *stroke play*, 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.

Après que la situation qui a causé le doute se soit présentée et avant d'entreprendre toute autre action, le *compétiteur* doit annoncer à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* son intention de jouer deux balles et indiquer la balle qu'il veut voir compter si les *Règles* le permettent.

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

Note : Si le *compétiteur* entreprend toute autre action avant de traiter la situation pour laquelle il existe un doute, la Règle 3-3 ne s'applique pas. Le score avec la balle d'origine compte ou, si la balle d'origine n'est pas l'une des balles jouées, le score avec la première balle mise en jeu compte, même si les *Règles* n'autorisent pas la procédure adoptée pour cette balle. Néanmoins le *compétiteur* n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une deuxième balle, et tous les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle ne comptent pas dans son score.

b. Détermination du score pour le trou

- (i) Si la balle choisie à l'avance par le *compétiteur* comme devant compter a été jouée selon les *Règles*, le score avec cette balle est le score du *compétiteur* pour le trou. Sinon, le score avec l'autre balle compte si les *Règles* autorisent la procédure suivie pour cette balle.

- (ii) Si le *compétiteur* n'annonce pas à l'avance son intention de finir le trou avec deux balles, ou n'indique pas la balle qu'il veut voir compter, le score avec la balle d'origine compte à condition d'avoir été jouée en conformité avec les *Règles*. Si la balle d'origine n'est pas l'une des balles jouées, la première balle mise en jeu compte à condition d'avoir été jouée en conformité avec les *Règles*. Sinon le score avec l'autre balle compte si les *Règles* autorisent la procédure suivie pour cette balle.

Note 1 : Si un *compétiteur* joue une seconde balle selon la Règle 3-3, après avoir invoqué cette Règle, les *coups* joués sur la balle jugée comme ne comptant pas, ainsi que les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle, ne sont pas pris en compte.

Note 2 : Une seconde balle jouée selon la Règle 3-3 n'est pas une *balle provisoire* selon la Règle 27-2.

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

Le R&A se réserve le droit, à tout moment, de changer les *Règles* relatives aux clubs et aux balles (voir Appendices II et III) ainsi que d'établir ou changer les interprétations concernant ces *Règles*.

Règle 4 Les 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 prototype d'un club devant être fabriqué pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec

les Règles. Le prototype devient la propriété du R&A à des fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre un prototype, 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.

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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, MAIS SANS AVOIR JOUÉ DE COUP AVEC, UN OU PLUSIEURS CLUBS EN INFRACTION À LA RÈGLE 4-1 ou 4-2 :

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.

Match play ou Stroke play : si l'infraction a lieu entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique 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.

* 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 JOUER 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 et ne doit pas être fait en empruntant un quelconque club sélectionné pour le jeu par toute autre personne jouant sur le *terrain*.

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.

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 4-3b ou c : Disqualification

(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*.

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 EMPORTÉS 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.

Compétitions contre bogey et contre par - Voir Note I à la Règle 32-1a.
Compétitions en Stableford : Voir Note I 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

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 une balle 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 remplacement 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'endroit où reposait la balle d'origine. Sinon la balle d'origine doit être remplacée. 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 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 Règle 21).

Responsabilités du Joueur

Règle 6 Le Joueur

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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.

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 6-3 :

Disqualification

(Meilleure balle et quatre balles - voir Règle 30-3a et 31-2)

Note : Le Comité peut stipuler dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1) que, si le joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, en l'absence de circonstances qui justifient la non-application de la pénalité de disqualification prévue dans la Règle 33-7, la pénalité pour ne pas avoir respecté son heure de départ est, au lieu de la disqualification, la **perte du premier trou en match play ou deux coups de pénalité sur le premier trou en stroke play**.

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.

Match play ou Stroke play : si l'infraction s'est produite entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

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.

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

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'ait 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.

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 Règle 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 infraction 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 *stroke play* seulement, 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 croit 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 : Dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), le *Comité* peut stipuler que, dans des situations potentiellement dangereuses, le jeu doit être arrêté 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 stipulé 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 de l'endroit 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 remplacée.
- 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 au point 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 barrage, 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* avant de commencer un tour ou un barrage.

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 ; sous réserve 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 indiqué 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 n'importe où, sous réserve 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 n'importe qui, mais personne ne peut être positionné 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, pour indiquer la ligne doit être enlevé avant que le *coup* ne soit joué.

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

b. Sur le green

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

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 pour le *putting*). 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

Renseignement sur les coups réalisés

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 aient 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 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 Règle 20-5), l'ordre de jeu est déterminé par l'endroit d'où le *coup* précédent a été joué. Lorsqu'une balle peut être jouée d'un autre point que celui d'où le *coup* précédent a été joué, l'ordre de jeu est déterminé par l'endroit où la balle d'origine est venue reposer.

c. Jouer hors tour

Si un joueur joue alors que son adversaire aurait du 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 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 31-5 (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 Règle 20-5), l'ordre de jeu est déterminé par l'endroit d'où le *coup* précédent a été joué. Lorsqu'une balle peut être jouée d'un autre point que celui d'où le *coup* précédent a été joué, l'ordre de jeu est déterminé par l'endroit 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**.

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

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

10-3. Balle provisoire ou autre balle jouée depuis 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 -2c s'applique.

Aire de Départ

Règle 11 Aire de Départ

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

11-1. Prendre le départ

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 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 en commençant un trou un joueur 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 en commençant un trou un *compétiteur* 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, il 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

12-1. Chercher la balle ; Voir la balle

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 la retrouver et l'identifier, et à la 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*.

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

Dans un *obstacle*, si l'on croit qu'une balle est recouverte par des *détritus* ou du sable, le joueur peut en sondant ou en ratissant avec un club ou autrement, retirer autant de *détritus* ou de sable que nécessaire pour lui permettre de voir une partie de la balle. S'il en a trop retiré, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être recouverte de sorte que seule une partie en soit visible. Si la balle est *déplacée* en procédant ainsi, il n'y a pas de pénalité ; la balle doit être replacée, et si nécessaire, recouverte. En ce qui concerne l'enlèvement de *détritus* à l'extérieur d'un *obstacle*, voir Règle 23-1.

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 la Règle 24-1b, 24-2b ou 25-1b selon le cas. Si le joueur replace la balle, il peut encore procéder selon la Règle 24-1b, 24-2b ou 25-1b selon la Règle applicable.

Si l'on croit qu'une balle repose dans l'eau dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut la chercher en sondant avec un club ou autrement. Si la balle est *déplacée* en procédant ainsi, elle doit être replacée à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon la Règle 26-1.

Il n'y a pas de pénalité pour avoir provoqué le *déplacement* de la balle à condition que le déplacement soit directement imputable à l'acte spécifique de sonder. Sinon **le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2a.**

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-1 :

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

12-2. Identifier la balle

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

Si un joueur a des raisons de penser qu'une balle au repos est la sienne et qu'il est nécessaire de la relever pour l'identifier; il peut, dans ce but, relever la balle sans pénalité.

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 l'emplacement 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 remplacement 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 alors que cela

n'est pas nécessaire, 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 placée ou remplacée 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

13-1. Règle générale

La balle doit être jouée comme elle repose, sauf exceptions prévues par les Règles.

(Balle au repos déplacée - voir 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* (Règle 11-1), ou en enlevant de la rosée, du givre ou de l'eau sur 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 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 ; Action 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 *débris* reposant dans l'*obstacle* ou le touchant.

Exceptions :

1. Sous réserve que rien ne soit fait qui constitue un test de l'état de l'*obstacle* ou améliore le lieu de la balle, il n'y a pas de pénalité si le joueur :
 - (a) touche le sol ou des débris 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 remplaçant selon n'importe quelle Règle, ou
 - (b) pose ses clubs dans un *obstacle*.
2. Après avoir joué le *coup*, si la balle est toujours dans l'*obstacle* ou a été relevée de l'*obstacle* et peut être droppée ou placée dans l'*obstacle*, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'*obstacle*, à condition que rien ne soit fait qui constituerait pour son *coup* suivant une infraction à la Règle 13-2. Si la balle 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 effectue un *coup* dans un *obstacle* et que la balle repose 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 effectué.

Note : A 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 Règle 12-1).

(Dégagement pour une balle dans un obstacle d'eau - voir Règle 26).

Règle 14 Frapper la balle

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

14-1. La balle doit être frappée franchement

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

14-2. Aide

En exécutant un *coup*, un joueur ne doit pas :

- a. accepter une aide physique ou une protection contre les éléments, ou
- b. permettre à son *cadet*, son *partenaire* ou au *cadet* de son *partenaire* de se placer 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, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement

Le R&A se réserve le droit de changer, à tout moment, les Règles relatives aux dispositifs artificiels, équipement inhabituels et à l'utilisation anormale d'un équipement, ainsi que d'établir ou changer les interprétations concernant ces Règles.

Un joueur ne sachant pas si l'utilisation d'un objet constituerait une infraction à la Règle 14-3 devrait consulter le R&A.

Un fabricant devrait soumettre au R&A un prototype d'un article devant être fabriqué pour obtenir une décision sur une infraction éventuelle à la Règle 14-3 dans le cas de son utilisation par un joueur durant un *tour conventionnel*. Un tel prototype devient la propriété du R&A à des fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre un prototype ou, l'ayant

soumis, omet d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation de l'objet, le fabricant assume le risque que l'utilisation de l'objet soit jugée contraire aux Règles.

A l'exception des cas prévus par les Règles, durant un *tour conventionnel*, le joueur ne doit utiliser aucun dispositif artificiel ou équipement inhabituel, 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 influencer sur son jeu ; ou
- c. qui pourrait l'aider à tenir son club, excepté :
 - (i) le port 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 :

Disqualification

Note : Le *Comité* peut instaurer une Règle Locale autorisant les joueurs à utiliser des instruments qui mesurent ou estiment uniquement la 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* après que le joueur ait 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 les Règles suivantes :

- Balle au repos *déplacée* par le joueur - Règle 18-2a.
- Balle au repos *déplacée* après l'avoir *adressée* - Règle 18-2b.

(Balle intentionnellement déviée ou arrêtée par le joueur, son partenaire ou son cadet - voir 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 Règle 15-2). Si un joueur joue une *mauvaise balle*, voir 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 autre balle lorsque cela n'est pas autorisé par les Règles, cette *balle substituée* n'est pas une *mauvaise balle* ; elle devient la *balle en jeu*. Si l'erreur n'est pas corrigée conformément à 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 joué 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 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 joué 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*.

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*.

(Lie modifié de la balle devant être placée ou replacée - voir Règle 20-3b).

(Emplacement non déterminable - voir Règle 20-3c).

Le Green

Règle 16 Le Green

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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*, mais sans 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 remplaçant 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 pour le *putting* sur le *green* - voir Règle 8-2b).

b. Relever et nettoyer la balle

Une balle sur le *green* peut être relevée et, si désiré, nettoyée. L'emplacement de la balle doit être marqué avant de la relever et la balle doit être remplacée (voir Règle 20-1).

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 remplacé. 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 jouer 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. Jouer un coup pendant qu'une autre balle est en mouvement

Le joueur ne doit pas jouer 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 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 Règle 14-2).

(Mauvais green - voir 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 censée être au repos. Si la balle tombe ultérieurement dans le *trou*, le joueur est censé 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 Règle 6-7).

Règle 17 Le drapeau

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 l'emplacement 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 joué, il est considéré comme ayant pris le *drapeau* en charge.

Note 2 : Si, avant le *coup*, le *drapeau* est pris en charge, retiré ou 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 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 :

- Le *drapeau* lorsqu'il est pris en charge, retiré ou tenu levé ;
- La personne prenant en charge ou tenant levé le *drapeau*, ou tout ce qu'elle transporte ; ou
- 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 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 I.

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

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

a. Règle générale

Lorsqu'une balle d'un joueur est en jeu :

- (i) si le joueur, son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* la relève ou la *déplace*, la touche délibérément (excepté avec un club dans l'acte de l'*adresser*) ou provoque son *déplacement* sauf si une Règle l'autorise, ou
- (ii) si 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 ait 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 dans un *obstacle* une balle recouverte par des détritits ou du sable, ou une balle dans une *obstruction* ou un *terrain en condition anormale* ou une balle pouvant être dans l'eau dans un *obstacle d'eau* - 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 remplaçant une balle selon une Règle - Règle 20-3a ;
- en enlevant un *détritits* sur le *green* - Règle 23-1 ;
- en enlevant des *obstructions* amovibles - Règle 24-1.

b. Balle se déplaçant après avoir été adressée

Si une *balle en jeu* d'un joueur se *déplace* après qu'il l'ait *adressée* (autrement que comme le résultat d'un *coup*), le joueur est considéré comme ayant *déplacé* la balle et **encourt une pénalité d'un coup**. La balle doit être replacée à moins que le déplacement de la balle ne se produise

après que le joueur ait commencé le *coup* ou le mouvement en arrière du club pour le *coup* et que le *coup* soit joué.

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 autre stipulation 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 Règle 15-3).

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

18-4. Par un co-compétiteur, 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 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 18-2a, 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 remplacée 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 remplacée a été modifié - voir Règle 20-3b.

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

Règle 19

Balle en mouvement déviée ou arrêtée

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 du point situé directement en dessous de l'emplacement 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 Règle 17-3b.

Note : Si l'*arbitre* ou le *Comité* établit qu'une balle d'un joueur a été délibérément déviée ou arrêtée par un *élément extérieur*, la Règle 1-4 s'applique au joueur. 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 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 du point situé directement en dessous de l'emplacement où l'objet se trouvait quand la balle est venue reposer dans ou sur celui-ci, 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 Règle 17-3b.
2. Balle droppée - voir Règle 20-2a.

(Balle volontairement déviée ou arrêtée par le joueur, partenaire ou cadet - voir 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 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 du point situé directement en dessous de l'emplacement où l'objet se trouvait quand la balle est venue reposer dans ou sur celui-ci, 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 Règle 17-3b.

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

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

Voir 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 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 a 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*, 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.

Il n'y a pas de pénalité sauf si le joueur est en infraction avec la Règle 16-1f, auquel cas [il encourt la pénalité pour infraction à cette Règle](#).

Exception : Si la balle du joueur est en mouvement à la suite d'un *coup* joué depuis le *green* et que l'autre balle en mouvement est un *élément extérieur* - voir Règle 19-1b.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

Situations autorisant un dégagement et procédure

Règle 20

Relever, dropper et placer ;
Jouer d'un mauvais endroit

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 sous réserve 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 18-2a.

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 par 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 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 (Terrain en condition anormale), 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 de l'endroit 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 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 (Règle 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 B ; section 8)

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*. Si une balle doit être replacée, le joueur, son *partenaire* ou la personne qui l'a relevée ou *déplacée*, doit la placer 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 remplacement de la balle.

Si une balle ou un marque-balle est accidentellement *déplacé* dans le processus de placement ou de remplacement de la balle, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité sous réserve 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 18-2a ou 20-1.

Si une balle qui doit être replacée est placée ailleurs qu'à l'endroit 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.

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

20-4. Moment où une balle droppée ou placée 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 substituée devient la *balle en jeu* lorsqu'elle a été droppée ou placée.

