

Sommaire

Préface	10
Utilisation de l'Édition du joueur des Règles de golf	17
I. Principes de base du jeu (Règles 1-4)	19
Règle 1 — Le jeu, comportement du joueur et les Règles	20
1.1 Le jeu de golf	20
1.2 Normes de comportement du joueur	20
1.3 Jouer selon les Règles	21
Règle 2 — Le parcours	22
2.1 Limites du parcours et hors limites	22
2.2 Zones du parcours spécifiquement définies	22
2.3 Éléments ou conditions pouvant interférer avec votre jeu	23
2.4 Zones de jeu interdit	23
Règle 3 — La compétition	24
3.1 Éléments fondamentaux de toute compétition	24
3.2 Match play	25
3.3 Stroke play	27
Règle 4 — L'équipement du joueur	30
4.1 Clubs	30
4.2 Balles	32
4.3 Utilisation d'équipements	33
II. Jouer un tour et un trou (Règles 5-6)	35
Règle 5 — Jouer un tour	36
5.1 Définition d'un tour	36
5.2 Entraînement sur le parcours avant ou entre des tours	36
5.3 Commencement et fin d'un tour	37
5.4 Jouer en groupes	38
5.5 Entraînement pendant un tour ou pendant une interruption de jeu	38
5.6 Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide	38
5.7 Interruption de jeu ; reprise du jeu	39

Règle 6 — Jouer un trou	42
6.1 Commencer le jeu d'un trou	42
6.2 Jouer une balle de la zone de départ	43
6.3 Balle utilisée pendant le jeu d'un trou	44
6.4 Ordre de jeu durant le jeu d'un trou	46
6.5 Finir le jeu d'un trou	48
III. Jouer la balle (Règles 7-11)	49
Règle 7 — Recherche de balle : trouver et identifier la balle	50
7.1 Rechercher correctement la balle	50
7.2 Identifier la balle	51
7.3 Relever votre balle pour l'identifier	51
7.4 Balle accidentellement déplacée pendant la recherche ou l'identification	52
Règle 8 — Jouer le parcours comme on le trouve	53
8.1 Vos actions qui améliorent les conditions affectant votre coup	53
8.2 Actions délibérées pour modifier d'autres conditions physiques affectant votre balle au repos ou votre coup	55
8.3 Actions délibérées pour modifier des conditions physiques affectant la balle au repos ou le coup d'un autre joueur	56
Règle 9 — Balle jouée comme elle repose ; balle au repos relevée ou déplacée	57
9.1 Balle jouée comme elle repose	57
9.2 Déterminer si votre balle s'est déplacée et quelle est la cause du déplacement	58
9.3 Balle déplacée par des forces naturelles	59
9.4 Balle relevée ou déplacée par vous-même	59
9.5 Balle relevée ou déplacée par votre adversaire en match play	60
9.6 Balle relevée ou déplacée par une influence extérieure	60
9.7 Marque-balle relevé ou déplacé	60
Règle 10 — Préparation et jeu d'un coup; conseil et aide ; cadets	62
10.1 Jouer un coup	62
10.2 Conseil et autres aides	64
10.3 Cadets	66

Règle 11 — Balle en mouvement heurtant une personne, un animal ou un objet ; actions délibérées pour influencer sur une balle en mouvement 68

- 11.1 Votre balle en mouvement heurte accidentellement une personne ou une influence extérieure 68
- 11.2 Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne 69
- 11.3 Déplacer délibérément des objets ou modifier des conditions pour influencer sur une balle en mouvement 69

IV. Règles particulières pour les bunkers et les greens (Règles 12-13) 71

Règle 12 — Bunkers 72

- 12.1 Balle dans un bunker 72
- 12.2 Jouer votre balle dans un bunker 73
- 12.3 Règles particulières de dégagement quand la balle est dans un bunker 74

Règle 13 — Greens 75

- 13.1 Actions autorisées ou exigées sur les greens 75
- 13.2 Le drapeau 79
- 13.3 Balle en suspens au bord du trou 80

V. Relever et remettre une balle en jeu (Règle 14) 83

Règle 14 — Procédures pour la balle : marquer, relever et nettoyer, replacer à l'emplacement, dropper dans une zone de dégagement, jouer d'un mauvais endroit 84

- 14.1 Marquer, relever et nettoyer une balle 84
- 14.2 Replacer une balle à son emplacement 85
- 14.3 Dropper une balle dans une zone de dégagement 87
- 14.4 Moment où votre balle est de nouveau en jeu après que votre balle d'origine n'est plus en jeu 91
- 14.5 Corriger une erreur commise en substituant, remplaçant, droppant ou plaçant votre balle 91
- 14.6 Jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué 92
- 14.7 Jouer d'un mauvais endroit 94

VI. Dégagement gratuit (Règles 15-16) 95

Règle 15 — Dégagement de détritux et d'obstructions amovibles (y compris une balle ou un marque-balle aidant ou gênant le jeu) 96

- 15.1 Détritux 96
- 15.2 Obstructions amovibles 97
- 15.3 Balle ou marque-balle aidant ou gênant le jeu 99

Règle 16 — Dégagement de conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles), de situations dangereuses dues à des animaux, de balle enfoncée 101

- 16.1 Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles) 101
- 16.2 Situation dangereuse due à un animal 108
- 16.3 Balle enfoncée 109
- 16.4 Relever votre balle pour voir si elle repose dans une condition pour laquelle un dégagement est autorisé 111

VII. Dégagement avec pénalité (Règles 17-19) 113

Règle 17 — Zones à pénalité 114

- 17.1 Options pour votre balle dans une zone à pénalité 114
- 17.2 Options après avoir joué votre balle dans une zone à pénalité 118
- 17.3 Pas de dégagement selon d'autres Règles pour une balle dans une zone à pénalité 121

Règle 18 — Dégagement coup et distance, balle perdue ou hors limites, balle provisoire 122

- 18.1 Dégagement selon la pénalité coup et distance autorisé à tout moment 122
- 18.2 Balle perdue ou hors limites : dégagement coup et distance obligatoire 122
- 18.3 Balle provisoire 124

Règle 19 — Balle injouable 127

- 19.1 Vous pouvez décider de vous dégager pour une balle injouable n'importe où ailleurs que dans une zone à pénalité 127
- 19.2 Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le green 127
- 19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans un bunker 130

VIII. Procédures pour les joueurs et le Comité en cas de problèmes dans l'application des Règles (Règle 20) 131

Règle 20 — Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour ; décisions d'un arbitre et du Comité	132
20.1 Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour	132
20.2 Décisions relatives aux problèmes de Règles	134
20.3 Situations non couvertes par les Règles	134

IX. Autres formes de jeu (Règles 21-24) 135

Règle 21 — Autres formes de stroke play et de match play individuels	136
21.1 Stableford	136
21.2 Maximum Score	139
21.3 Par/Bogey	139
21.4 Match play à Trois balles	139
21.5 Autres formes du jeu de golf	139
Règle 22 — Foursome (également connu sous l'appellation Coups alternés)	140
Règle 23 — Quatre balles	141
23.1 Principe du Quatre balles	141
23.2 Marquer le score en Quatre balles	141
23.3 Commencement et fin d'un tour ; fin d'un trou	143
23.4 Un ou les deux partenaires peuvent représenter le camp	143
23.5 Vos actions affectant le jeu de votre partenaire	143
23.6 Ordre de jeu de votre camp	144
23.7 Des partenaires peuvent partager des clubs	144
23.8 Application d'une pénalité à un seul partenaire ou aux deux partenaires	144
Règle 24 — Compétitions par équipes	146

X. Définitions 147

Index 163

Autres publications 175

Préface

L'Édition du joueur des Règles de golf est la première de son genre. C'est une version abrégée des Règles complètes de golf, visant à vous aider, vous le golfeur, avec les Règles pendant votre jeu. Nous espérons que vous l'emporterez avec vous sur le parcours, et vous recommandons également de le lire pour avoir une compréhension globale des Règles. Il comprend les Règles les plus pertinentes, ainsi que des figures et des graphiques pour une application facile sur le parcours. Si vous avez besoin d'informations supplémentaires sur des situations moins courantes, vous serez renvoyés vers la section spécifique des Règles complètes.

Les mises à jour contenues dans les Règles de 2019 sont le fruit de l'initiative de modernisation des Règles menée par des représentants anciens et actuels des Comités des Règles de golf du R&A et de l'USGA, ainsi que des représentants de tous les niveaux du jeu, elles reflètent également le retour d'information de milliers de golfeurs du monde entier. Ce travail a été fondamental et de grande envergure tout en préservant les principes et le caractère essentiels du golf, en tenant compte des besoins de tous les golfeurs, et en facilitant la compréhension et l'application des Règles pour tous les golfeurs. Les Règles révisées sont plus cohérentes, simples et justes.

Les Règles du golf doivent être complètes et fournir des réponses aux problèmes qui surviennent dans un jeu qui est joué dans le monde entier sur de nombreux types de parcours par des joueurs de tout niveau. Les arbitres, Comités et autres personnes qui désirent plus de détails peuvent accéder aux Règles complètes de golf en version imprimée ou numérique. Nous avons également créé un nouveau Guide officiel contenant des interprétations sur les Règles et les procédures pour les Comités, avec des recommandations sur la façon d'organiser le jeu en général ainsi que les compétitions.

Nous croyons que les golfeurs trouveront les Règles modernisées plus justes, moins compliquées, plus accueillantes et mieux adaptées aux problèmes auxquels le jeu est confronté, comme le rythme de jeu et la gestion de l'environnement. Nous exprimons notre gratitude non seulement à nos Comités et nos personnels respectifs pour le travail formidable accompli, mais aussi à tous ceux qui ont contribué à cette révision historique.

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

Mark Reineman
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



TIMELESS.

The Rules of Golf have existed for over 270 years. Consistently evolving the Rules is a central tenet of golf, but this current iteration is a significant and laudable change, one that aspires to make the game more inclusive, approachable and welcoming to all.





JOHN DEERE

www.johndeere.be



COFABEL®

www.cofabel.be

Golf and Garden Specialist

La Fédération Royale Belge de Golf,
l'AFGolf et Golf Vlaanderen remercient
leurs partenaires #BEGolf



Van Lanschot
DEPUIS 1737

ASSURÉMENT
GOLF
VERZEKERD





Drive it home.

We are proud to support golf around the world.

Dedicated to the #PerfectDrive.

www.facebook.com/MercedesBenzGolf

Mercedes-Benz





FOREVER GOLF.

A game universally beloved for its elegance and splendour, golf will always be a game of honour. Alongside The R&A and USGA, Rolex is proud to be a part of, and stand behind, golf's new rules and all that they represent for the future of the game, and those who love and play it.

R&A **USGA**


ROLEX

Utilisation de « L'Édition du joueur des Règles de golf »

L'Édition du joueur des Règles de Golf est destinée à vous, le golfeur. Une grande partie des informations incluses dans les Règles complètes de golf, destinées aux administrateurs de compétitions de golf, a été supprimée de l'Édition du joueur. Cela signifie que l'Édition du joueur représente moins de la moitié du contenu des Règles complètes, et donc qu'il est possible de lire toute l'Édition du joueur dans un court laps de temps.

L'Édition du Joueur sert également de ressource utile sur le parcours et devrait vous aider à résoudre la grande majorité des situations de Règles que vous êtes susceptible d'y rencontrer, ou du moins d'y rencontrer régulièrement.

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

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

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

Outre le recours au Sommaire et l'Index dans l'Édition du joueur des Règles de golf, les points suivants vous aideront à utiliser ce livre de Règles avec efficacité et précision :

Connaître les définitions

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

Établir les faits

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

Vous devriez déterminer :

- La forme de jeu (jouez-vous en match play ou en stroke play, est-ce un simple, un Foursome ou un Quatre balles, etc. ?).
- Qui est impliqué (la question vous concerne-t-elle, concernet-elle votre partenaire ou votre cadet, votre adversaire ou son cadet, ou une influence extérieure ?).
- Sur quelle partie du parcours l'incident s'est produit (était-ce dans un bunker, dans une zone à pénalité, sur le green, etc. ?).
- Ce qui est réellement arrivé.

Se reporter au livre

Comme indiqué ci-dessus, la référence à l'Édition du joueur des Règles de golf devrait fournir la réponse à la majorité des questions que vous vous poserez sur le parcours. Mais, si vous avez des doutes, soumettez votre question au Comité en rentrant au club house.

I

Principes de base du jeu

RÈGLES 1-4



RÈGLE 1

Le jeu, comportement du joueur et les Règles

Objet de la Règle : la Règle 1 présente les principes suivants qui sont fondamentaux pour le jeu :

- Jouer le parcours comme vous le trouvez et jouez votre balle comme elle repose.
- Jouer selon les Règles et dans l'esprit du jeu.
- Vous êtes responsable de l'application de vos propres pénalités si vous enfreignez une Règle, ceci afin que vous n'en tiriez aucun avantage potentiel vis-à-vis de votre adversaire en match play ou des autres joueurs en stroke play.