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

(Relever une balle incorrectement substituée, droppée ou placée - voir 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 de l'endroit 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 d'un endroit quelconque 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 joué un *coup* sur sa *balle en jeu* :

- (i) depuis une partie du *terrain* où les *Règles* ne permettent pas qu'un *coup* y soit joué 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, sous réserve 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 joué 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.

Règle 21 Nettoyer la balle

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 tel que prévu dans cette Règle, **il encourt une pénalité d'un coup** et si la balle a été relevée, elle doit être placée.

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 la Règle 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 Règle 20-3). La balle ne doit pas être nettoyée à moins qu'elle ne repose sur le *green* (voir 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**.

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 Règle 20-3). La balle ne doit pas être nettoyée à moins qu'elle ne repose sur le *green* (voir 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 : 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 18-2a, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 22.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

Règle 23 Détritus

Définition

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 18-2a 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 sous réserve

que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement imputable à l'enlèvement du *détritus*. Autrement, si le joueur provoque le déplacement de la balle il **encourt un coup de pénalité** selon la Règle 18-2a.

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 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 Règle 12-1).

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

Règle 24 Obstructions

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

24-1. Obstruction amovible

Un joueur peut obtenir un dégagement sans pénalité d'une *obstruction* amovible de la manière suivante :

- 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, sous réserve que le déplacement de la balle soit directement imputable à l'enlèvement de l'*obstruction*. Autrement, la Règle 18-2a s'applique.
- 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 du point situé directement en-dessous de l'emplacement 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 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 une longueur de club maximum 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

une longueur de club maximum de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* en un point 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 :
 - (a) soit 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) soit **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 Règle 20-2c(v)).

Exception : Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle :

- (a) s'il est clairement déraisonnable pour lui de exécuter un coup à cause d'une interférence due à toute chose autre qu'une *obstruction* inamovible, ou
- (b) si l'interférence due à une *obstruction* inamovible ne se produit que par l'emploi d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

Note I : 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* déposer une balle, ou sur le *green* placer une balle, aussi près que possible du point situé directement en dessous de l'emplacement 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 le point 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 comme reposant 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 à 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 à 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 à 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48

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 une longueur de club maximum 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 une longueur de club maximum 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 :
 - (a) Soit 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'endroit 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) Soit **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 l'emplacement le plus proche de l'endroit où reposait la balle 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 Règle 20-2c(v)).

Exception : Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle :

- (a) s'il est clairement déraisonnable pour lui de exécuter un coup à cause d'une interférence due à toute autre chose qu'un *terrain en condition anormale*, ou
- (b) si l'interférence due à un *terrain en condition anormale* ne se produit que par l'emploi 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 le point 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 comme reposant 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 à 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 à 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 à la Règle 25-1b(iii).

25-2. Balle enfoncée

Une balle enfoncée dans son propre impact dans le sol dans toute zone tondue ras *sur le parcours* 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*.

"Zone tondu ras" désigne toute partie du *terrain* y compris les passages dans le *rough*, tondu à hauteur du *fairway* ou moins.

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 une longueur de club maximum 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 une longueur de club maximum 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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*. Pour pouvoir appliquer cette règle, on doit être sûr ou quasiment certain que la balle est dans l'*obstacle*. En l'absence d'une telle certitude ou quasi-certitude, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.

Si une balle est dans un *obstacle d'eau* ou si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans un *obstacle d'eau* (que la balle repose ou non dans l'eau), le joueur peut avec **une pénalité d'un coup** :

- a. Jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir 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 deux longueurs de club maximum 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 Règle 13-4).

(Balle se déplaçant dans l'eau dans un *obstacle d'eau* - voir 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) procéder selon la Règle 26-1a. Si après avoir droppé dans l'*obstacle* le joueur choisit de ne pas jouer la balle droppée, il peut :
 - (a) procéder selon la Règle 26-1b, ou la Règle 26-1c si elle est applicable, en ajoutant la **pénalité supplémentaire d'un coup** prescrite par la Règle et en utilisant comme point de référence le point où la balle d'origine avait franchi en dernier la lisière de cet *obstacle* avant de venir reposer dans cet *obstacle* ; ou
 - (b) **ajouter une pénalité supplémentaire d'un coup** 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 Règle 20-5) ; ou
- (ii) procéder selon la Règle 26-1b, ou la Règle 26-1c si elle est applicable ; ou
- (iii) 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 Règle 20-5).

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 déclarée 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 :

- (i) 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 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 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* ; ou

- (iii) **ajouter une pénalité supplémentaire d'un coup** 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 Règle 20-5).

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 26-2b(ii) ou (iii).

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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5), c'est-à-dire procéder selon la pénalité de coup et distance.

A moins qu'il en soit stipulé autrement 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 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* aient 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 Règle 20-5).

Exceptions :

1. Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine qui n'a pas été retrouvée 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.
2. 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 un *obstacle d'eau* (Règle 26-1), le joueur doit 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 informer son adversaire en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en

stroke play qu'il a l'intention de jouer une *balle provisoire*, et il doit la jouer avant que lui-même ou son *partenaire* ne parte en avant pour chercher la balle d'origine.

S'il omet d'agir ainsi et joue 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 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).

Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine est dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.

Exception : Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine 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 par la suite il 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 *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle ne sont pas pris en compte.

Règle 28 Balle injouable

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

Le joueur peut considérer sa balle comme 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](#) :

- Jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5) ; ou
- Dropper une balle en arrière du point où la balle repose, en gardant ce point directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est droppée, sans qu'il y ait de limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de ce point ; ou
- Dropper une balle à deux longueurs de club maximum 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

30-1. Les Règles de Golf s'appliquent

Les Règles de Golf, pour autant qu'elles ne sont 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 par un adversaire

Sauf stipulations différentes dans les Règles, si la balle d'un joueur est touchée ou déplacée par un adversaire, son *cadet* ou son *équipement* autrement que durant une recherche, la Règle 18-3b s'applique. **Cet adversaire encourt une pénalité d'un coup dans son match avec le joueur;** mais non dans son match avec l'autre adversaire.

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 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 Règle 17-3b.

(Balle intentionnellement déviée ou arrêtée par l'adversaire - voir 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 15-3b 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.

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 : Prendre le départ

- 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** où cette infraction a été commise.

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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 R15-3b 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.

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 11-1 : Prendre le départ
- 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

32-1. Formes de jeu

Les compétitions contre bogey, contre par et Stableford sont des formules de compétitions par coups 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 6-7 (Retarder indûment le jeu ; Jeu lent), le *Comité* déduira un trou du résultat total. Pour une infraction répétée, voir la Règle 32-2a.

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 **déduira du score total de points du tour, deux points pour chaque trou sur lequel l'infraction a été commise, avec une déduction maximale de quatre points pour chaque Règle enfreinte.**

Note 2 : Si le *compétiteur* 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 infraction répétée, voir la Règle 32-2a.**

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 11-1 : Prendre le départ
- 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 en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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.

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 avenue 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 tour unique 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, sous réserve 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 avenue 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 *foursome stroke play* ou en *stroke play 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, cette Règle Locale doit être autorisée par le *R&A*.

Règle 34 Contestations et décisions

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

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 une pénalité qu'il ignorait, avant la clôture de la compétition, avoir encourue ; 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. Déterminer les limites et les lisières	139
2. Obstacles d'eau	139
a. Obstacles d'eau latéraux	139
b. Balle provisoire	139
3. Zones du terrain à préserver ; Zones écologiquement sensibles	140
4. Etat du terrain : boue, extrême humidité, mauvais état et protection du terrain	140
a. Relever une balle enfoncée, la nettoyer	140
b. Balle placée et Règles d'hiver	140
5. Obstructions	140
a. Règle générale	140
b. Pierres dans les bunkers	141
c. Routes et chemins	141
d. Obstructions inamovibles proches du green	141
e. Protection des jeunes arbres	141
f. Obstructions temporaires	141
6. Dropping zones	141

Partie B - Règles Locales Types

1. Obstacles d'eau ; balle jouée provisoirement selon la Règle 26-1	142
2. Zones du terrain à préserver ; Zones écologiquement sensible	143
a. Terrain en réparation ; Jeu interdit	143
b. Zones écologiquement sensibles	143
3. Protection des jeunes arbres	146
4. Etat du terrain : boue, extrême humidité, mauvais état et protection du terrain	147

a. Dégagement pour une balle enfoncée	147
b. Nettoyer la balle	147
c. Balle placée et Règles d'hiver	148
d. Trous d'aération	149
e. Joints de plaques de gazon	149
5. Pierres dans les bunkers	150
6. Obstructions inamovibles proches du green	150
7. Obstructions temporaires	151
a. Obstructions inamovibles temporaires	152
b. Lignes électriques et câbles temporaires	155
8. Dropping zones	156
9. Instruments de mesure de distance	157

Partie C - Règlement de la Compétition

1. Spécification des clubs et de la balle	158
a. Liste des têtes de driver conformes	158
b. Liste des balles conformes	159
c. Règlement de la même balle	159
2. Heures de départ	160
3. Cadet	160
4. Cadence de jeu	161
5. Interruption du jeu à cause d'une situation dangereuse	161
6. Entraînement	162
a. Règle générale	162
b. Entraînement entre les trous	162
7. Conseil dans les compétitions par équipe	163
8. Nouveaux trous	163
9. Moyens de transport	163
10. Lutte contre le dopage	164
11. Comment départager les égalités	164
12. Tableau de match play	165

Appendice I - Règles Locales : Règlements de la Compétition

Définitions

Tous les termes en *italique* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 33 à 48.

Partie A Règles Locales

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" (publié par le R&A en langue anglaise seulement).

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.

1. Déterminer les limites et les lisières

Spécifier 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).

2. Obstacles d'eau

a. Obstacles d'eau latéraux

Clarifier le statut des *obstacles d'eau* qui peuvent être des *obstacles d'eau latéraux* (Règle 26).

b. Balle jouée provisoirement selon la Règle 26-1

Autoriser le jeu d'une balle provisoirement selon la Règle 26-1 pour une balle pouvant être dans un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau*

latéral) dont les caractéristiques sont telles que si la balle d'origine n'est pas retrouvée, il est sûr ou quasiment certain qu'elle est dans *l'obstacle d'eau* et qu'il serait pratiquement impossible de déterminer si la balle est dans *l'obstacle* ou que, pour ce faire, cela aurait pour conséquence de retarder indûment le jeu.

3. Zones du terrain à préserver ; Zones écologiquement sensibles

Aider à la préservation du *terrain* en définissant des zones comprenant des gazonnières, des jeunes plantations ou d'autres parties du *terrain* cultivées, comme "*terrain en réparation*" d'où le jeu est interdit.

Lorsque le Comité est tenu d'interdire le jeu depuis des zones écologiquement sensibles qui sont sur le *terrain* ou lui sont contiguës, il devrait établir une Règle Locale clarifiant la procédure de dégagement.

4. État du terrain : boue, extrême humidité, mauvais état et protection du terrain

a. Relever une balle enfoncée, la nettoyer

En cas de conditions temporaires qui pourraient gêner le bon déroulement du jeu, comprenant la boue et l'extrême humidité, justifier le dégagement pour une balle enfoncée n'importe où sur le *parcours* ou autoriser le relèvement, le nettoyage et le remplacement d'une balle n'importe où sur le *parcours* ou dans une zone tondue ras du *parcours*.

b. "Balle placée" et "Règles d'hiver"

Des conditions défavorables, comprenant le mauvais état du *terrain* ou la présence de boue, sont parfois si généralisées, surtout pendant les mois d'hiver, que le *Comité* peut décider, par une Règle Locale temporaire, d'autoriser le dégagement, soit pour protéger le *terrain*, soit pour favoriser un jeu plus équitable et plus agréable. La Règle Locale devra être retirée aussitôt que les conditions le justifient.

5. Obstructions

a. Règle générale

Clarifier le statut d'objets pouvant être des *obstructions* (Règle 24).

Déclarer toute construction comme étant 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).

b. Pierres dans les bunkers

Autoriser l'enlèvement des pierres dans les *bunkers* en les déclarant "*obstructions amovibles*" (Règle 24-1).

c. Routes et chemins

- (i) Déclarer des surfaces artificielles et des bordures de routes et de chemins comme étant parties intégrantes du *terrain*, ou
- (ii) Accorder un dégagement du type proposé par la Règle 24-2b des routes et chemins ne comportant pas de surfaces artificielles et de bordures s'ils peuvent affecter le jeu de manière inéquitable.

d. Obstruction inamovibles proches du green.

Accorder un dégagement d'une interposition d'une *obstruction* inamovible se trouvant sur le *green* ou à moins de deux longueurs de club du *green*, lorsque la balle repose à moins de deux longueurs de club de l'*obstruction*.

e. Protection des jeunes arbres

Accorder le dégagement pour la protection des jeunes arbres.

f. Obstructions temporaires

Accorder un dégagement d'une interférence due à une *obstruction* temporaire (par exemple tribunes, câbles et équipements de télévision, etc.).

6. Dropping zones

Créer des zones spéciales dans lesquelles les balles peuvent ou doivent être droppées s'il n'est pas faisable ou réalisable de procéder exactement en conformité avec les Règles suivantes :

Règle 24-2b ou 24-3 (Obstruction inamovible), Règle 25-1b ou 25-1c (Terrain en condition anormale), Règle 25-3 (Mauvais green), Règle 26-1 (Obstacles d'eau et Obstacles d'eau latéraux), Règle 28 (Balle injouable).

Partie B Règles Locales types

En respectant les directives exposées dans la partie A de cet Appendice, le *Comité* peut, en se référant aux exemples cités ci-dessous, adopter une Règle Locale type 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.

I. Obstacles d'eau : Balle jouée 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 tels que :

- (i) il serait pratiquement impossible 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 soit 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 soit *perdue* ou repose 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."

2. Zones du terrain à préserver ; Zones écologiquement sensibles

a. Terrain en réparation ; Jeu interdit

Si le *Comité* désire protéger une quelconque zone du *terrain*, 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. Zones écologiquement sensibles

Si une autorité appropriée (par exemple, un organisme gouvernemental ou similaire) interdit, pour des raisons écologiques, l'entrée dans une zone et/ou le jeu depuis une zone du *terrain* ou contiguë à celui-ci, le *Comité* devrait établir une Règle Locale clarifiant la procédure de dégagement.

Le *Comité* a une certaine latitude dans la détermination du type de zone en la déclarant 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 :

I. Définition

Une zone écologiquement sensible (ZES) est une zone ainsi déclarée par une autorité appropriée, dont l'entrée et/ou le jeu depuis cette zone est interdit pour des raisons écologiques. Une telle zone peut être définie comme *terrain en réparation*, *obstacle d'eau*, *obstacle d'eau latéral* ou *hors limites* à l'appréciation du Comité pourvu que, dans le cas d'une ZES qui est définie comme *obstacle d'eau* ou *obstacle d'eau latéral*, cette zone soit, par définition, un *obstacle d'eau*.

Note : Le Comité n'est pas autorisé à déclarer une zone comme étant écologiquement sensible.

II. Balle dans une zone écologiquement sensible

a. 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 25-1 b.

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée soit dans une ZES qui a été définie comme *terrain en réparation*, le joueur peut se dégager sans pénalité comme prévu à la Règle 25-1 c.

b. Obstacles d'eau et obstacles d'eau latéraux

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée soit dans une ZES qui a été définie comme *obstacle d'eau* ou *obstacle d'eau latéral*, le joueur doit, avec un coup de pénalité, procéder selon la Règle 26-1.