1.1 Le jeu de golf

Le Golf se joue en frappant votre balle avec un club, et chaque trou commence de la *zone de départ* et finit quand votre balle est *entrée* dans le *trou* sur le *green*.

Vous devriez normalement jouer le *parcours* comme vous le trouvez et jouer votre balle comme elle repose.

1.2 Normes de comportement du joueur

On attend de tous les joueurs qu'ils jouent dans l'esprit du jeu en :

- Agissant avec intégrité — par ex. en respectant les Règles, en appliquant toutes les pénalités, et en étant honnête dans tous les aspects du jeu.
- Faisant preuve de considération envers les autres — par ex. en jouant dans un bon rythme, en prenant garde à la sécurité des autres, et en ne perturbant pas le jeu d'un autre joueur.

Prenant bien soin du *parcours* — par ex. en remplaçant les divots, aplanissant les *bunkers*, réparant les impacts de balles, et en ne causant pas au *parcours* des dommages inutiles.

Vous devriez vérifier si le *Comité* a adopté un Code de comportement, car vous risqueriez d'encourir une pénalité si vous ne le respectiez pas.

1.3 Jouer selon les Règles

On attend de vous que vous reconnaissiez vos infractions aux Règles et que vous appliquiez honnêtement vos propres pénalités.

Vous pouvez demander pour les Règles l'assistance d'un *arbitre* ou du *Comité*, **mais** si cette assistance ne peut être obtenue dans un délai raisonnable, vous devez continuer à jouer et soumettre la question ultérieurement.

Parfois vous devez faire des estimations, par ex. l'emplacement où replacer votre balle, le point où votre balle a franchi en dernier la lisière d'une *zone à pénalité* ou lorsque vous vous dégagez selon les Règles. On attend de vous que vous preniez en compte toutes les informations disponibles et que votre jugement soit raisonnable dans les circonstances présentes.

Vous encourez une pénalité lorsqu'une infraction à une Règle résulte de vos propres actions, de celles de votre *cadet*, ou de celles d'une autre personne agissant à votre demande ou à votre connaissance.

Les pénalités sont destinées à annuler tout avantage potentiel. Il y a trois principaux niveaux de pénalité :

- Pénalité d'un coup : s'applique en match play comme en stroke play.
- Pénalité générale : perte du trou en match play, et pénalité de deux coups en stroke play.
- Pénalité de disqualification : s'applique en match play comme en stroke play.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur les pénalités, y compris comment les pénalités s'appliquent en cas d'infractions multiples.

RÈGLE

2

Le parcours

Objet de la Règle : la Règle 2 présente les éléments de base que vous devriez connaître à propos du parcours :

- Il y a cinq zones du parcours spécifiquement définies, et
- Il y a plusieurs types d'éléments et de conditions spécifiquement définis, qui peuvent interférer avec votre jeu.

Il est important de connaître la zone du parcours où repose votre balle ainsi que le statut de n'importe quel élément ou condition interférant avec le jeu, car ils peuvent souvent affecter vos options pour jouer votre balle ou pour vous dégager.

2.1 Limites du parcours et hors limites

Le Golf se joue sur un *parcours*. Les zones qui ne sont pas sur le *parcours* sont *hors limites*.

2.2 Zones du parcours spécifiquement définies

Il y a cinq *zones du parcours*. La *zone générale*, qui comprend la totalité du *parcours* **sauf** les quatre *zones du parcours* particulières suivantes :

- La *zone de départ* du trou que vous jouez (Règle 6.2),
- Toutes les *zones à pénalité* (Règle 17),
- Tous les *bunkers* (Règle 12), et
- Le *green* du trou que vous jouez (Règle 13).

Il est important de connaître la zone du parcours où se trouve votre balle car cela a une influence sur les Règles qui s'appliquent en jouant votre balle ou en vous dégageant.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la façon de traiter une balle qui repose sur deux zones du parcours.

FIGURE 2.2 : ZONES DU PARCOURS SPÉCIFIQUEMENT DÉFINIES



2.3 Éléments ou conditions pouvant interférer avec votre jeu

Un dégagement gratuit (dégagement sans pénalité) peut être accordé pour :

- Les *détritus* (Règle 15.1),
- Les *obstructions amovibles* (Règle 15.2), et
- Les *conditions anormales du parcours*, à savoir les *trous d'animaux*, les *terrains en réparation*, les *obstructions inamovibles* et l'*eau temporaire* (Règle 16.1).

Mais vous n'avez pas de dégagement gratuit des *éléments de limites* ou des *éléments partie intégrante* qui interfèrent avec votre jeu.

2.4 Zones de jeu interdit

Une *zone de jeu interdit* est une partie du *parcours* où vous n'êtes pas autorisé à jouer votre balle. Vous devez aussi vous dégager si la *zone de jeu interdit* interfère avec votre stance ou la zone de votre swing intentionnel en jouant une balle à l'extérieur de la *zone de jeu interdit*.

RÈGLE

3

La compétition

Objet de la Règle : la Règle 3 traite des trois éléments fondamentaux de toute compétition de golf :

- Jouer soit en *match play*, soit en *stroke play*,
- Jouer soit en individuel, soit avec un partenaire faisant partie du camp, et
- Jouer soit en brut (sans application des coups de handicap), soit en net (avec application des coups de handicap).

3.1 Éléments fondamentaux de toute compétition

Formes de jeu. *Match play* et *stroke play* sont des formes de jeu très différentes :

- En *match play*, vous et votre *adversaire* concourez l'un contre l'autre sur la base de trous gagnés, perdus ou à égalité.
- Dans la forme standard du *stroke play*, tous les joueurs concourent les uns contre les autres sur la base du score total (la Règle 21 traite des autres formes de *stroke play* qui utilisent une méthode différente de calcul du score).

Vous jouez soit en individuel concourant pour votre propre compte, soit avec un *partenaire* concourant ensemble en tant que *camp*. Bien que les Règles 1 à 20 concernent principalement le jeu individuel, elles s'appliquent aussi dans les compétitions impliquant des *partenaires* ou des équipes.

Scores brut ou net. Dans une compétition en brut, votre « score brut » sur un trou ou sur le *tour* est votre nombre total de coups. Dans une compétition en net, votre « score net » sur un trou ou sur le *tour* est votre score brut ajusté de vos coups de handicap.