Note : si une balle droppée conformément à la Règle 26-1 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 III de cette Règle locale.

c. Hors limites

Si une balle est dans une ZES qui a été définie comme *hors limites*, le joueur doit jouer une balle, avec un coup de pénalité, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5).

III. 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
- (i) n'est pas plus près du *trou*,
 - (ii) évite l'interférence de la ZES, et
 - (iii) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (i), (ii) et (iii) 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'endroit 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 un coup de pénalité, en dehors de l'*obstacle*, en gardant le point où reposait la balle directement entre le *trou* et l'endroit 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 l'emplacement le 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 ainsi relevée selon la clause III de cette Règle Locale.

Exception : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon la clause III de cette Règle Locale si

- (a) il est clairement déraisonnable pour lui de jouer un *coup* à cause d'une interférence due à toute autre chose que la situation couverte par cette Règle Locale, ou
- (b) l'interférence due à une telle situation ne se produit que par l'emploi 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. 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) il est clairement déraisonnable pour lui de jouer un *coup* à cause d'une interférence due à toute autre chose que l'arbre, ou
- b) l'interférence due à l'arbre ne se produit que par l'emploi d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE LOCALE :

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups"

4. Etat du terrain : boue, extrême humidité, mauvais état et protection du terrain

a. Dégagement pour une balle enfoncée.

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 la permission 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 dans son propre impact dans le sol 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 *parcours*.

Exception :

1. Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si la balle est enfoncée dans du sable se trouvant dans une zone qui n'est pas tondue ras.
2. Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale s'il est clairement déraisonnable pour lui de jouer un *coup* à cause d'une interférence due à toute autre chose que la situation couverte par cette Règle Locale.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups."

b. Nettoyer la balle.

Des conditions comme une extrême humidité pouvant causer de significatifs amas de boue adhérent à la balle, peuvent être telles que la permission de relever, nettoyer et replacer la balle serait appropriée.

Dans ce cas, la Règle Locale suivante est recommandée :

"(Préciser la zone) une balle peut être relevée, nettoyée et remplacée sans pénalité.

Note : L'emplacement de la balle doit être marqué avant de la relever selon cette Règle locale - voir Règle 20-1

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

c. "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 est recommandée :

"Une balle reposant dans une zone tondue ras du *parcours* (ou préciser une partie plus restreinte, par exemple sur le 6^{ème} trou) peut, sans pénalité, être relevée et nettoyée. Avant de relever la balle le joueur doit marquer son emplacement. Ayant relevé la balle, il doit la placer en un point à moins de (préciser la zone, par exemple une carte de score, 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'endroit où elle a été placée, la Règle 20-3d s'applique. Si la balle s'immobilise à l'endroit où elle a été placée et si par la suite elle se *déplace*, il n'y a 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 avant de relever la balle, le joueur ne marque pas sa position 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 tondu ras" désigne toute partie du terrain y compris les passages dans le rough, tondu 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 cette Règle."

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 *parcours*.

Sur le *green*, une balle reposant sur ou dans un trou d'aération peut être placée à l'endroit 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".

5. 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)".

6. Obstructions inamovibles proches du green

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

prévoyant un dégagement supplémentaire sans pénalité de l'interposition par une *obstruction* inamovible serait justifiée :

"Le dégagement de l'interférence due à une *obstruction* inamovible peut être obtenu selon la Règle 24-2. De plus, si la balle repose hors du *green*, mais pas dans un *obstacle* et qu'une *obstruction* inamovible sur le *green* ou à moins de deux longueurs de club du *green* et à moins de deux longueurs de club de la balle s'interpose sur la *ligne de jeu* entre la balle et le *trou*, le joueur peut bénéficier du dégagement 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*.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est ainsi relevée.

Le dégagement selon cette Règle Locale s'applique également si la balle repose sur le *green*, et qu'une *obstruction* inamovible à moins de deux longueurs de clubs du *green* s'interpose sur la *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 ainsi relevée.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups".

7. Obstructions 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.

a. Obstructions inamovibles temporaires

Si le Comité définit de telles *obstructions* comme obstructions inamovibles temporaires, la Règle Locale suivante est recommandée :

I. 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'*obstruction* inamovible temporaire à moins que le Comité les déclare comme des lignes ou câbles électriques aériens.

II. Interférence

Il y a interférence due à une OIT quand :

- (a) la balle repose devant et en 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 moins d'une longueur de club d'un point 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.

III. 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 II, et
 - (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à moins 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, dans l'*obstacle*, sur la partie la plus proche du *terrain* qui offre un dégagement total dans les limites précisées dans la clause IIIa ci-dessus 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 un coup de pénalité, 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 II, et
 - (c) n'est pas dans un *obstacle*.

Le joueur doit dropper la balle à moins 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 III.

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 III, mais en respectant à part cela la clause III.

Exceptions :

Si la balle d'un joueur repose devant ou derrière l'OIT (ni dans, sur ou sous l'OIT), il ne peut obtenir de dégagement selon la clause III si :

1. Il est clairement déraisonnable pour lui de jouer un *coup* ou, dans le cas d'une interposition, de jouer un *coup* tel que la balle pourrait finir sur une ligne directe vers le *trou*, à cause de l'interférence due à toute autre chose que l'OIT ;
2. L'interférence due à l'OIT ne se produirait que par l'emploi d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux ; ou
3. Dans le cas d'une interposition, il serait clairement déraisonnable d'envisager que le joueur puisse frapper la balle assez loin vers le *trou* pour atteindre l'OIT.

Note : Un joueur n'ayant pas droit à un dégagement à cause de ces exceptions peut procéder selon la Règle 24-2, si elle est applicable.

IV. Balle non retrouvée dans une OIT

Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée soit dans, sur ou sous une OIT, une balle peut être droppée selon les dispositions de la clause III ou de la clause V, si elle est applicable. Pour permettre l'application des clauses III et V, la balle est considérée comme reposant à l'endroit où elle a franchi en dernier les limites externes de l'OIT (Règle 24-3).

V. 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 IV (même si la dropping zone la plus proche se trouve être plus près du *trou*).

Note I : Un *Comité* peut établir une Règle Locale interdisant l'utilisation d'une dropping zone qui est plus proche du *trou*.

Note 2 : Si la balle est droppée dans une dropping zone, elle ne doit pas être redroppée si elle vient reposer à moins de deux longueurs de club de l'endroit où elle a touché d'abord le *terrain*, même si elle peut venir reposer plus près du *trou* ou hors des limites de la dropping zone.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups."

b. 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 selon 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* doit être annulé et rejoué sans pénalité (Règle 20-5). Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

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."

8. Dropping Zones

Si le Comité considère qu'il n'est pas faisable ou pratique de procéder selon un Règle permettant un dégagement, il peut définir des dropping zones dans lesquelles des balles peuvent ou doivent être droppées en se dégageant. 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 ; 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 le point où elle a touché en premier une partie du terrain, pourvu qu'elle soit au repos à moins 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 (R24-2, 24-3, 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*.

9. Instruments de Mesure de Distance

Si le *Comité* souhaite agir conformément à la Note de la Règle 14-3, la rédaction suivante est recommandée :

"(Spécifier ce qui est approprié, c'est-à-dire : Dans cette compétition, ou Pour tout jeu sur ce parcours, etc.), un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure uniquement les distances. Si un joueur, pendant un tour conventionnel, utilise un instrument de mesure de distance qui permet de fournir ou de mesurer d'autres paramètres pouvant l'aider dans son jeu (par exemple, le dénivelé, la vitesse du vent, la température, etc.), le joueur est en infraction avec la Règle 14-3, pour laquelle la pénalité est la disqualification, que ces informations additionnelles aient été réellement utilisées ou non."

Partie C Règlement de la Compétition

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 :

I. 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 AVOIR EMPORTÉ, MAIS SANS AVOIR JOUÉ UN COUP AVEC, UN CLUB OU DES CLUBS EN INFRACTION A CETTE CONDITION :

Match play : A 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.

Compétitions contre bogey et contre par : voir Note I de la Règle 32-1a.
Compétitions stableford : voir Note I de la Règle 32-1b.

*Tout club emporté en infraction avec cette condition doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son adversaire en match play ou à son marqueur ou à 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."

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.

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 à 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 : 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.

(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. Heures de Départ (Note à la Règle 6-3a)

Si le Comité souhaite agir conformément à cette Note, la rédaction suivante est recommandée :

"Si le joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, en l'absence de circonstances qui justifient la non application de la pénalité de disqualification prévue dans la Règle 33-7, la pénalité pour ne pas avoir respecté son heure de départ est la perte du premier trou à jouer en match play ou deux coups en stroke play.

La pénalité pour un retard au-delà de 5 minutes est la disqualification."

3. Cadet (Note à la Règle 6-4)

La Règle 6-4 autorise un joueur à avoir un *cadet* à la 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 : 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.

Match play ou Stroke play : dans le cas d'une infraction entre deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

Un joueur employant un *cadet* en infraction à ce règlement doit immédiatement après la découverte de l'infraction s'assurer qu'il se conformera à ce règlement pour le reste du *tour conventionnel*. Sinon, le joueur est disqualifié."

4. Cadence de jeu (Note à 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 à la Règle 6-7.

5. Interruption du jeu à cause d'une situation dangereuse (Note à la Règle 6-8b)

Comme il y a eu beaucoup de décès ou de blessures dues 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 l'article de la Note sous 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 à 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.

6. Entraînement

a. Règle générale

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"

7. Conseil dans les Compétitions par Equipe (Note à la Règle 8)

Si le *Comité* veut agir conformément à la Note sous 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*."

8. Nouveaux trous (Note à 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 une compétition à tour unique se déroulant sur plus d'une journée, peuvent être situés différemment chacune des journées.

9. 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 : 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.

Match play ou stroke play : Dans le cas d'une infraction entre deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

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."

10. 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.

11. 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 barrage 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 barrage est recommandé. Un tel barrage peut se dérouler sur 18 trous ou moins selon précision du *Comité*. Si ceci n'est pas faisable ou si une égalité persiste, un barrage trou par trou est recommandé.
- (b) Dans le cas d'une égalité en compétition en stroke play avec handicap, un barrage avec handicap est recommandé. Un tel barrage peut se dérouler sur 18 trous ou moins selon précision du *Comité*. Il est recommandé qu'un tel barrage se déroule sur au moins trois trous. Dans les compétitions où la table des coups rendus n'est pas déterminante, si le barrage 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 barrage. 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 est déterminante, 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 barrage 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^{ème} 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 la table des coups rendus n'est pas déterminante, 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 est déterminante, 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.

12. 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, on recommande 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.	HAUT TABL.	BAS TABL.
64 QUALIFIÉS		32 QUALIFIÉS	
1 c 64	2 c 63	1 c 32	2 c 31
32 c 33	31 c 34	16 c 17	15 c 18
16 c 49	15 c 50	8 c 25	7 c 26
17 c 48	18 c 47	9 c 24	10 c 23
8 c 57	7 c 58	4 c 29	3 c 30
25 c 40	26 c 39	13 c 20	14 c 19
9 c 56	10 c 55	5 c 28	6 c 27
24 c 41	23 c 42	12 c 21	11 c 22
4 c 61	3 c 62	16 QUALIFIÉS	
29 c 36	30 c 35	1 c 16	2 c 15
13 c 52	14 c 51	8 c 9	7 c 10
20 c 45	19 c 46	4 c 13	3 c 14
5 c 60	6 c 59	5 c 12	6 c 11
28 c 37	27 c 38	8 QUALIFIÉS	
12 c 53	11 c 54	1 c 8	2 c 7
21 c 44	22 c 43	4 c 5	3 c 6

Appendices II et III

Le R&A se réserve le droit, à tout moment, de changer les Règles relatives aux clubs et aux balles et d'effectuer ou de 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 conception dans un club ou une balle qui n'est pas couverte par les Règles, qui est contraire à l'objet ou à l'intention des Règles ou qui peut changer d'une manière significative la nature du jeu, fera l'objet d'une décision du R&A.

Les dimensions et limites indiquées dans les Appendices II et III sont données dans les unités dans lesquelles la conformité est déterminée. Pour information un équivalent de conversion imperial/métrique est référencé. La conversion étant faite sur la base 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 prototype d'un club devant être fabriqué pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec les Règles. Le prototype devient la propriété du R&A à des fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre un prototype, 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 prescrivent les règles générales de conception des clubs, ainsi que les spécifications et les interprétations. De plus amples renseignements concernant ces réglementations et leur interprétation correcte sont fournis dans "Un Guide sur les Règles pour les Clubs et les Balles".

Lorsqu'il est requis qu'un club ou une partie de club doit se conformer à une spécification précise selon les Règles, il doit être conçu et fabriqué avec l'intention d'atteindre cette spécification.

I. 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 fixées ensemble pour que le club forme un tout et 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 incorporer des mécanismes d'ajustement du poids. D'autres formes de réglage peuvent être autorisées après évaluation du R&A. Les exigences suivantes sont applicables à toutes méthodes de réglage autorisées :

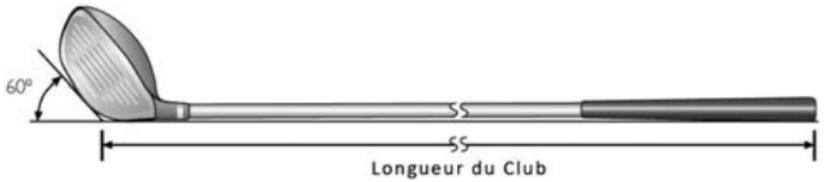
- (i) le réglage ne peut pas être exécuté facilement ;
- (ii) toutes les pièces réglables sont fixées solidement et il n'y a pas de probabilité raisonnable qu'elles se desserrent durant un tour ; et
- (iii) toutes les configurations de réglage sont conformes aux Règles.

Durant un tour conventionnel, les caractéristiques de jeu d'un club ne doivent pas être 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 (0,457m) et, sauf pour les putters, ne doit pas excéder 48 pouces (1,219m).

Fig. I

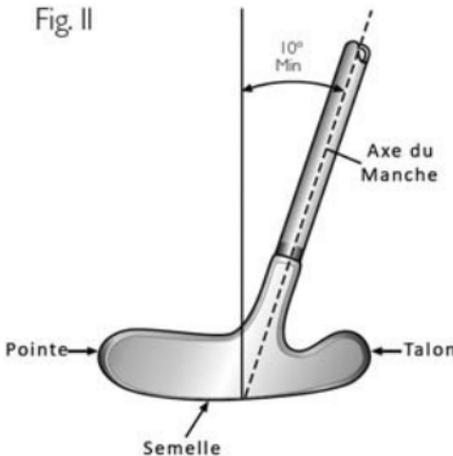


Pour les bois et les fers, la mesure de la longueur est prise avec le club posé selon un plan horizontal et la semelle reposant selon un plan formant un angle de 60 degrés comme le montre la Fig. I.

La longueur se définit par la distance entre le sommet de la poignée (*grip*) et le point d'intersection des deux plans.

Pour les putters, la mesure est prise entre le sommet de la poignée (*grip*) et la semelle du club, le long de l'axe du manche ou d'une extension rectiligne de ce manche.