3.2 Match play

Objet de la Règle : le match play a des Règles particulières (principalement en ce qui concerne les concessions et les informations à propos du nombre de coups réalisés) car vous et votre adversaire :

- Concourez sur chaque trou uniquement l'un contre l'autre,
- Pouvez chacun voir le jeu de l'autre, et
- Pouvez défendre vos propres intérêts.

3.2a Résultat du trou et du match

En *match play*, le résultat du trou ou du match est déterminé ainsi :

- Vous gagnez un trou quand vous finissez le trou en moins de coups que votre *adversaire*, quand votre *adversaire* concède le trou ou qu'il encourt la *pénalité générale* (perte du trou).
- Vous égalisez le trou (on dit aussi trou « partagé ») quand vous et votre *adversaire* finissez le trou avec le même nombre de coups.
- Vous gagnez un match quand vous menez sur votre *adversaire* par plus de trous qu'il n'en reste à jouer, quand votre *adversaire* concède le match ou qu'il est disqualifié.
- Si votre match est à égalité après le trou final et qu'il faut un gagnant, le match est prolongé trou par trou jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

3.2b Concessions

Vous pouvez concéder à votre *adversaire* son *coup* suivant, un trou ou le match, mais une concession n'est valable que si elle est clairement formulée.

Une concession est définitive — une fois faite, vous ne pouvez plus l'annuler et votre *adversaire* ne peut pas refuser la concession.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur les concessions y compris la façon de les faire.

3.2c Application des handicaps dans un match en net

Vous et votre *adversaire* devriez vous communiquer vos handicaps respectifs avant le match. Si vous déclarez un mauvais handicap et ne corrigez pas cette erreur avant que votre *adversaire* ne joue un *coup* :

- Si le handicap déclaré est trop haut et que cela affecte le nombre de coups que vous donnez ou recevez, vous êtes **disqualifié**.
- Si le handicap déclaré est trop bas, il n'y a pas de pénalité et vous devez jouer avec le handicap plus bas déclaré.

Les coups de handicap sont donnés par trou, et le score net le plus bas gagne le trou. Si un match à égalité est prolongé, les coups de handicap sont donnés par trou de la même manière que pour le *tour*.

 Voir Règles Complètes

Pour plus d'information sur l'application des handicaps dans un match.

3.2d Vos responsabilités en match play

Vous avez la responsabilité :

- De dire à votre *adversaire* le nombre exact de coups que vous avez réalisés lorsqu'il vous le demande,
- D'informer votre *adversaire* aussitôt que raisonnablement possible après que vous avez encouru une pénalité, et
- De connaître le score du match.

Dans un match vous devriez protéger vos propres droits et intérêts selon les Règles :

- Si vous savez ou croyez que votre *adversaire* a commis une infraction à une Règle impliquant une pénalité, vous pouvez prendre en compte l'infraction ou choisir de l'ignorer.
- **Mais** si vous vous entendez délibérément avec votre *adversaire* pour ignorer une infraction ou une pénalité que vous savez devoir appliquer, vous êtes tous les deux **disqualifiés**.

- Si vous n'êtes pas d'accord avec votre *adversaire* sur le fait que l'un d'entre vous a enfreint une Règle, vous pouvez protéger vos droits en demandant une décision.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur vos responsabilités et quand s'applique une pénalité pour avoir donné un nombre de coups inexact ou avoir omis d'informer votre adversaire d'une pénalité.

3.3 Stroke play

Objet de la Règle : le stroke play a des Règles particulières (principalement en ce qui concerne les cartes de score et le fait de terminer le trou) parce que :

- Vous concourez contre tous les autres joueurs de la compétition, et
- Tous les joueurs doivent être traités de manière égale selon les Règles.

Après le tour, vous et votre marqueur devez certifier que votre score pour chaque trou est correct et vous devez rendre la carte de score au Comité.

3.3a Gagnant en stroke play

Le joueur qui termine l'ensemble des tours avec le moins de coups au total est le gagnant.

3.3b Marquer le score en stroke play

Responsabilité du marqueur. Après chaque trou du *tour*, votre *marqueur* devrait confirmer votre nombre de coups sur ce trou et enregistrer ce score brut sur votre *carte de score*.

Quand le *tour* est fini, votre marqueur doit certifier les scores de chaque trou sur votre *carte de score*. Si vous avez eu plus d'un *marqueur*, chaque *marqueur* doit certifier les scores pour les trous où il était votre *marqueur*.

Votre responsabilité. Quand le *tour* est fini, vous :

- Devriez vérifier soigneusement les scores de chaque trou inscrits par votre *marqueur* et soulever tout problème auprès du *Comité*,
- Devez vous assurer que votre *marqueur* a certifié les scores de chaque trou sur la *carte de score*,
- Ne devez pas changer un score noté sur un trou par le *marqueur* **sauf** avec son consentement ou l'approbation du *Comité*, et
- Devez certifier les scores de chaque trou sur la *carte de score* et rendre celle-ci rapidement au *Comité*, après quoi vous ne devez plus modifier votre *carte de score*.

Si vous enfreignez n'importe laquelle de ces exigences, vous êtes **disqualifié**.

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

Nom : *Jef Sisco* Handicap : *5* Date : *09/07/19*

TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>38</i>

TROU	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>36</i>	<i>74</i>

NET : *69*

Signature du marqueur : *[Signature]* Signature du joueur : *[Signature]*

Responsabilités

- Comité
- Joueur
- Joueur et marqueur

Score inexact sur un trou. Si vous rendez une *carte de score* avec un score inexact sur n'importe quel trou :

- Si votre score rendu sur un trou est supérieur à votre score réel, votre score supérieur rendu sur le trou est maintenu.
- Si votre score rendu sur un trou est inférieur à votre score réel ou si aucun score n'est rendu, vous êtes **disqualifié**.

Marquer le score dans une compétition en net. Vous êtes responsable de l'exactitude de votre handicap figurant sur votre *carte de score*. Si vous rendez une *carte de score* sans le bon handicap :

- Si le handicap sur votre *carte de score* est trop élevé et que cela modifie le nombre de coups que vous recevez, ou si aucun handicap n'y figure, vous êtes **disqualifié** de la compétition en net.
- Si le handicap sur votre *carte de score* est trop bas, Il n'y a pas de pénalité et votre score net obtenu en utilisant le handicap plus bas est maintenu.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur l'Exception d'avoir omis d'inclure une pénalité sur votre carte de score par ignorance.