Fig. II

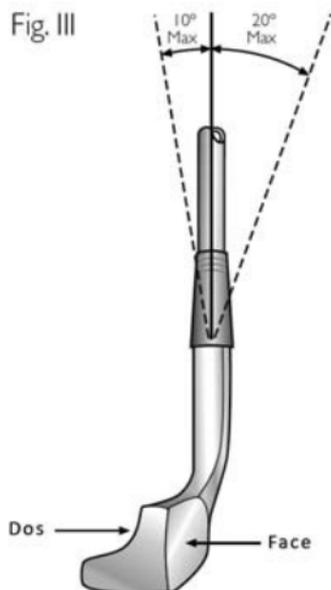


d. Alignement

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 le talon (heel) et la pointe (toe) diverge de la verticale d'au moins 10 degrés (voir Fig. II) ; si la conception en générale du club est telle que le joueur peut utiliser le club dans une position verticale ou proche de celle-ci le plan du manche doit former avec la verticale un angle d'au moins 25 degrés.

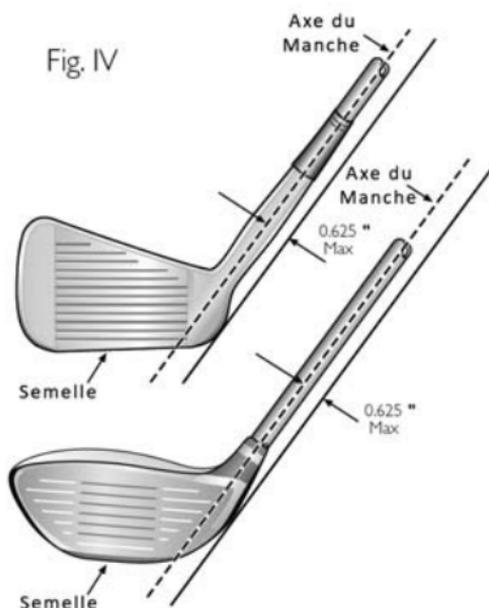
Fig. III



- (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 (15,88mm) 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 le sommet de la poignée (grip) jusqu'à un point situé à pas plus de 5 pouces (127mm) 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).

b. Caractéristiques de courbure et de torsion

En tout point de sa longueur, le manche (*shaft*) doit avoir :

- une flexibilité constante quelle que soit la rotation du manche autour de son axe ;
- une caractéristique de torsion identique dans les deux sens de rotation.

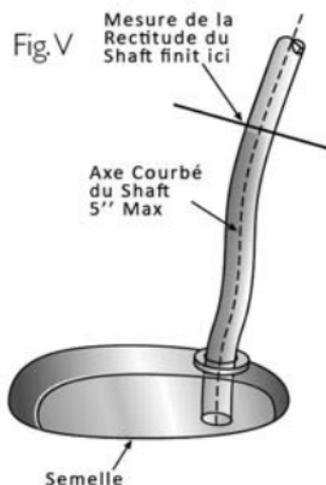
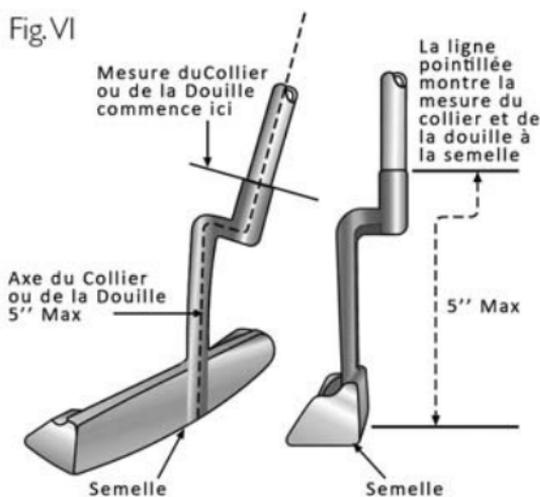


Fig.VI



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 (127mm), mesurée le long de l'axe, en suivant toute courbure du col et/ou de la douille (voir Fig.VI).

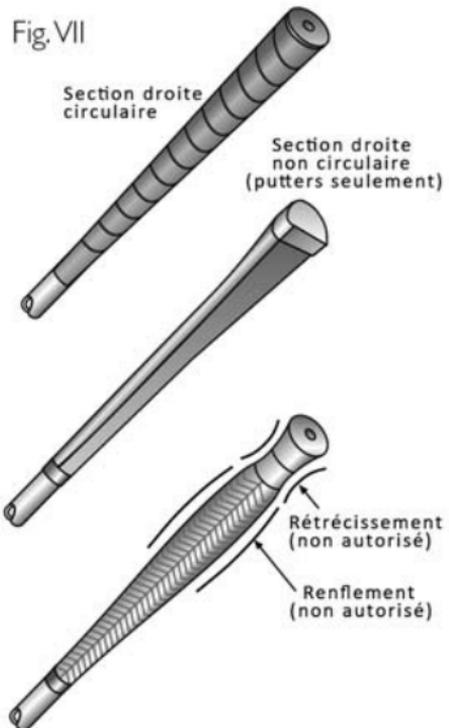
Exception pour les putters : le manche, le collier ou la douille d'un putter peuvent être fixés en n'importe quel point de la tête.

3. Poignée (Grip) (voir Fig.VII)

La poignée (grip) est un matériel 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 matériel 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 incorporées sur toute la longueur de la poignée. Une spirale légèrement dentelée est aussi autorisée sur une poignée enveloppée ou une reproduction de celle-ci.

(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 (44,45mm).
- (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, sous réserve 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 (38,1mm).

4. Tête du club

a. Forme simple

La tête d'un club doit être généralement de forme simple. Tous les composants doivent être rigides, structurés en nature et fonctionnels. La tête du club ou ses composants ne doivent pas être conçus pour ressembler à tout autre objet. Il n'est pas pratique de définir "forme simple" précisément et de manière compréhensive. Néanmoins, les caractéristiques qui sont censées être en infraction avec cette exigence et sont donc non autorisées, incluent et ne sont pas limitées à :

(i) Tous les clubs

- des trous à travers la face ;
- des trous à travers la tête, (des exceptions peuvent être faites pour les putters et des fers avec une cavité derrière la face) ;
- des particularités servant à se conformer aux spécifications de dimensions ;
- des particularités qui s'étendent dans ou devant la face du club ;
- des particularités 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 caractéristiques 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 multiples dans le dessin de la face arrière de la tête qui peuvent être vues de dessus ;
- du matériau transparent ajouté à la tête avec l'intention de rendre conforme une caractéristique qui, autrement, ne serait pas permise et
- des particularités qui s'étendent au delà du dessin de la tête lorsque vues de dessus.

b. Dimensions et 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 :

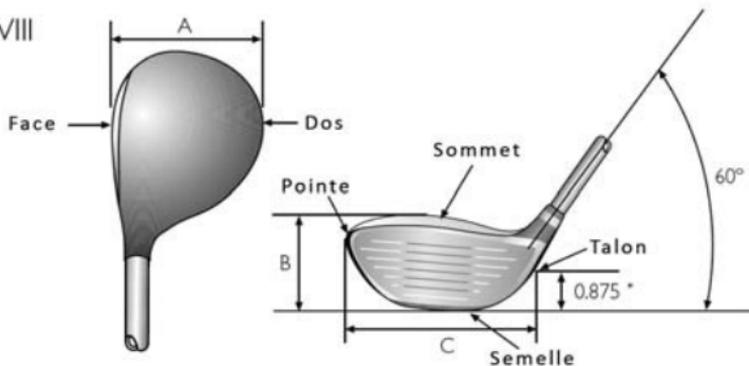
- la distance entre le talon et la pointe de la tête de club soit supérieure à la distance entre la face et le dos ;
- la distance entre le talon et la pointe de la tête de club ne dépasse pas 5 pouces (127mm) ; et
- la distance entre la semelle et la couronne de la tête de club incluant ce qui est autorisé ne dépasse pas 2.8 pouces (71,12mm).

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 sommet (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 pouce (22,23mm) 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 pouces³), avec une tolérance de 10 cm^3 (0,61 pouce³).

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 in²) avec une tolérance de 100 g cm^2 (0,547oz in²)

(ii) Fers

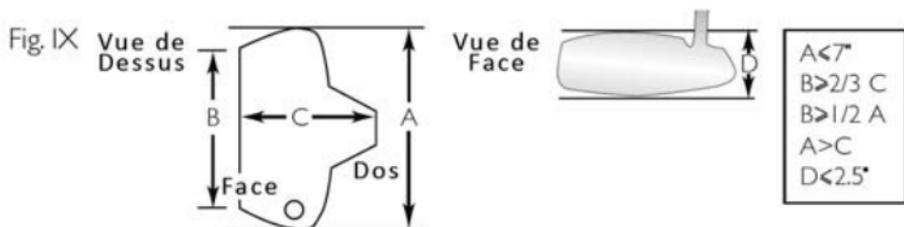
Lorsque la tête du club est dans sa position normale à l'adresse, les dimensions de la tête doivent être telles que la distance entre le talon et la pointe de la tête de club soit supérieure à la distance entre la face et le dos.

(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 (177,8mm)
- la distance du talon à la pointe de la face est supérieure ou égale aux $\frac{2}{3}$ 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 sommet de la tête, y inclus les détails autorisés, est inférieure ou égale à 2.5 pouces (63,5mm)



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 sommet 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 :

- avoir un effet ressort qui dépasse les limites fixées dans le protocole du test du pendule (disponible auprès du R&A) ou
- intégrer des caractéristiques ou technologies incluant, mais non limitées à, des ressorts séparés ou des caractéristiques de ressort dont le but ou l'effet est d'influencer indûment l'effet ressort de la tête ; ou
- influencer indûment le mouvement de la balle.

Note : (i) ne s'applique pas au putter.

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, (des exceptions sont 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.



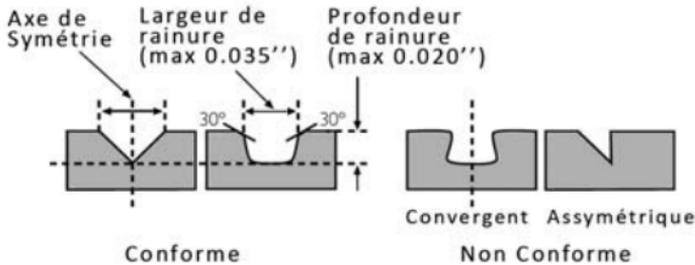
c. Empreintes de la zone d'impact

Si un club a des rainures ou des empreintes poinçonnées dans la zone d'impact, elles doivent être conçues et fabriquées pour correspondre aux spécifications suivantes :

(i) **Rainures** : des séries de rainures droites à bords divergents et de section droite symétrique peuvent être utilisées (voir Figure X).

- Les rainures ne doivent pas avoir d'arêtes acérées ou de bord en relief (test en cours).
- Les rainures doivent être droites et parallèles.
- Les rainures doivent avoir une section symétrique et des côtés qui ne convergent pas (voir fig. XI).

Fig. XI



- L'espacement en largeur et la section droite des rainures doivent être uniformes sur toute la zone d'impact.
- Tout arrondi des bords des rainures doit l'être suivant un rayon qui ne doit pas excéder 0.020 pouce (0,508mm).
- La largeur des rainures ne doit pas excéder 0.035 pouce (0,9mm) en utilisant la méthode de mesure des 30 degrés selon test du R&A.
- La distance entre les bords de rainures adjacentes ne doit pas être inférieure à trois fois la largeur d'une rainure et pas inférieure à 0.075 pouce (1,905mm).

La profondeur d'une rainure ne doit pas excéder 0.020 pouce (0,508mm).

(ii) **Empreintes poinçonnées**

- La surface d'une telle empreinte ne doit pas excéder 0.0044 pouce² (2,84mm²).

- La distance entre des empreintes poinçonnées adjacentes (ou entre les empreintes poinçonnées et les rainures) ne doit pas être inférieure à 0.168 pouce (4,27mm) mesurée de centre à centre.
- La profondeur d'une empreinte poinçonnée ne doit pas excéder 0.040 pouce (1,02mm).
- Les empreintes poinçonnées ne doivent pas avoir d'arêtes acérées ou de bord en relief (test en cours).

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 (9,53mm) 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. Face de putter

Toute marque sur la face d'un putter ne doit pas avoir d'arêtes acérées ou de bord en relief. La spécification en regard avec la rugosité, du matériel ou du marquage dans la zone d'impact ne s'applique pas.

Appendice III - La Balle

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 (45,93gr).

3. Dimension

Le diamètre de la balle ne doit pas être inférieur à 1.680 pouce (42,67mm). Cette spécification sera remplie si, sous son propre poids, une balle passe au travers d'une jauge circulaire d'un diamètre de 1.680 pouce moins de 25 fois sur 100 dans des positions sélectionnées au hasard, ce test étant effectué à une température de $23 \pm 1^{\circ}\text{C}$.

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 test en cours) lorsqu'elle est mesurée à l'aide d'appareils agréés par le 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 applicable aux balles de golf et disponible auprès du R&A.



Règles du statut d'amateur

telles qu'approuvées par
R&A Rules Limited

Applicables au 1^{er} Janvier 2008

Préambule

Le R&A se réserve le droit à tout moment, de changer les Règles du Statut d'Amateur et d'établir et de modifier les interprétations relatives à ces Règles.

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 *italique*.

Autorité gouvernante

"L'Autorité gouvernante" pour les Règles du Statut d'Amateur dans tout pays est la Fédération Nationale de ce pays.

Note : En Grande-Bretagne et Irlande, le R&A est l'*Autorité gouvernante*.

Bon d'achat

Un "bon d'achat" est un bon ou un chèque-cadeau délivré par le Comité en charge d'une compétition pour l'acquisition de marchandises dans un pro-shop ou un autre point de vente.

Comité

Le "Comité" est le *Comité* approprié de l'*Autorité gouvernante*. (En France, c'est la Commission Sportive Nationale qui est le *Comité* approprié pour les *Règles du Statut d'Amateur*).

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" est celui qui pratique le jeu comme un sport non rémunérateur et sans but lucratif, et qui ne perçoit pas de rémunération pour enseigner le golf ou pour d'autres activités en raison de ses *talent ou réputation golifiques*, sauf tel que prévu dans les *Règles*.

Golfeur junior

Un "golfeur junior" est un *golfeur amateur* qui n'a pas atteint un âge déterminé fixé par l'*Autorité gouvernante*.

Note : En Grande-Bretagne et Irlande, un *golfeur junior* est un *golfeur amateur* qui n'a pas atteint son 18^{ème} anniversaire dans l'année précédant l'épreuve.

Talent ou réputation golifiques

Il est du ressort de l'*Autorité gouvernante* de décider si un *golfeur amateur* donné possède un *talent ou une réputation golifiques*.

Généralement, un *golfeur amateur* n'est considéré comme ayant un *talent golifique* 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 ou sa Ligue ; 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 n'inclut pas la notoriété acquise pour services rendus au jeu de golf comme dirigeant.

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 de 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 telles qu'elles sont établies par l'*Autorité gouvernante*.

Valeur de vente au détail

La "valeur de vente au détail" d'un prix est le prix de vente auquel la marchandise correspondante est généralement disponible chez un détaillant au moment où le joueur est récompensé.

Règle I Amateurisme

I-1. Règle générale

Un *golfeur amateur* doit jouer le jeu de golf et se conduire conformément aux *Règles*.

I-2. Statut d'Amateur

Le Statut d'Amateur est une condition universelle d'admissibilité pour jouer dans des compétitions de golf en tant que *golfeur amateur*. Toute

personne qui agit contrairement aux Règles peut perdre son statut de *golfeur amateur* et, comme conséquence, n'avoir plus le droit de jouer dans des compétitions amateur.

1-3. Finalité et esprit des Règles

La finalité et l'esprit des Règles sont de maintenir la distinction entre le golf amateur et le golf professionnel, et de préserver le jeu amateur autant que possible des abus que peuvent entraîner des parrainages et des incitations financières incontrôlés. Il est considéré comme nécessaire de sauvegarder le golf amateur, qui dans une large mesure possède sa propre réglementation pour les Règles du jeu et l'établissement des handicaps, afin que tous les *golfeurs amateurs* puissent en tirer pleine satisfaction.

1-4. Doute quant aux Règles

Toute personne qui souhaite être un *golfeur amateur* et qui a des doutes quant à la conformité avec les Règles d'une action qu'elle compte entreprendre, devrait consulter l'*Autorité gouvernante*.

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'*Autorité gouvernante*.

Règle 2 Professionnalisme

2-1. Règle générale

Sauf tel que prévu par les Règles, un *golfeur amateur* ne doit entreprendre aucune action dans le but de devenir un golfeur professionnel et ne doit pas se présenter lui-même comme étant un golfeur professionnel.

Note 1 : Parmi les actions entreprises par un *golfeur amateur* dans le but de devenir un golfeur professionnel, on mentionnera sans que cette énumération ait un caractère exhaustif :

- a) accepter une situation de golfeur professionnel ;
- b) recevoir, directement ou indirectement, des services ou des rémunérations d'un agent professionnel ;

- c) passer un accord écrit ou oral, directement ou indirectement, avec un agent professionnel ou un sponsor ; et
- d) être d'accord pour accepter, directement ou indirectement, une rémunération ou une indemnité pour permettre que son nom ou son image en tant que joueur de *talent ou de réputation golffiques*, soit utilisée à toutes fins commerciales.

Note 2 : 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 travailler dans un pro-shop moyennant rémunération ou indemnité à condition qu'il n'enfreigne pas les Règles par ailleurs.

2-2. Qualité de membre d'une association de golfeurs professionnels

a Association de golfeurs professionnels

Un *golfeur amateur* ne doit pas obtenir ou conserver la qualité de membre de n'importe quelle association de golfeurs professionnels.

b) Circuits Professionnels

Un *golfeur amateur* ne doit pas obtenir ou conserver la qualité de membre d'un circuit Professionnel exclusivement limité aux golfeurs professionnels.

Note : 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.

Règle 3

Prix

3-1. Jouer pour des prix en espèces

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.

Note : Un *golfeur amateur* peut participer à un évènement où sont offerts des prix en espèces ou leurs équivalents, à condition de renoncer par avance à tout prix en espèces dans cette épreuve.

(Conduite contraire à la finalité et à l'esprit 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'*Autorité gouvernante*. 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, à l'exclusion de tout prix concernant un trou en un. (Voir Règle 3-2b)

b) Prix pour un trou en un

Les limites prescrites dans la Règle 3-2a s'appliquent à un prix pour un trou en un. Toutefois, un tel prix peut être accepté en plus de tout autre prix gagné dans la même compétition.

c) Échange de prix

Un *golfeur amateur* ne doit pas échanger un prix ou un *bon d'achat* contre des espèces.

Exception : Un *golfeur amateur* est autorisé à remettre un *bon d'achat* à sa Fédération ou à sa Ligue et ensuite être remboursé de la valeur de ce bon pour des frais engagés pour participer à une compétition de golf, sous réserve que le remboursement de telles dépenses soit permis selon la Règle 4-2.

Note 1 : 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 2 : 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.

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 3-2a.

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 de frais

Un *golfeur amateur* est autorisé à recevoir des remboursements raisonnables de frais, n'excédant pas les dépenses réelles engagées, pour jouer dans une compétition ou exhibition de golf aux conditions suivantes :

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*.

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 doit avoir lieu dans le propre pays du joueur, les frais doivent être approuvés et pris en charge par la Fédération nationale ou la Ligue dont relève le joueur.
- (ii) Lorsque la compétition doit avoir lieu dans un autre pays, les frais doivent être approuvés à la fois par la Fédération nationale du joueur et par la Fédération nationale du pays dans lequel la compétition doit se dérouler. Les frais doivent être pris en charge par la Fédération nationale ou la Ligue dont relève le joueur, ou, avec l'approbation de cette Fédération ou de cette Ligue, par l'organisme responsable du golf dans le pays qu'il visite.

L'*Autorité gouvernante* 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 2-1) ou de toute autre source similaire telle qu'éventuellement déterminée par l'*Autorité gouvernante*.

Note : Un *golfeur amateur de talent ou de réputation golffiques* 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 ou sa Ligue
- 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 qu'il visite.

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 doit se dérouler dans le propre pays du joueur, l'approbation annuelle de l'*Autorité gouvernante* doit être obtenue préalablement par le sponsor ; et
- (ii) Lorsque la compétition doit se dérouler dans plus d'un pays ou implique des joueurs d'un autre pays, l'approbation de chacune des *Autorités gouvernantes* doit être obtenue préalablement par le sponsor. La demande d'approbation devrait être envoyée à l'*Autorité gouvernante* du pays où la compétition commence.

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 jeu de 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 l'enseignement du golf 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'*Autorité gouvernante*.

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 golifiques

6-1. Règle générale

Sauf comme prévu par les Règles, un *golfeur amateur* ayant un talent ou une réputation golifiques ne doit pas utiliser ce talent ou cette réputation pour promouvoir, faire de la publicité, ou vendre quoi que ce soit, ou pour en tirer quelque gain financier que ce soit.

6-2. Utilisation du nom ou de l'image

Un *golfeur amateur* ayant un talent ou une réputation golifiques ne doit pas utiliser ce talent ou cette réputation pour obtenir des rémunérations, indemnités, avantages personnels ou tout gain financier, directement ou indirectement, en autorisant que son nom ou toute image qui pourrait le rappeler soient utilisés à des fins de publicité ou de vente de quoi que ce soit.

Exception : Un *golfeur amateur* ayant du talent ou une réputation golifique peut autoriser l'usage de son nom ou autre pour promouvoir :

- (a) son association nationale, régionale, départementale ou
- (b) avec la permission de son association nationale (i) n'importe quelle compétition de golf ou autre événement considéré dans le meilleur intérêt ou qui contribuerait au développement du jeu ou (ii) une œuvre caritative (ou bonne cause similaire)

Le *golfeur amateur* ne doit pas recevoir des rémunérations, compensations ou gains financiers directement ou indirectement pour l'usage de son nom.

Note : Un *golfeur amateur* est autorisé à accepter de l'équipement de quiconque faisant commerce d'équipement, sous réserve qu'aucune publicité n'y soit associée.

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* est autorisé à être défrayé de ses frais réels relatifs 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 tout gain financier 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) lorsque 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 de l'enseignement sur la façon de jouer au 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, et ne doit pas autoriser que son nom ou son image soient utilisés pour la promotion ou la vente de commentaires, articles ou livres (voir Règle 6-2).

6-5. Dons, allocations et bourses d'études

Un *golfeur amateur* ayant un talent ou une réputation golfiques ne doit pas accepter de bénéficier d'un don, d'une allocation ou d'une bourse

d'études, sauf si les termes et conditions en ont été approuvés par l'Autorité gouvernante.

6-6. Qualité de membre

Un *golfeur amateur* ayant un talent ou une réputation golfiques ne doit pas 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, 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 et à l'esprit 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 et à l'esprit 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 tel que 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 à 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 toute Fédération ou association de golf concernée de toutes les mesures qu'il aura prises selon la Règle 8-2.

8-3. Procédure d'appel

Chaque *Autorité gouvernante* 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.

Note : Une personne dont l'*Autorité gouvernante* est le R&A et qui est concernée par une décision prise par le Comité du Statut d'Amateur du R&A à propos de l'application de ces Règles, peut faire appel de cette décision auprès du Comité d'appel du Statut d'Amateur du R&A.

Règle 9 Réintégration dans le statut d'amateur

9-1. Règle générale

Le *Comité* a seul le pouvoir de réintégrer une personne dans le Statut d'Amateur; de lui prescrire une période d'attente nécessaire à la réintégration, ou de lui refuser sa réintégration, sous réserve d'appel tel que 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

On considère que le golfeur professionnel possède un avantage sur le golfeur amateur du fait qu'il s'est consacré au jeu en tant que profession ;

d'autres personnes qui contreviennent aux *Règles* en tirent elles aussi des avantages dont le *golfeur amateur* ne peut bénéficier. Ces personnes ne perdent pas nécessairement de tels avantages du fait qu'elles ont simplement décidé de ne plus contrevenir aux *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 5 ans	1 an
5 ans ou plus	2 ans

Toutefois, cette période peut être étendue si le candidat a joué de façon extensive pour des prix en espèces, sans considération des résultats. 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 procède de la sorte 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 *Autorité gouvernante* 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.

Note : Une personne dont l'*Autorité gouvernante* est le R&A et qui est concernée par une décision prise par le Comité du Statut d'Amateur du R&A à propos de sa réintégration dans le Statut d'Amateur, peut faire appel de cette décision auprès du Comité d'appel du Statut d'Amateur du R&A.

Règle 10 Décision du Comité

10-1. Décision du Comité

La décision du *Comité* est finale, sous réserve d'appel tel que prévu dans les Règles 8-3 et 9-4.

10-2. Doute quant aux Règles

Si le *Comité* d'une *Autorité gouvernante*, autre que le R&A, 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.

Appendice - Politique concernant les jeux d'argent

Règle générale

Un "golfeur amateur" est une personne qui pratique le jeu comme un sport non rémunérateur et sans but lucratif. Une incitation financière dans le golf amateur, qui peut être le résultat 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, qui pourrait être dommageable à 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 et à l'esprit 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'Autorité gouvernante 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

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) ne sont pas approuvées.

Par ailleurs, il est difficile de définir précisément des formes inacceptables de jeux d'argent ou de paris, mais parmi les éléments qui se retrouvent régulièrement dans de tels jeux d'argent ou paris, on peut notamment citer les faits suivants :

- la participation aux jeux d'argent ou paris est ouverte à ceux qui ne jouent pas ; et
- le montant des sommes engagées est généralement considéré comme excessif.

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.

En outre, des épreuves organisées conçues en vue de créer des prix en espèces ou faisant l'objet d'actions de promotion à cette fin sens ne sont pas autorisées. Les golfeurs participant à de telles épreuves sans renoncer d'abord de façon irrévocable à leurs droits à recevoir des prix en espèces sont censés jouer pour des prix en espèces, enfreignant ainsi la Règle 3-1.

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

Adresse, position à l'	
Déterminer le point le plus proche de dégagement	45
Adresser la balle (Déf.). Voir aussi Stance	33
Balle se déplaçant après avoir été adressée (Règle 18-2b)	91
Encourir un coup de pénalité (Règle 18-2b)	91
Toucher la ligne de putt (Règle 16-1a)	86
Adversaire	
Balle déplacée par (Règle 18-3)	92
Balle déviée par (Règle 19-3, Règle 30-2b)	95, 122
Prenant le drapeau en charge sans autorisation (Règle 17-2)	89
L'informer d'une pénalité (Règle 9-2)	71
Aide	
Pénalité (Règle 14-2)	81
Aide physique (Règle 14-2)	81
Aire de départ (Déf.). Voir aussi Honneur	33
Coup précédent joué depuis (Règle 20-5)	101
Éviter d'abîmer (Étiquette)	31
Irrégularités de surface, créer ou éliminer (Règle 13-2)	78
Jouer d'en dehors (Règle 11-4)	75
Jouer une balle provisoire ou une seconde balle (Règle 10-3)	74
Mauvaise aire de départ (Règle 11-5)	76
Mettre la balle sur tee (Règle 11-1)	74
Ordre de jeu	
Match play (Règle 10-1a)	72
Stroke play (Règle 10-2a)	72
Threesome ou foursome (Règle 29-1)	121
Poser réclamation avant de jouer de l'aire de départ suivante (Règle 2-5)	51
Rosée, givre ou eau, enlèvement de (Règle 13-2)	78
S'entraîner sur ou près	
Avant ou entre les tours (Règle 7-1b)	67
Pendant un tour (Règle 7-2)	68
Se tenir en dehors pour jouer une balle à l'intérieur (Règle 11-1)	74
Terminer le trou avec la balle jouée du tee (Règle 15-1)	84
Animal fouisseur (Déf.), trou fait par un	33
Balle déplacée pendant la recherche (Règle 12-1)	76
Dégagement (Règle 25-1)	110
Approches, petites	
Entraînement avant le tour (Règle 7-1b)	67
Entraînement pendant le tour (Règle 7-2)	68

Arbitre (Déf.)	33
Décisions sans appel (Règle 34-2)	135
Élément extérieur (Déf. d'Élément extérieur)	38
Limitation des attributions d'un arbitre par le Comité (Règle 33-1)	131
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)	104
Chercher (Règle 12-1)	76
Déviée ou arrêtée	
Pendant qu'elle est au repos (Règle 18)	90
Pendant qu'elle est en mouvement (Règle 19)	93
Eau fortuite, dans l' (Définition)	38
Endommagée, hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3)	59
Enfoncée	
Dégagement (Règle 25-2)	113
Règle locale (App. I)	147
Entrée	
Définition	34
En suspens au bord du trou (Règle 16-2)	88
Exercer une influence sur (Règle 1-2)	49
Finir le trou	
Manquement	
Match play (Règle 2-4)	51
Stroke play (Règle 3-2)	53
Frapper franchement (Règle 14-1)	81
Génant le jeu (Règle 22-2)	105
Identification	
Marquer (Règles 6-5, 12-2)	77
Relever pour (Règle 12-2)	77
Injouable	
Endommagée, hors d'usage (Règle 5-3)	59
Procédure (Règle 28)	120
Jouée	
Comme elle repose (Règle 13-1)	78
D'un mauvais endroit, match play (Règle 20-7b)	102
D'un mauvais endroit, stroke play (Règle 20-7c)	102
Pendant qu'elle est en mouvement (Règles 14-5, 14-6)	83
Lie	
Améliorer (Règle 13-2)	78
Modifié (Règle 20-3b)	99
Liste des balles conformes (App.I)	159
Matériau étranger appliqué (Règle 5-2)	59
Mauvaise balle (Déf.)	42
Exécuter un coup sur (Règle 15-3)	84