3.3c Ne pas terminer le trou

Vous devez *terminer le trou* à chaque trou du *tour*. Si vous omettez de le faire, vous devez corriger cette erreur avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou ou, pour le dernier trou du *tour*, avant de rendre votre *carte de score*.

Si vous ne corrigez pas l'erreur dans ces délais vous êtes **disqualifié**.

RÈGLE

4

L'équipement du joueur

Objet de la Règle : la Règle 4 traite de l'équipement que vous pouvez utiliser pendant un tour. En se basant sur le principe que le jeu de golf est un challenge où le succès dépendra de votre jugement, de vos compétences et de votre adresse, vous :

- Devez utiliser des clubs et des balles conformes,
- Êtes limité à un maximum de 14 clubs, et ne devez pas normalement remplacer les clubs endommagés ou perdus, et
- Êtes limité dans l'utilisation d'autres équipements aidant artificiellement le jeu.

4.1 Clubs

4.1a Clubs autorisés pour jouer un coup

Vous devez utiliser un club conforme aux exigences des *Règles sur l'équipement*.

Si votre club conforme est endommagé pendant votre *tour* ou pendant une interruption de jeu, vous pouvez continuer de jouer des *coups* avec le club endommagé pendant le reste du *tour*, ou vous pouvez réparer le club en le restaurant aussi précisément que possible dans l'état précédant le dommage survenu.

 Voir Règles Complètes Pour plus d'information sur les restrictions dans la réparation des dommages et la modification délimitée des caractéristiques de performance d'un club.

Pénalité pour avoir joué un coup en infraction avec la Règle 4.1a : disqualification.

4.1b Limitation à 14 clubs ; partager, ajouter ou remplacer des clubs pendant un tour

Vous ne devez pas commencer un *tour* avec plus de 14 clubs ou avoir plus de 14 clubs pendant le *tour*.

Si vous commencez un *tour* avec moins de 14 clubs, vous pouvez ajouter des clubs pendant le *tour* jusqu'à la limite de 14 clubs.

Dès que vous prenez connaissance que vous êtes en infraction avec cette Règle en ayant plus de 14 clubs, vous devez immédiatement retirer du jeu le ou les clubs excédentaires en utilisant la procédure de la Règle 4.1c.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur le partage, l'addition ou le remplacement de clubs, y compris l'Exception particulière lorsque vous n'avez pas causé le dommage.

Pénalité pour infraction à la Règle 4.1b : l'application de la pénalité dépend du moment où vous prenez connaissance de l'infraction :

- Pendant le jeu d'un trou : la pénalité est appliquée à la fin du trou en train d'être joué. En *match play*, vous devez finir le trou, appliquer le résultat du trou au score du match et ajuster ensuite le score du match en appliquant la pénalité.
- Entre le jeu de deux trous : la pénalité s'applique au trou juste fini et pas au trou suivant.

Pénalité en match play — ajustement du score du match par déduction de trous, maximum de deux trous :

- C'est une pénalité d'ajustement du match — ce n'est pas la même chose qu'une pénalité de perte du trou.
- À la fin du trou que vous êtes en train de jouer ou que vous avez juste terminé, le score du match est ajusté en déduisant **un trou** pour chaque trou où une infraction s'est produite, mais avec une **déduction maximum de deux trous** par *tour*.

Par ex., si vous commencez avec 15 clubs et prenez connaissance de l'infraction pendant le jeu du 3e trou et qu'ensuite vous gagnez ce trou pour être trois up dans le match, l'ajustement maximum de deux trous s'applique et vous serez alors un up dans le match.

Pénalité en stroke play — deux coups de pénalité, maximum de quatre coups : vous encourez la **pénalité générale (deux coups de pénalité)** pour chaque trou où une infraction s'est produite, avec un **maximum de quatre coups de pénalité** par *tour* (en ajoutant deux coups de pénalité à votre score sur chacun des deux premiers trous où une infraction s'est produite).

4.1c Procédure pour retirer du jeu des clubs

Quand vous prenez connaissance pendant un *tour* que vous avez plus de 14 clubs ou que vous avez joué un *coup* avec le club d'un autre joueur, vous devez immédiatement entreprendre une action qui indique de façon claire quels clubs vous retirez du jeu (par ex. en informant un autre joueur, ou en plaçant le(s) club(s) à l'envers dans votre sac).

Pénalité pour ne pas avoir entrepris d'actions immédiates pour indiquer chaque club que vous retirez du jeu : disqualification.

 Voir Règles Complètes Pour information sur un club retiré du jeu juste avant de commencer votre tour.

4.2 Balles

4.2a Balles autorisées pendant un tour

Vous devez utiliser une balle conforme aux *Règles de l'équipement*. Vous êtes autorisé à vous procurer une balle conforme auprès de n'importe qui, y compris d'un autre joueur sur le *parcours*.

Vous ne devez pas jouer un *coup* avec une balle dont les caractéristiques de performance ont été délibérément changées.

Pénalité pour avoir joué un coup en infraction avec la Règle 4.2a : disqualification.

4.2b Balle cassée en morceaux pendant le jeu du trou



Voir Règles
Complètes

Pour information sur ce qu'il faut faire lorsqu'une balle se casse en morceaux quand vous jouez un trou.

4.2c Balle coupée ou fendue pendant le jeu du trou

Si vous avez des raisons de penser que votre balle a été coupée ou fendue pendant le jeu d'un trou, vous pouvez la relever pour vérifier. Tout d'abord, vous devez *marquer* l'emplacement de la balle et ensuite la relever sans la nettoyer (**sauf** sur le *green*).

Si vous relevez la balle sans cette raison valable, ne *marquez* pas l'emplacement de la balle avant de la relever ou la nettoyez alors que ce n'est pas permis, vous encourez **un coup de pénalité**.

Vous pouvez uniquement *substituer* une autre balle (en la *replaçant* à l'emplacement d'origine) s'il peut clairement être observé que votre balle d'origine est coupée ou fendue et que ce dommage est survenu sur le trou en train d'être joué — **mais** pas si elle est seulement rayée ou éraflée ou que sa peinture est juste abîmée ou décolorée.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement substituée ou avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 4.2c : pénalité générale.

4.2 Utilisation d'équipements

La Règle 4.3 s'applique à tous les types d'*équipements* que vous pourriez utiliser pendant votre *tour*.

Cette Règle concerne uniquement la façon dont vous utilisez l'*équipement*. Elle ne limite pas l'équipement que vous pouvez avoir pendant un *tour*.

4.3a Utilisations autorisées ou interdites d'équipement

Vous pouvez utiliser un *équipement* comme assistance à votre jeu pendant un *tour*, **sauf** que vous ne devez pas en obtenir un avantage potentiel en :

- Utilisant un *équipement* (autre qu'un club ou une balle) permettant d'éliminer ou de réduire artificiellement la nécessité d'une compétence ou d'un jugement essentiels au challenge proposé par le jeu, ou
- Utilisant un *équipement* (y compris un club ou une balle) d'une façon anormale pour jouer un *coup*. « Façon anormale » signifie une façon qui est fondamentalement différente de l'utilisation laquelle l'*équipement* est destiné et qui n'est pas ordinairement admise dans le cadre du jeu de golf.



Voir Règles
Complètes

Pour des exemples courants d'utilisations d'équipements autorisées et interdites pendant votre tour, par ex. l'utilisation d'un équipement pour mesurer la distance ou les conditions de vent, l'utilisation d'un équipement fournissant des recommandations de club ou l'utilisation d'une aide à l'entraînement.

4.3b Équipement utilisé pour des raisons médicales



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la demande d'utilisation d'un équipement pour raison médicale et les facteurs que devrait prendre en compte le Comité.

Pénalité pour infraction à la Règle 4.3 :

- **Pénalité pour une première infraction : pénalité générale.**
- **Pénalité pour une seconde infraction : disqualification.** Il existe un nombre limité de situations où une deuxième infraction est considérée comme une action liée à la première infraction et, par conséquent, seule la *pénalité générale* s'applique.

II

Jouer un tour et un trou **RÈGLES 5-6**



RÈGLE

5

Jouer un tour

Objet de la Règle : la Règle 5 traite de la façon de jouer un tour — par ex. quand et où vous pouvez vous entraîner sur le parcours avant ou pendant un tour, quand votre tour commence et finit et ce qui arrive quand le jeu doit être interrompu ou repris. Vous êtes censé :

- Commencer chaque tour à l'heure et
- Jouer de manière continue et à une cadence rapide pendant chaque trou jusqu'à ce que le tour soit terminé.

Quand c'est à votre tour de jouer, il est recommandé que vous jouiez le coup en 40 secondes maximum, et généralement plus rapidement que cela.

5.1 Définition d'un tour

Un « *tour* » comprend 18 trous ou moins joués dans un ordre défini par le Comité.

 **Voir Règles Complètes** Pour plus d'information sur la signification d'un tour et sur l'application des Règles lors d'une interruption de jeu ou quand un tour se termine à égalité.

5.2 Entraînement sur le parcours avant ou entre des tours

« Entraînement sur le *parcours* » signifie jouer une balle, ou tester la surface du *green* de n'importe quel trou en faisant rouler une balle ou en frottant la surface.

5.2a Match play

Vous pouvez vous entraîner sur le *parcours* avant un *tour* ou entre des *tours* d'une compétition en *match play*.

5.2b Stroke play

Le jour d'une compétition en *stroke play* :

- Vous ne devez pas vous entraîner sur le *parcours* avant un *tour*, **sauf** que vous pouvez vous entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près de votre première *zone de départ* et sur n'importe quelle zone d'entraînement.
- Vous pouvez vous entraîner sur le *parcours* après avoir fini votre dernier *tour* de la journée.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.2 :

- **Pénalité pour une première infraction : pénalité générale** (appliquée au premier trou joué).
- **Pénalité pour une seconde infraction : disqualification.**

5.3 Commencement et fin d'un tour

5.3a Commencement d'un tour

Vous devez commencer à votre heure de départ (pas plus tôt, ni plus tard).

Pénalité pour infraction à la Règle 5.3a : disqualification, sauf dans les 3 cas suivants :

- **Exception 1 — Vous arrivez au point de départ, prêt à jouer, avec un retard de pas plus de cinq minutes** : la **pénalité générale** s'applique à votre premier trou.
- **Exception 2 — Vous commencez à jouer avec pas plus de cinq minutes d'avance** : la **pénalité générale** s'applique à votre premier trou.
- **Exception 3 — Le Comité juge que des circonstances exceptionnelles vous ont empêché de partir à l'heure** : il n'y a pas d'infraction à cette Règle et pas de pénalité.

5.3b Fin d'un tour



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la fin de votre tour.

5.4 Jouer en groupes

Vous devez jouer chaque trou avec votre *adversaire* en *match play* ou dans le même groupe assigné par le Comité en *stroke play*.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.4 : disqualification.

5.5 Entraînement pendant un tour ou pendant une interruption de jeu

En jouant un trou et entre le jeu de deux trous, vous ne devez pas jouer un *coup* d'entraînement.

Exception — Entre le jeu de deux trous vous pouvez vous entraîner au *putting* ou aux petites approches sur ou près du green du dernier trou joué et de tout green d'entraînement, et sur ou près de la *zone de départ* de votre trou suivant. **Mais** de tels *coups* d'entraînement ne doivent pas être joués d'un *bunker* et ne doivent pas retarder le jeu de manière déraisonnable.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.5 : pénalité générale. Si l'infraction intervient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique à votre trou suivant.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur l'entraînement quand le jeu est suspendu ou autrement interrompu.

5.6 Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide

5.6a Retarder le jeu de manière déraisonnable

Vous ne devez pas retarder le jeu de manière déraisonnable, aussi bien en jouant un trou qu'entre le jeu de deux trous.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.6a :

- **Première infraction : un coup de pénalité.**
- **Deuxième infraction : pénalité générale.**
- **Troisième infraction : disqualification.**

Si vous retardez le jeu de manière déraisonnable entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

5.6b Cadence de jeu rapide

Un *tour* de golf est censé être joué à une cadence rapide.

Votre cadence de jeu risque d'affecter le temps que mettront les autres joueurs pour jouer leurs *tours*, aussi bien ceux qui sont dans votre groupe que ceux qui sont dans les groupes suivants. Vous êtes encouragé à laisser passer les groupes plus rapides.

Recommandations relatives à la cadence de jeu. Vous devriez jouer à une cadence rapide tout au long du *tour*, y compris lorsque vous :

- Vous préparez pour chaque *coup* et le jouez,
- Vous déplacez d'un endroit à l'autre entre les *coups*, et
- Vous rendez vers la *zone de départ* suivante après avoir fini un trou.

Vous devriez vous préparer à l'avance pour votre *coup* suivant et être prêt à jouer quand c'est votre tour.