Quatre balles, match play (Règle 30-3c)	123
Quatre balles, stroke play (Règle 31-5)	125
Temps passé à jouer une, définition de la balle perdue	35
Mouvement, en	
Déviée ou arrêtée (Règle 19)	93
Enlever un détrit (Règle 23-1)	105
Enlever une obstruction (Règle 24-1)	106
Nettoyer (Règle 21)	103
Obstacle d'eau, dans un	
Dégagement (Règle 26-1)	115
Jouée de l'intérieur, et perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle (Règle 26-2b)	116
Jouée de l'intérieur, vient reposer dans le même obstacle (Règle 26-2a)	116
Se déplaçant dans l'eau (Règle 14-6)	83
Reposant contre le drapeau (Règle 17-4)	90
Spécifications	
Détails (App. III)	180
Règle générale (Règle 5-1)	59
Substituée	
Devenant la balle en jeu (Règles 15-2, 20-4)	84, 101
Incorrectement (Règle 20-6)	102
Lorsque perdue dans une obstruction (Règle 24-3)	109
Lorsque perdue dans un terrain en condition anormale (Règle 25-1c)	112
Pendant le jeu d'un trou (Règle 15-2)	84
Si une balle n'est pas immédiatement récupérable (Règles 18 Note 1, 19-1, 24-2b Note 2, 25-1b Note 2)	93, 109, 112
Terrain en réparation, dans un (Définition)	46
Tombant du tee (Règle 11-3)	75
Touchée	
Par l'adversaire (Règle 18-3)	92
Par le joueur, délibéré (Règle 18-2a)	91
Visible pendant qu'on joue (Règle 12-1)	76
Balle déplacée (Déf.). Voir aussi Relever la balle	34
Après avoir été adressée (Règle 18-2b)	91
Après avoir touché un détrit (Règle 23-1)	105
En cherchant	
Dans l'eau dans un obstacle d'eau (Règles 12-1, 14-6)	76, 83
Une balle dans un terrain en condition anormale (Règle 12-1)	76
Une balle recouverte dans un obstacle (Règle 12-1)	76
En enlevant	
Détrit (Règle 23-1)	105
Marque-balle (Règles 20-1, 20-3a)	96, 99
Obstruction amovible (Règle 24-1)	106
En réparant un bouchon de trou ou un impact de balle (Règle 16-1c)	86
Jouer une balle en mouvement (Règle 14-5)	83

Par le joueur	
Accidentellement (Règle 18-2a)	91
Après avoir été adressée (Règle 18-2b)	91
Après avoir touché un détritrus (Règle 23-1)	105
Délibérément (Règles 1-2, 18-2a)	49,91
En mesurant (Règle 18-6)	92
Pendant la recherche (Règles 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4)	90,91,92
Par un adversaire	
En dehors d'une recherche (Règle 18-3b)	92
En match à trois balles (Règle 30-2a)	122
Pendant une recherche (Règle 18-3a)	92
Par un co-compétiteur (Règle 18-4)	92
Par une autre balle (Règle 18-5)	92
Par un élément extérieur (Règle 18-1)	90
Pas immédiatement récupérable (Règle 18 Note 1)	93
Balle droppée. Voir aussi Parcours	
Dropping zones (App. I)	156
En jeu (Règle 20-4)	101
Jouer une balle droppée d'un mauvais endroit (Règle 20-7)	102
Joueur doit dropper, le (Règle 20-2a)	97
Près d'un point spécifique (Règle 20-2b)	97
Redropper (Règle 20-2c)	98
Relever une balle incorrectement droppée (Règle 20-6)	102
Roule	
Dans une position où il y a interférence pour laquelle le dégagement avait été pris (Règle 20-2c)	98
Hors limites, dans un obstacle, plus près du trou, etc. (Règle 20-2c)	98
Touche le joueur ou l'équipement (Règle 20-2a)	97
Balle endommagée	
Hors d'usage (Règle 5-3)	59
Balle enfoncée	
Dégagement (Règle 25-2)	113
Règle locale (App. I)	147
Balle en jeu (Déf.). Voir aussi Balle, jouée ; Balle déplacée	34
Balle provisoire devenant la (Règle 27-2b)	119
Balle substituée (Règle 20-4)	101
Balle injouable	
Dégagement (Règle 28)	120
Endommagée, hors d'usage (Règle 5-3)	59
Balle perdue (Déf.)	34
Cadence de jeu, considérations sur la (Etiquette)	29
Dans une obstruction inamovible temporaire (App. I)	154
Dans un obstacle d'eau (Règle 26-1)	115

Eau fortuite, terrain en réparation, etc. (Règle 25-1c)	112
Jouer une balle provisoire (Règle 27-2)	118
Obstruction (Règle 24-3)	109
Procédure (Règle 27-1)	117
Terrain en conditions anormales (Règle 25-1c)	112
Balle placée cf. Règles d'hiver	
Décision du Comité (App. I)	139
Règle locale (App. I)	148
Balle provisoire (Déf.)	35
Abandonnée (Règle 27-2c)	119
Autorisation de jouer (R27-2)	118
Cadence de jeu (Etiquette)	29
Depuis l'aire de départ (Règle 10-3)	74
Devenant balle en jeu (Déf. de la Balle perdue, Règle 27-2b)	34, 119
Règle locale permettant le jeu d'une balle provisoire dans le cas d'un obstacle d'eau (App. I)	139
Bouchons de trou	
Réparer (Règle 16-1c)	86
Bunkers (Déf.) Voir aussi Obstacles	35
Actions interdites dans (Règle 13-4)	79
Balle injouable dans (Règle 28)	120
Pierres dans les, règle locale (App. I)	141
Cadence de jeu	
En cherchant une balle (Etiquette)	29
Prévention du jeu lent (Règle 6-7 Note 2, App. I)	64, 161
Cadet (Déf.) Voir aussi Équipement	36
Balle déplacée par (Règles 18-2, 18-3, 18-4)	91, 92
Infraction à une Règle par le (Règle 6-1)	61
Infraction en quatre balles match play (Règle 30-3d)	123
Infraction en quatre balles stroke play (Règle 31-6)	125
Interdiction ou restriction de (App. I)	160
Position du (Règle 14-2)	81
Prenant en charge le drapeau (Règle 17)	88
Un par joueur (Règle 6-4)	62
Cadet éclairneur (Déf.)	36
Définition d'élément extérieur	38
Camps (Déf.)	36
Disqualification du	
À la meilleure balle ou quatre	
Balles match play (Règle 30-3d)	123
Stroke play à quatre balles (Règle 31-7)	126

Ordre de jeu	
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3b)	123
Honneur à l'aire de départ (Règle 10-1a)	72
Stroke play à quatre balles (Règle 31-4)	125
Pénalité, maximum de quatorze clubs	
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3d)	123
Stroke play à quatre balles (Règle 31-6)	125
Représentation du	
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3a)	122
Stroke play à quatre balles (Règle 31-2)	124
Chipping, Voir Approches, petites Clous des chaussures de golf	
Réparer les dégâts des (Etiquette)	30
Clubs	
Changer les caractéristiques de jeu (Règle 4-2)	55
Conception (App. II)	167
Déclaré retiré du jeu (Règle 4-4c)	58
Emprunter ou partager (Règle 4-4b)	58
Endommagés	
Autrement que pendant le cours normal du jeu (Règle 4-3b)	57
Avant le tour (Règle 4-3c)	57
Pendant le cours normal du jeu (Règle 4-3a)	56
Grip, Voir Poignée	
Hors d'usage (Règle 4-3)	56
Longueur (App. II)	172
Manche - Shaft (App. II)	171
Nombre maximum autorisé (Règle 4-4a)	57
Partagés par les partenaires (Règle 4-4b)	58
Pénalités	
Caractéristiques de jeu changées (Règle 4-2a)	55
Clubs excédentaires (Règle 4-4)	57
Clubs non conformes (Règle 4-1)	55
Matériau étranger appliqué (Règle 4-2b)	55
Poignée	
Aide artificielle pour tenir la (Règle 14-3)	81
Poser le club sur le sol	
Dans un obstacle (Règle 13-4)	79
Légèrement (Règle 13-2)	78
Prototypes soumis au R&A (Règle 4)	54
Réglages (App. II)	168
Règlement des têtes de driver conformes (App. II)	175
Remplacement pendant un tour (Règle 4-3a)	56
Spécifications, et forme (App. II)	168
Usure et modification (Règle 4-1b)	55

Co-compétiteur (Déf.)	37
Balle déplacée par le (Règle 18-4)	92
Balle en mouvement frappant le (Règle 19-4)	95
Contestant une allégation de balle hors d'usage (Règle 5-3 Note)	60
Examiner la balle (Règle 5-3)	59
Identifier la balle (Règle 12-2)	77
Prendre le drapeau en charge (Règle 17)	88
Comité (Déf.) Voir aussi Règlement	36
Addition des scores et application du handicap (Règles 6-6d Note I, 33-5) ..	64, 133
Construction décrétée comme partie intégrante du terrain (Déf. de l'Obstruction, Règle 33-2a)	44, 131
Décision	
Pour les départs (Règle 33-6, App. I)	133, 164
Sans appel (Règle 34-3)	135
Déterminer	
Les limites et les lisières du terrain (Règle 33-2, App. I)	131, 139
Les obstacles d'eau (Définition de l'Obstacle d'eau et de l'Obstacle d'eau latéral)	42, 43
Les obstructions amovibles décrétées inamovibles (Définition de l'Obstruction)	44
Le terrain d'entraînement (Règle 33-2c)	132
Devoirs et pouvoirs (Règle 33)	130
Établir le règlement (Règle 33-1, App. I)	131, 157
Fixer les heures de départ et composer les groupes (Règles 6-3, 33-3)	62, 132
Interruption de jeu par (Règle 6-8b)	65
Prévention du jeu lent (Règle 6-7 Note 2)	64
Prolonger un tour conventionnel en match play pour départager un match nul (Règle 2-3)	51
Rapporter la correction d'une infraction grave (Règle 20-7)	102
Rapporter le jeu d'une seconde balle (Règle 3-3a)	53
Règles d'entraînement (Règles 7-1, 7-2 Notes)	67, 69
Règles locales instaurées par (Règle 33-8a, App. I)	134
Table des coups reçus (Règle 33-4)	132
Commissaire (Déf.)	36
Élément extérieur (Déf. Élément extérieur)	38
Compétiteur (Déf.) Voir aussi Co-compétiteur	37
Balle en mouvement frappant le (Règle 19-2)	94
Refus de se conformer aux règles (Règle 3-4)	54
Score, responsabilités relatives au (Règle 6-6)	63
Compétitions contre bogey	
Description (Règle 32-1)	127
Enregistrement des scores (Règle 32-1a)	128
Infraction impliquant la déduction de trous (Règle 32-1 Note I)	128

Retarder indûment le jeu (Règle 32-1 Note 2)	128
Scores (Règles 32-1a)	128
Compétition contre par	
Enregistrement des scores (Règle 32-1a)	128
Infraction impliquant la déduction de trous (Règle 32-1)	127
Retarder indûment le jeu (Règle 32-1 Note 2)	128
Scores (Règle 32-1a)	128
Compétitions Stableford	
Enregistrer les scores (Règle 32-1b)	128
Infraction aux Règles avec pénalité maximum (Règle 32-1 Note 1)	128
Pénalité de disqualification (Règle 32-2)	129
Retarder indûment le jeu (Règle 32-1 Note 2)	128
Scores (Règle 32-1b)	128
Concession	
Du coup ou trou suivant, ou du match (Règle 2-4)	51
Conditions temporaires	
Décision du Comité (App. I)	140
Conseil (Déf.)	37
En compétition par équipes (App. I)	163
Pendant un tour conventionnel (Règle 8-1)	69
Controverses, litiges	
Points non couverts par les Règles (Règle 1-4)	50
Réclamations (Règles 2-5, 34)	51, 134
Coup (Déf.). Voir aussi Stance	37
Aide	
Aide physique (Règle 14-2)	81
Dispositifs artificiels (Règle 14-3)	81
Annuler (Règle 10-1c)	72
Balle endommagée suite à (Règle 5-3)	59
Concéder (Règle 2-4)	51
Demander un conseil (Règle 8-1)	69
D'en dehors de l'aire de départ (Règle 11-4)	75
Frapper la balle plus d'une fois (Règle 14-4)	83
Jouer d'où le coup précédent a été joué (Règle 20-5)	101
Sécurité, considérations (Étiquette)	28
Sur une balle provisoire (Règle 27-2b)	119
Sur une mauvaise balle	
À la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3c)	123
Match play (Règle 15-3a)	84
Stroke play (Règle 15-3b)	85
Stroke play à quatre balles (Règle 31-6)	125

Coup d'entraînement. Voir aussi Entraînement	
Éviter dommages inutiles (Étiquette)	30
Swing n'est pas un coup d'entraînement (Règle 7-2 Note I)	69
Décisions (Déf.). Voir aussi Comité	36
Équité (Règle 1-4)	50
Finale du Comité (Règle 34-3)	135
Finale de l'arbitre (Règle 34-2)	135
Détritus (Déf.). Voir aussi Obstacles ; Obstructions	37
Balle déplacée après avoir touché (Règle 23-1)	105
Dégagement (Règle 23-1)	105
Eau fortuite (Déf. Eau fortuite)	38
Enlèvement	
Dans un obstacle (Règle 13-4)	79
Pendant qu'une balle est en mouvement (Règle 23-1)	105
Sur la ligne de putt (Règle 16-1a)	86
Pierres dans un bunker, règle locale (App. I)	141
Sur le green (Déf. Détritus)	37
Dispositifs artificiels	
Appareil de mesure de distance règle locale (App. I)	157
Équipement inhabituel et (Règle 14-3)	81
Disqualification. Voir Pénalité	
Distance	
Appareil de mesure de distance, Règle locale (App. I)	157
Échanger information de (Def. Conseil)	37
Évaluer ou mesurer (Règle 14-3)	81
Divots	
Réparer un trou de divot (Étiquette)	31
Replacés (Règle 13-2)	78
Dormie	
Définition (Règle 2-1)	50
Doute sur la procédure	
Match play (Règle 2-5)	51
Stroke play (Règle 3-3)	51
Drapeau (Déf.)	38
Balle reposant contre (Règle 17-4)	90
Déplacé lorsque la balle est en mouvement (Règle 24-1)	106
Frapper (Règle 17-3)	89
Prise en charge sans autorisation (Règle 17-2)	89
Pris en charge, retiré ou tenu levé (Règle 17-1)	88
Replacer dans le trou (Étiquette)	31
Eau fortuite (Déf.)	38
Interférence par, et dégagement de l' (Règle 25-1)	110

Égalités

Prolonger un tour conventionnel pour départager en match play (Règle 2-3) ...	51
Recommandations ; options (App.I)	164
Responsabilités du Comité (Règle 33-6)	133

Élément extérieur (Déf.)

.....	38
Balle au repos déplacée par (Règle 18-1)	90
Balle en mouvement déviée ou arrêtée par (Règle 19-1)	93
Cadet éclairé (Définition de Cadet éclairé)	36

Entraînement, Petites approches

Définir une zone (Règle 33-2c)	132
Éviter dommages inutiles (Étiquette)	30
Entraînement avant le tour (Règle 7-1b)	67
Entraînement pendant le tour (Règle 7-2)	68
Interdit sur ou près du dernier green (App.I)	162
Swing n'est pas un coup d'entraînement (Règle 7-2 Note I)	69

Équipement (Déf.) Voir aussi Balle

.....	39
Balle déplacée par (Règles 18-2a, 18-3, 18-4)	91, 92
Balle déplacée pendant la recherche en match play (Règles 18-2a, 18-3b)	91, 92
Déplacée pendant qu'une balle est en mouvement (Règle 24-1)	106
Dispositifs artificiels (Règle 14-3)	81
Liste des balles conformes (App.I)	159
Liste des têtes de driver conformes (App. I)	158

Équité

Résoudre les litiges (Règle 1-4)	50
--	----

Foudre

Interruption de jeu (Règle 6-8c)	66
Situation dangereuse (App.I)	161

Foursome (Déf.)