Quand c'est à votre tour de jouer :

- Il est recommandé que vous jouiez votre *coup* en 40 secondes maximum, une fois que vous avez (ou devriez avoir) la possibilité de jouer sans gêne ni distraction, et
- Vous devriez normalement être capable de jouer plus rapidement que cela et êtes encouragé à le faire.

En *stroke play*, pratiquez. En *stroke play*, pratiquez le golf «Prêt ? Jouez !» de manière responsable et en toute sécurité.

En *match play*, vous pouvez vous mettre d'accord avec votre *adversaire* pour que l'un d'entre vous joue hors tour afin de gagner du temps.

5.7 Interruption de jeu ; reprise du jeu

5.7a Moment où vous pouvez ou devez interrompre le jeu

Pendant un *tour*, vous ne devez pas interrompre le jeu sauf dans les situations suivantes :

- Le *Comité* interrompt le jeu.
- Vous pensez qu'il y a un danger de foudre, auquel cas vous devez informer le *Comité*.
- En *match play*, vous pouvez vous entendre avec votre *adversaire* pour interrompre le jeu pour n'importe quelle raison, **sauf** si, ce faisant, cela retarde la compétition.

Si vous interrompez le jeu pour quelque raison non admise par cette Règle, ou si vous omettez d'informer le *Comité* lorsque c'est exigé de le faire, vous êtes **disqualifié**.

5.7b Ce que vous devez faire quand le Comité interrompt le jeu

Interruption immédiate (par ex. quand il y a un danger imminent). Si le *Comité* déclare une interruption immédiate de jeu, vous devez arrêter de jouer aussitôt et ne devez pas jouer un autre *coup* jusqu'à ce que le *Comité* reprenne le jeu.

Interruption normale (par ex. à cause de l'obscurité ou du parcours injouable). Si tous les joueurs de votre groupe sont entre le jeu de deux trous, vous devez interrompre le jeu et ne devez pas jouer un *coup* pour commencer un autre trou jusqu'à ce que le *Comité* reprenne le jeu. Si n'importe quel joueur de votre groupe a commencé un trou, le groupe peut choisir d'interrompre le jeu ou de finir le jeu du trou. Une fois que votre groupe a fini le trou ou arrêté de jouer avant de finir le trou, vous ne devez pas jouer un autre *coup* jusqu'à ce que le *Comité* reprenne le jeu.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.7b : disqualification.

5.7c Ce que vous devez faire quand le jeu reprend

Vous devez reprendre le jeu à l'heure fixée par le *Comité* et d'où vous avez interrompu le jeu du trou ou, si vous avez interrompu le jeu entre le jeu de deux trous, de votre *zone de départ* suivante, même si le jeu est repris un jour ultérieur.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.7c : disqualification.

5.7d Relever une balle quand le jeu est interrompu ; remplacer et substituer une balle quand le jeu reprend

En interrompant le jeu d'un trou selon cette Règle, vous pouvez *marquer* l'emplacement de votre balle et la relever.

Que ce soit avant que le jeu ne reprenne ou au moment où il reprend :

- Vous devez *replacer* la balle d'origine, ou une autre balle, à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).
- Si vous n'avez pas relevé votre balle au moment où le jeu a été interrompu, vous pouvez jouer la balle comme elle repose, ou vous pouvez *marquer* l'emplacement de la balle, relever la balle et *replacer* cette balle, ou une autre balle, à son emplacement d'origine.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 5.7d : pénalité générale.

RÈGLE 6

Jouer un trou

Objet de la Règle : la Règle 6 traite de la façon de jouer un trou — entre autres des Règles particulières pour commencer un trou, de l'exigence d'utiliser la même balle durant tout le trou, sauf si une substitution est autorisée, de l'ordre de jeu (qui importe plus en match play qu'en stroke play) et de la façon de finir un trou.

6.1 Commencer le jeu d'un trou

6.1a Commencement d'un trou

Vous avez commencé un trou quand vous avez joué un *coup* pour démarrer le trou.

6.1b La balle doit être jouée de l'intérieur de la zone de départ

En commençant un trou, si vous jouez une balle de l'extérieur de la *zone de départ* (y compris de mauvaises marques de départ sur le même trou ou un trou différent) :

Match play. Il n'y a pas de pénalité et vous jouez votre balle comme elle repose, mais votre *adversaire* peut annuler le *coup*, auquel cas vous devez jouer de l'intérieur de la *zone de départ*.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur l'annulation d'un coup.

Stroke play. Vous encourez la **pénalité générale (deux coups de pénalité)** et devez corriger l'erreur en jouant une balle de l'intérieur de la zone de départ. Si vous ne corrigez pas l'erreur, vous êtes **disqualifié**.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur le statut des coups joués de l'extérieur de la zone de départ et sur la pénalité de disqualification pour ne pas avoir corrigé l'erreur.

6.2 Jouer une balle de la zone de départ

6.2a Application des Règles relatives à la zone de départ

Les Règles relatives à la *zone de départ* s'appliquent chaque fois que vous êtes obligé ou qu'il vous est permis de jouer une balle de la *zone de départ*.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur l'application des Règles de départ.

6.2b Règles relatives à la zone de départ

Votre balle est dans la *zone de départ* quand une partie de la balle touche ou surplombe toute partie de la *zone de départ*. Vous pouvez vous tenir à l'extérieur de la *zone de départ* en jouant le *coup* sur une balle située dans la *zone de départ*. Vous pouvez jouer la balle sur un *tee* placé sur le sol ou sur le sol lui-même.

FIGURE 6.2b : BALLE DANS LA ZONE DE DÉPART



La ligne pointillée définit les bords extérieurs de la zone de départ (voir définition de : Zone de départ). Une balle est dans la zone de départ quand une partie de la balle touche ou surplombe toute partie de la zone de départ.



Pour plus d'information sur la zone de départ, y compris certaines conditions qui peuvent être améliorées, les restrictions sur le déplacement des marques de départ et comment traiter une balle au repos dans la zone de départ après un coup.

6.3 Balle utilisée pendant le jeu d'un trou

Objet de la Règle : un trou est joué en effectuant une succession de coups joués depuis la zone de départ jusqu'au green et dans le trou. Après avoir commencé, vous êtes tenu normalement de jouer la même balle jusqu'à ce que le trou soit terminé. Vous encourez une pénalité si vous jouez un coup sur une mauvaise balle ou une balle substituée lorsque la substitution n'est pas autorisée par les Règles.