.....	40
Match play (Règle 29-2)	121
Ordre de jeu (Règle 29-1)	121
Stroke play (Règle 29-3)	121

Frapper la balle

Franchement (Règle 14-1)	81
Plus d'une fois (Règle 14-4)	83

Gazon

Mottes de gazon mises en place (Règle 13-2)	78
---	----

Green (Déf.) Voir aussi Obstacles ; Détritrus ; Obstructions

Balle (Déf.)	40
Dans un terrain en condition anormale (Règle 25-1b)	111
En suspens au bord du trou (Règle 16-2)	88
Nettoyer (Règles 16-1b, 21, 22)	86, 103, 104
Relever (Règles 16-1b, 21)	86, 103

Concéder le coup suivant à son adversaire (Règle 2-4)	51
Détritus sur (Déf. De Détritus, Règle 23-1)	37, 105
Entraînement	
Avant ou entre les tours (Règle 7-1b)	67
Pendant le tour (Règle 7-2)	68
Indiquer une ligne pour le putting (Règle 8-2b)	70
Ligne de putt	
Position du cadet ou du partenaire (Règle 14-2)	81
Se tenir sur ou à cheval (Règle 16-1e)	87
Tester la surface (Règle 16-1d)	87
Toucher (Règle 16-1a)	86
Mauvais green	
Définition	42
Dégagement (Règle 25-3b)	114
Interférence avec (Règle 25-3a)	114
Ne pas terminer le trou en stroke play (Règle 3-2)	53
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	150
Point le plus proche de dégagement (Règles 24-2b, 25-1b)	107, 111
Poser réclamation avant de quitter (Règle 2-5)	51
Quitter le green quand le trou est terminé (Etiquette)	30
Réparer les dégâts (Etiquette, Règle 16-1c)	30, 86
Tester la surface (Règle 16-1d)	87
Trous d'aération (App. I)	149

Greenkeeper

Statut d'un trou fait par (Définition du Terrain en réparation)	46
---	----

Grip. Voir Clubs

Groupes. Voir Stroke play

Autorisé à passer lors de recherche (Etiquette)	30
Priorité sur le terrain (Etiquette)	29

Handicap

Appliquer, devoir du Comité (Règle 33-5)	133
Devoirs du joueur (Règle 6-2)	61
Jouer avec un handicap incorrect	
Consciemment en stroke play (Règle 34-1b)	134
Match play (Règle 6-2a)	61
Stroke play (Règle 6-2b)	61
Match play (Règle 6-2a)	61
Stroke play (Règle 6-2b)	61
Table des coups reçus (Règle 33-4)	132

Herbe

Chutes de gazon (Définition de terrain en réparation)	46
Dans ou bordant un bunker, n'est pas obstacle (Définition du Bunker)	35

Toucher	
Avec un club dans l'obstacle (Règle 13-4 Note)	80
En cherchant et identifiant une balle (Règle 12-1)	76
Heure de départ	
Règlement modifiant la pénalité (Règle 6-3 Note, App. I)	62, 160
Responsabilités du Comité (Règle 33-3, App. I)	132, 157
Responsabilités du joueur (Règle 6-3a)	62
Honneur (Déf.)	40
Compétitions handicap contre par/bogey/stableford (Règle 32-1)	127
Déterminer (Règles 10-1a, 10-2a)	72, 73
Ordre de jeu (Etiquette)	30
Hors limites (Déf.). Voir aussi Obstructions	40
Balle droppée roulant hors limites (Règle 20-2c)	98
Décision du Comité (App. I)	139
Jeu d'une balle provisoire (Règle 27-2)	118
Objets définissant	
Fixes (Règle 13-2)	78
Ne sont pas des obstructions (Définition de l'Obstruction)	44
Procédure (Règle 27-1)	117
Stance hors limites (Déf. Hors limites)	40
Identification de la balle. Voir à Balle, identification	
Information sur les coups joués	
Généralité (Règle 9-1)	70
Match play (Règle 9-2)	71
Stroke play (Règle 9-3)	71
Interruption de jeu	
Conditions exigeant une interruption immédiate (Règle 6-8b Note, App. I)	66, 161
Conditions le permettant (Règle 6-8a)	65
Procédure lorsque le jeu est interrompu par le Comité (Règle 6-8b)	65
Relever la balle lors d'une interruption de jeu (Règle 6-8c)	66
Intervention fortuite (Déf.)	41
Quand la balle est accidentellement déviée ou arrêtée par un élément extérieur (Règle 19-1)	93
Irrégularités de surface (Règle 13-2)	78
Jeu de Golf	
Définition (Règle 1-1)	49
Jeu lent	
Pénalité (Règle 6-7)	64
Stroke play, règlement modifiant la pénalité (Règle 6-7 Note 2)	64
Jeunes arbres	
Protection (App. I)	146

Joueur

Balle déplacée	
Accidentellement (Règle 18-2a)	91
Après avoir été adressée (Règle 18-2b)	91
Après avoir touché un détritrus (Règle 23-1)	105
Délibérément (Règles 1-2, 18-2a)	49,91
Examiner la balle (Règle 5-3)	59
Identifier la balle (Règle 12-2)	77
Poser une réclamation (Règle 2-5)	51
Respect des autres joueurs (Etiquette)	29
Responsabilité de jouer sa propre balle (Règles 6-5, 12-2)	63,77

Lie de la balle, Voir à balle

Ligne de jeu (Déf.) . Voir aussi Ligne de putt	41
Améliorer (Règle 13-2)	48
Indiquer	
Ailleurs que sur le green (Règle 8-2a)	69
Sur le green (Règle 8-2b)	70
Interposition sur (Règle 24-2a, 25-1a)	107, 110
Interposition sur (Règle locale)	
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	141
Obstruction inamovible temporaire (App. I)	152
Position du cadet ou du cadet du partenaire (Règle 14-2)	81

Ligne de putt (Déf.) . Voir aussi Ligne de jeu	41
Enlever des détritrus (Règle 16-1a)	86
Indiquer une ligne pour le putting (Règle 8-2b)	70
Position du cadet ou du partenaire (Règle 14-2)	81
Réparer des bouchons de trou, impacts de balle et autres dégâts (Règle 16-1c)	86
Se tenir sur ou à cheval sur la (Règle 16-1e)	87
Toucher (Règle 16-1a)	86

Lignes utilisées pour définir

Hors limites (Def.)	40
Obstacle d'eau (Def.)	42
Obstacle d'eau latéral (Def.)	43
Terrain en réparation (Def.)	46

Liste des balles conformes

Règlement de la compétition (Règle 5-1, App. I)	59, 157
---	---------

Liste des têtes de driver conformes

Règlement de la compétition (Règle 4-1, App. I)	55, 157
---	---------

Marque-balle

Déplacé	
Accidentellement (Règle 20-1)	96
Après avoir touché un détritrus (Règle 23-1)	105

Dans le processus de relèvement de la balle (Règle 20-1)	96
Dans le processus de réparation d'anciens bouchons de trou ou impacts de balle (Règle 16-1c)	86
Dans le processus de remplacement de la balle (Règle 20-3a)	99
Marques de départ	
Statut (Règle 11-2)	75
Marqueur (Déf.)	42
Contester une allégation de balle hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3)	59
Doute sur la procédure (Règle 3-3a)	53
Élément extérieur (Déf. Élément extérieur)	38
Enregistrement des scores	
Compétitions contre bogey et contre par (Règle 32-1a)	128
Compétition Stableford (Règle 32-1b)	128
Quatre balles stroke play (Règle 31-3)	125
Stroke play (Règle 6-6a)	63
Examiner une balle (Règle 5-3)	59
Identifier une balle (Règle 12-2)	77
Informar d'une pénalité au (Règle 9-3)	71
Match, Partie (Déf.) Voir aussi Camps	39, 40
Concéder (Règle 2-4)	51
Gagnant (Règle 2-3)	51
Match partagé	
Décision du Comité pour les départages (Règle 33-6)	133
Match play	
Voir aussi Meilleure balle ; Quatre balles ; Pénalités ; Scores	
Balle déplacée par l'adversaire	
Autrement que pendant la recherche (Règle 18-3b)	92
Pendant la recherche (Règle 18-3a)	92
Balle déplacée par le joueur (Règle 18-2)	91
Balle jouée d'un mauvais endroit (Règle 20-7b)	102
Cadence de jeu (Étiquette)	29
Combiner avec du stroke play (Règle 33-1)	131
Concession du prochain coup, trou ou du match (Règle 2-4)	51
Décompte des trous (Règle 2-1)	50
Départages (Règle 2-3, App. I)	51, 164
Entraînement	
Avant ou entre les tours (Règle 7-1a)	67
Pendant un tour (Règle 7-2)	68
Gagnant du	
Match (Règle 2-3)	51
Trou (Règle 2-1)	50
Handicap (Règle 6-2a)	61
Interruption de jeu d'un commun accord (Règle 6-8a)	65

Jeu lent (Règle 6-7)	64
Mauvaise balle (Règle 15-3)	84
Ordre de jeu (Règles 10-1a, 29-2, 30-3c)	72, 121, 123
Pénalités	
Délai limite pour imposer une (Règle 34-1a)	134
Entente pour déroger (Règle 1-3)	50
Informier l'adversaire (Règle 9-2)	71
Pénalité générale (Règle 2-6)	52
Réclamations (Règle 2-5)	51
Réclamations (Règle 2-5)	51
Renseignant inexact sur les coups réalisés (Règle 9-2)	71
Renseignant sur les coups réalisés (Règle 9-2)	71
Tirage (App. I)	165
Trou partagé (Règle 2-2)	51
Matches à trois balles (Déf. Formes de match)	39
Balle accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire (Règle 30-2b)	122
Balle au repos déplacée par un adversaire (Règle 30-2a)	122
Matériau mis en tas pour être évacué (Définition du Terrain en réparation)	46
Mauvaise balle (Déf.)	42
Coups sur une mauvaise balle	
En match play (Règle 15-3a)	84
En Stroke play (Règle 15-3b)	85
Quatre balles	
Match play (Règle 30-3c)	123
Stroke play (Règle 31-5)	125
Temps écoulé en jouant, définition de Balle perdue	34
Mauvais endroit	
Balle jouée d'un	
En match play (Règle 20-7b)	102
En stroke play (Règle 20-7c)	102
Règle générale (Règle 20-7a)	102
Relever une balle droppée ou placée à (Règle 20-6)	102
Mauvais green (Déf.)	42
Dégagement (Règle 25-3)	114
Point le plus proche de dégagement, définition	45
Meilleure balle, match play à la (Déf.)	40
Maximum de quatorze clubs (Règle 30-3d)	123
Ordre de jeu (Règle 30-3b)	123
Partenaire absent (Règle 30-3a)	122
Pénalité	
Appliquée au camp (Règle 30-3d)	123
Conséquence des autres pénalités (Règle 30-3f)	124
Pénalités de disqualification (Règle 30-3e)	123

Mesurer

Balle déplacée en (Règle 18-6)	92
Dispositif artificiel (Règle 14-3, App.I)	81, 157

Mouvements d'essai

Éviter d'endommager le terrain (Étiquette)	30
N'est pas un coup d'entraînement (Règle 7-2 Note 1)	69

Moyens de transport

Marcher pendant le tour conventionnel, règlement de la compétition (App. I)	163
---	-----

Nettoyer la balle

Conditions temporaires, dégagement (App. I)	140, 147
Interdiction et permission (Règle 21)	103
Lors du dégagement de	
Balle injouable (Règle 28)	120
Obstacle d'eau (Règle 26-1)	115
Obstruction amovible (Règle 24-1)	106
Obstruction inamovible (Règle 24-2)	107
Obstruction temporaire (App. I)	151
Terrain en condition anormale (Règle 25-1)	110
Zone écologiquement sensible (App. I)	140, 143
Règle locale permettant de (App. I)	147
Reprise du jeu, lors de (Règle 6-8d)	66
Sur le green (Règles 16-1b, 21, 22)	86, 103, 104

Objets artificiels

Appareil de mesure de distance règle locale (App. I)	157
Définition de l'obstruction	44

Obstacles (Déf.) Voir aussi Obstructions 42**Balle dans**

Balle jouée d'un obstacle repose dans un autre (Règle 13-4 Exc.3)	80
Relevée et pouvant à nouveau y être droppée ou placée (Règle 13-4)	79
Roulant dans, plus près du trou, etc. redrop exigible (Règle 20-2c)	98

Bunkers (Définition de bunker)

Chercher une balle recouverte dans (Règle 12-1)	76
Coup dans, sur mauvaise balle (Règle 20-5)	101
Coup précédent joué depuis un (Règle 15-3)	84
Dégagement d'une obstruction temporaire (App. I)	141, 151
Entraînement interdit depuis un (Règle 7-2)	68
Identifier la balle (Règle 12-2)	77
Mauvaise balle dans (Règle 15-3)	84
Placer des clubs dans (Règle 13-4)	79
Tester les conditions (Règle 13-4)	79
Toucher le sol ou l'eau dans (Règle 13-4)	79

Obstacles d'eau	
Balle dans, dégagement	
Dropping zones, Règle locale (App. I)	142
Interdit d'un terrain en réparation (Règle 25-1 Note I)	112
Interdit d'une obstruction inamovible (Règle 24-2 Note I)	108
Options (Règle 26-1)	115
Balle jouée de l'intérieur est perdue ou injouable en dehors de l'obstacle (Règle 26-2b)	116
Balle jouée de l'intérieur vient reposer dans le même obstacle (Règle 26-2a)	116
Balle provisoire, Règle locale (App. I)	139
Balle se déplaçant dans l'eau et jouée (Règle 14-6)	83
Définition	42
Eau fortuite (Définition de l'Eau fortuite)	38
Obstacle d'eau latéral (Définition de l'Obstacle d'eau latéral)	43
Sonder l'eau pendant la recherche (Règle 12-1)	76
Obstacles d'eau (Déf.). Voir à Obstacles	42
Obstacle d'eau latéral (Déf.)	43
Décision du Comité concernant (App. I)	139
Dégagement (Règle 26-1)	115
Obstructions (Déf.). Voir aussi Obstacles ; Détritus ; Hors limites	44
Amovibles (Règle 24-1)	106
Balle déplacée dans pendant la recherche (Règle 12-1)	76
Balle perdue dans (Règle 24-3)	109
Décision du Comité (App. I)	139
Enlever (Règle 13-4)	79
Inamovibles (Règle 24-2, App. I)	107, 141
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)	106, 107, 150
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	150
Règle locale	
Dropping zones (App. I)	141
Lignes électriques et câbles temporaires (App. I)	141, 155
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	141, 150
Obstructions inamovibles temporaires (App. I)	141, 151
Pierres dans les bunkers (App. I)	141, 150
Toucher (Règle 13-4 Note)	80
Zone de mouvement intentionnel (Règles 24-1, 24-2a, App. I)	106, 107, 145
Ordre de jeu	
À la meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-3b)	123
Balle provisoire ou seconde balle jouée de l'aire de départ (Règle 10-3)	74
Compétitions handicap contre par/bogey/stableford (Règle 32-1)	127
Match play (Règle 10-1)	72
Stroke play (Règle 10-2)	73

Quand la balle n'est pas jouée comme elle repose (Règle 10-1 Note, Règle 10-2 Note)	72, 73
Respect des autres joueurs (Etiquette)	29
Parcours (Déf.)	44
Balle déplacée après avoir touché un détritrus (Règle 23-1)	105
Coup précédent joué depuis (Règle 20-5)	101
Point le plus proche de dégagement (Règles 24-2, 25-1)	107, 110
Trous d'aération (App. I)	149
Partenaire (Déf.)	45
Absence	
À la meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-3a)	122
Quatre balles stroke play (Règle 31-2)	124
Demander un conseil (Règle 8-1)	69
Partager les clubs (Règle 4-4b)	58
Position pendant le coup (Règle 14-2)	81
Partie intégrante du terrain	
Construction déclarée par le Comité être (Def. obstruction, Règle 33-2a) ...	44, 131
Pénalité	
Annulée quand le tour est annulé en stroke play (Règle 33-2d)	132
Délai limite pour imposer une	
Match play (Règle 34-1a)	134
Stroke play (Règle 34-1b)	134
Déroger à une	
Par entente (Règle 1-3)	50
Par une règle locale (Règle 33-8b)	134
Informers l'adversaire ou le marqueur (Règles 9-2, 9-3)	71
Pénalité de disqualification ; annuler modifier ou imposer (Règle 33-7)	133
Pénalité générale	
En match play (Règle 2-6)	52
En stroke play (Règle 3-5)	54
Pénalité coup et distance	
Balle hors limites (Règle 27-1)	117
Balle injouable (Règle 28a)	120
Balle perdue (Règle 27-1)	117
Pénalité générale. Voir à Pénalité	
Piquets utilisés pour définir	
Hors limites (Déf.)	40
Obstacles d'eau (Déf.)	42
Obstacles d'eau latéraux (Déf.)	43
Terrain en réparation (Déf.)	46
Placer la balle	
À l'emplacement d'où elle a été déplacée (Règle 20-3a)	99

Procédure lors de la reprise du jeu (Règle 6-8d)	66
Si elle est déplacée accidentellement (Règle 20-3a)	99
Si elle est incorrectement substituée, droppée ou placée (Règle 20-6)	102
Si la balle droppée ou placée est en jeu (Règle 20-4)	101
Si la balle ne s'immobilise pas à l'emplacement (Règle 20-3d)	100
Si le lie initial est modifié (Règle 20-3b)	99
Si l'emplacement est indéterminable (Règle 20-3c)	100
Point le plus proche de dégagement (Déf.)	45
Dans un bunker (Règles 24-2b, 25-1b)	107, 111
Point de référence pour redropper (Règle 20-2c (vii))	98
Sur le green (Règles 24-2b, 25-1b)	107, 111
Sur le parcours (Règles 24-2b, 25-1b)	107, 111
Protection contre les éléments (Règle 14-2)	81
Quatre balles Match play (Déf.)	40
Nombre maximum de clubs (Règle 30-3b)	123
Ordre de jeu (Règle 30-3c)	123
Partenaire absent (Règle 30-3a)	122
Pénalité	
Conséquence d'autres pénalités (Règle 30-3f)	124
Pénalité de disqualification (Règle 30-3e)	123
Quatre balles Stroke play (Déf.)	40
Enregistrer les scores (Règles 6-6d Note 2, 31-3, 31-7)	64, 125, 126
Ordre de jeu (Règle 31-4)	125
Partenaire absent (Règle 31-2)	124
Pénalité	
Conséquence d'autres pénalités (Règle 31-8)	127
Pénalité de disqualification (Règle 31-7)	126
Réclamations	
Match play	
Doute ou controverses (Règle 2-5)	51
Réclamations et pénalités (Règle 34-1a)	134
Stroke play, réclamations et pénalités (Règle 34-1b)	134
Règlement	
Anti dopage (App. I)	164
Cadence de jeu (App. I)	161
Cadet (App. I)	160
Comité établit le (Règle 33-1)	131
Conditions temporaires (App. I)	140
Conseil en compétition par équipes (App. I)	163
Décision pour les départs (App. I)	164
Entraînement (App. I)	162
Heure de départ (App. I)	160
Interruption de jeu pour situation dangereuse (App. I)	161

Joueur responsable de la connaissance du (Règle 6-1)	61
Liste des têtes de driver conformes (App. I)	158
Moyens de transport (App. I)	163
Nouveaux trous (App. I)	163
Spécifications de la balle	
Liste des balles conformes (App. I)	159
Règlement de la même balle (App. I)	159
Tableau de match play (App. I)	165
Règlement de la même balle	159
Règlement de la compétition (App. I)	157
Règles (Déf.). Voir aussi Pénalité	45
Appliquer en trois balles, meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-1)	122
Autorisation de modifier (App. I)	139
Déroger	
Par entente (Règle 1-3)	50
Décision du Comité (Règle 33-1)	131
Infraction, pénalité générale	
En match play (Règle 2-6)	52
En stroke play (Règle 3-5)	54
Points non couverts par (Règle 1-4)	50
Refus de se conformer, stroke play (Règle 3-4)	54
Règles locales (Règle 33-8, App. I)	134, 139
Responsabilités du joueur (Règle 6-1)	61
Règles d'hiver	
Décision du Comité (App. I)	140, 147
Règle locale (App. I)	140
Règles Locales. Voir aussi Règles Locales types	
Appareil de mesure de distance (App. I)	157
Balle placée et règles d'hiver (App. I)	140
Déroger à une pénalité (Règle 33-8b)	134
Dropping zones, utilisation des (App. I)	141
Incompatibles avec les Règles de Golf (Règle 33-8)	134
Jeu interdit	
D'une zone écologiquement sensible (définition du Terrain en réparation, définition de l'Obstacle d'eau, App. I)	46, 42, 140, 143
D'un terrain en réparation (Définition du Terrain en réparation, App. I) ...	46, 143
Refus d'un dégagement pour interférence du stance avec un terrain en condition anormale (Règle 25-1a)	110
Responsabilités du Comité (Règle 33-8a, App. I)	134, 139
Règles Locales types	
Balle enfoncée (App. I)	140, 147
Balle placée et règles d'hiver (App. I)	140, 148
Dropping zones (App. I)	141

Instaurer (App. I, Partie B)	142
Lignes électriques temporaires (App. I)	155
Nettoyer la balle (App. I)	147
Obstacles d'eau, balle jouée provisoirement (App. I)	139
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	150
Obstructions temporaires (App. I)	151
Pierres dans les bunkers (App. I)	150
Protection des jeunes arbres (App. I)	146
Terrain en réparation, jeu interdit (App. I)	143
Trous d'aération (App. I)	149
Zones écologiquement sensibles (App. I)	143
Relever la balle. Voir aussi Nettoyer la balle ; Point le plus proche de dégagement	
Aidant le jeu (Règle 22-1)	104
Balle incorrectement droppée (Règle 20-6)	102
Dans ou sur une obstruction amovible (Règle 24-1)	106
Dans un bunker (Règles 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii))	77, 79, 108, 111
Dans un obstacle d'eau (Règles 12-2, 13-4, 26-1, 26-2)	77, 79, 115, 116
Déterminer si elle est hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3)	59
D'un mauvais endroit (Règle 20-6)	102
En cas d'interruption de jeu (Règle 6-8c)	66
Gênant le jeu (Règle 22-2)	105
Green, sur le (Règle 16-1b)	86
Interférence avec des conditions temporaires (App. I)	140, 147
Marquer avant de (Règle 20-1)	96
Pénalité (Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1)	59, 66, 77, 91, 96
Pour identification (Règle 12-2)	77
Sur le parcours, sans pénalité (Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)	59, 66, 77, 104, 106, 107, 111
Renseignement inexact	
Annulant le délai limite pour une réclamation (Règles 2-5, 34-1)	51, 134
Sur les coups réalisés en match play (Règle 9-2)	71
Renseignement sur les coups réalisés	
Match play (Règle 9-2)	71
Règle générale (Règle 9-1)	70
Stroke play (Règle 9-3)	71
Retard excessif. Voir jeu lent	
Scores	
Déterminer le score du trou en cas de seconde balle en stroke play (Règle 3-3b)	53
Modification interdite après remise (Règle 6-6c)	63
Responsabilités du Comité (Règle 33-5)	133
Responsabilités du compétiteur (Règles 6-6b, 6-6d, 31-3)	63, 64, 125
Responsabilités du marqueur (Règle 6-6a, 31-3, 32-1b)	63, 125, 128

Score erroné (Règle 6-6d)	64
Stroke play à quatre balles (Règle 31-4)	125
Seconde balle	
Depuis l'aire de départ (Règle 10-3)	74
Déterminer le score pour le trou (Règle 3-3b)	53
Jouée en cas de doute sur la procédure (Règle 3-3)	53
Sécurité	
Considérations (Etiquette)	28
Simple (Déf. Formes de match play et de stroke play)	39, 40
Stance (Déf.). Voir aussi Coup	46
À cheval sur ou touchant la ligne de putt (Règle 16-1e)	87
Construire (Règle 13-3)	79
En dehors de l'aire de départ (Règle 11-1)	74
Éviter l'interférence avec les marques de départ (Règle 11-2)	75
Hors limites (Déf. Hors limites)	41
Interférence avec	
Obstruction inamovible (Règle 24-2a)	107
Terrain en condition anormale (Règles 25-1a)	110
Prendre correctement (Règle 13-2)	78
Règle locale refusant le dégagement d'une interférence avec (Règle 25-1a) ...	110
Stance anormal, interférence avec	
Obstruction inamovible (Règle 24-2b exception)	108
Terrain en condition anormale (Règles 25-1b exception)	112
Stroke play. Voir aussi Stroke play à quatre balles ; Pénalités ; Scores	
Combiner avec du match play (Règle 33-1)	131
Doute sur la procédure (Règle 3-3a)	53
Gagnant (Règle 3-1)	52
Groupes	
Changer (Règle 6-3b)	62
Composition par le Comité (Règle 33-3)	132
Handicap (Règle 6-2b)	61
Jeu lent, modification de pénalité (Règle 6-7)	64
Jouer hors tour (Règle 10-2c)	73
Ne pas terminer le trou (Règle 3-2)	53
Nouveaux trous (Règles 33-2b, App. I)	131, 163
Ordre de jeu (Règles 10-2a, 10-2c, 29-3)	73, 73, 121
Pénalités	
Délai limite pour imposer (règle 34-1b)	134
Entente pour déroger (Règle 1-3)	50
Informier le marqueur (Règle 9-3)	71
Pénalité générale (Règle 3-5)	54
Refus de se conformer aux Règles (Règle 3-4)	54
Renseignement sur les coups réalisés (Règle 9-3)	71
Seconde balle jouée (Règle 3-3b)	53

Suspension du jeu

Cas autorisés (Règle 6-8a)	65
Décision du Comité (Règle 33-2d)	132
Procédure pour les joueurs (Règle 6-8b)	65
Relever la balle lors de (Règle 6-8c)	66
Suspension immédiate (Règle 6-8b Note, App. I)	66, 161

Tableau général numérique de match play

Déterminer les places dans (App. I)	165
---	-----

Tees

Balle tombant du (Règle 11-3)	75
Façon de surélever la balle (Règle 11-1)	74
Utilisation d'un tee non conforme (Règle 11-1)	74

Terrain (Déf.). Voir aussi Terrain en réparation

Déterminer les limites et les lisières du (Règle 33-2a)	131
Eau fortuite sur le (Définition de l'Eau fortuite)	38
Injouable (Règle 33-2d)	132
Priorité sur (Étiquette)	29
Soins à apporter au (Étiquette)	30

Terrain d'entraînement

Décision du Comité (Règle 33-2c)	132
--	-----

Terrains en conditions anormales (Déf. Règle 25)

Balle accidentellement déplacée dans (Règle 12-1)	76
Dégagement (Règle 25-1b)	111
Interférence (Règle 25-1a)	110
Point le plus proche de dégagement (Déf.)	45

Terrain en réparation (Déf.)

Balle à l'intérieur déplacée pendant la recherche (Règle 12-1)	76
Dégagement (Règle 25-1)	110
Déterminé par le Comité (Règle 33-2a)	131
Jeu interdit (App. I)	143
Matériau mis en tas pour être évacué, son statut (Déf. du Terrain en réparation)	46
Règle locale, dropping zones (App. I)	141

Terrain injouable

Décision du Comité (Règle 33-2d)	132
--	-----

Threesome (Déf. Formes de match)

Ordre de jeu (Règle 29-1)	121
---------------------------------	-----

Tirage

Pour le match play (App. I)	165
Tableau général numérique de match play (App. I)	166

Tirage aléatoire

Tirage en match play (App. I)	165
-------------------------------------	-----

Toucher la balle.Voir Balle

Tour conventionnel (Déf.)	47
Clubs	
Caractéristiques de jeu changées (Règle 4-2a)	55
Endommagés (Règle 4-3)	56
Conseil pendant (Règle 8-1)	69
Délai imparti pour terminer (Règle 6-7 Note 2)	64
Dispositifs artificiels et équipement inhabituel, utilisation pendant (Règle 14-3)	81
Marcher pendant, règlement de la compétition (App. I)	163
Nombre maximum de clubs autorisé (Règle 4-4a)	57
Prolonger pour départager un match nul en match play (Règle 2-3)	51

Transport

Règlement interdisant l'utilisation (App. I)	163
--	-----

Trou (Déf.).Voir aussi Ligne de jeu ; Match play

Animal fouisseur, fait par (Déf. de l'Animal fouisseur)	33
Balle en suspens au bord (Règle 16-2)	88
Concéder en match play (Règle 2-4)	51
Déterminer le score pour (Règle 3-3b)	53
Endommagé (Règle 33-2b)	131
Finir le trou	
Balle jouée de l'aire de départ (Règles 1-1, 15-1)	49, 84
Manquement, stroke play (Règle 3-2)	53
Gagnant du (Règle 2-1)	50
Greenkeeper, fait par (Déf. du Terrain en réparation)	46
Nombre dans un tour conventionnel (Déf. du Tour conventionnel)	47
Nouveaux trous pour la compétition (Règle 33-2b, App. I)	131, 163
Partagé (Règle 2-2)	51
Replacer le drapeau dans (Etiquette)	31
Score erroné (Règle 6-6d)	64
Temps imparti pour terminer le (Règle 6-7 Note 2)	64
Tester la surface du green pendant le jeu du (Règle 16-1d)	87
Trou partagé (Règle 2-2)	51

Trous d'aération

Règle locale (App. I)	149
-----------------------------	-----

Voiturettes

Règlement interdisant l'utilisation (App. I)	163
Règlements locaux (Etiquette)	31

Zones écologiquement sensibles

Décision du Comité relative aux (App. I)	140
Règle locale (App. I)	143



Jouez la balle là où elle repose,
Jouez le parcours tel qu'il est,
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.



Partenaire Officiel

ffgolf[®]

Fédération Française de Golf