6.3a Terminer le trou avec la même balle jouée depuis la zone de départ

Vous pouvez jouer toute balle conforme en commençant un trou depuis la *zone de départ* et pouvez changer de balle entre le jeu de deux trous.

Vous devez *terminer le trou* avec la même balle jouée depuis la *zone de départ*, **sauf** si :

- Cette balle est *perdue* ou repose *hors limites*, ou
- Vous avez *substitué* une autre balle (que vous soyez autorisé à le faire ou non).

Vous devriez mettre une marque d'identification sur la balle que vous allez jouer.

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

En vous dégageant en *droppant* ou en plaçant, vous pouvez utiliser soit la balle d'origine, soit une autre balle.

En jouant à nouveau de l'endroit où le *coup* précédent avait été joué, vous pouvez utiliser soit la balle d'origine, soit une autre balle..

En *replaçant* une balle à un emplacement, vous n'êtes pas autorisé à *substituer* une balle et devez utiliser la balle d'origine, avec certaines exceptions contenues dans la Règle 14.2a.

Si vous jouez un *coup* sur une balle incorrectement substituée :

- Vous encourez la **pénalité générale**.
- En *stroke play*, vous devez alors finir le trou avec la balle incorrectement *substituée*.

6.3c Mauvaise balle

Vous ne devez pas jouer un *coup* sur une *mauvaise balle*.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur l'Exception pour une balle se déplaçant dans l'eau.

Pénalité pour avoir joué une mauvaise balle : pénalité générale.

In *match play*:

- Si vous et votre *adversaire* jouez chacun la balle de l'autre pendant le jeu d'un trou, le premier qui joue un coup sur une *mauvaise balle* encourt la **pénalité générale (perte du trou)**.
- Si l'on ne sait pas quelle *mauvaise balle* a été jouée en premier, il n'y a pas de pénalité et le trou doit être fini avec les balles échangées.

En *stroke play*, vous devez corriger l'erreur en continuant le jeu avec la balle d'origine en la jouant comme elle repose ou en vous dégageant selon les Règles :

- Le *coup* joué sur la *mauvaise balle* et tous les autres coups joués avant que l'erreur ne soit corrigée ne comptent pas.
- Si vous ne corrigez pas l'erreur avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou, ou dans le cas du dernier trou du *tour*, avant de rendre votre *carte de score*, vous êtes **disqualifié**.

6.4 Ordre de jeu durant le jeu d'un trou

Objet de la Règle : la Règle 6.4 traite de l'ordre de jeu tout au long du jeu d'un trou. L'ordre de jeu dépend au départ du trou de qui a l'honneur, et ensuite est déterminé par la balle qui est la plus éloignée du trou.

- En match play, l'ordre de jeu étant essentiel, si vous jouez hors tour, votre adversaire peut annuler le coup et vous faire rejouer.
- En stroke play il n'y a pas de pénalité pour jouer hors tour, et vous êtes à la fois autorisé et encouragé à pratiquer le Golf « Prêt ? Jouez ! », c'est-à-dire à jouer hors tour en toute sécurité et de façon responsable.

6.4a Match play

Au départ du premier trou. *L'honneur* est déterminé par l'ordre du tirage ou, s'il n'y en a pas, par entente ou par tirage au sort (par ex. en tirant à pile ou face).

Au départ de tous les autres trous. Le joueur qui gagne un trou a l'honneur à la *zone de départ* suivante. Si le trou est partagé, le joueur qui avait l'honneur à la *zone de départ* précédente le garde.

Après que les deux joueurs ont commencé le trou. La balle la plus éloignée du trou doit être jouée en premier.

Dans tous les cas, si vous jouez alors que c'était au tour de votre *adversaire* de jouer, il n'y a pas de pénalité et vous jouez votre balle comme elle repose, **mais** votre *adversaire* peut annuler le coup.

Exception — Jouer hors tour pour gagner du temps : pour gagner du temps, vous pouvez vous entendre avec votre *adversaire* pour jouer hors tour.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur un adversaire qui annule votre coup.

6.4b Stroke play

Au départ du premier trou. *L'honneur* est déterminé par l'ordre du tirage ou, s'il n'y en a pas, par entente ou par tirage au sort (par ex. en tirant à pile ou face).

Au départ de tous les autres trous.

- Le joueur du groupe avec le score brut le plus bas sur un trou a *l'honneur* à la *zone de départ* suivante ; le joueur avec le deuxième score brut le plus bas devrait jouer ensuite, etc.
- Si deux ou plusieurs joueurs ont le même score sur un trou, ils devraient jouer dans le même ordre qu'à la *zone de départ* précédente.
- *L'honneur* est déterminé par les scores en brut, même dans une compétition en net.

Après que tous les joueurs ont commencé le trou. La balle la plus éloignée du trou doit être jouée en premier.

Dans tous les cas, il n'y a pas de pénalité si vous jouez hors tour, **sauf** si vous vous entendez avec un autre joueur pour jouer hors tour afin de donner un avantage à l'un d'entre vous, auquel cas vous encourez tous les deux la **pénalité générale (deux coups de pénalité)**.

Golf « Prêt ? Jouez ! ». En stroke play, vous êtes à la fois autorisé et encouragé à jouer hors tour, ce en toute sécurité et de façon responsable, par ex. quand :

- Vous vous entendez avec un autre joueur pour le faire par commodité ou pour gagner du temps,
- Votre balle repose à une très courte distance du *trou* et vous souhaitez *terminer le trou*, ou
- Vous êtes prêt et avez la possibilité de jouer avant un autre joueur dont c'est normalement le tour de jouer, à condition qu'en jouant hors tour vous ne mettiez pas en danger, ne distrayiez pas ou ne gêniez pas tout autre joueur.

Mais si le joueur dont c'est le tour de jouer est prêt et en état de jouer et qu'il indique vouloir jouer en premier, les autres joueurs devraient normalement attendre que ce joueur ait joué.

 Voir Règles Complètes Pour information sur l'ordre de jeu quand on joue une autre balle de la zone de départ, une balle provisoire ou quand on se dégage.

6.5 Finir le jeu d'un trou

 Voir Règles Complètes Pour information sur quand un trou est fini.

III

Jouer la balle

RÈGLES 7-11



RÈGLE
7

Recherche de balle : trouver et identifier la balle

Objet de la Règle : la Règle 7 vous autorise à entreprendre des actions raisonnables pour rechercher correctement votre balle en jeu après chaque coup.

- Mais vous devez cependant demeurer attentif, car une pénalité vous sera appliquée si des actions excessives causent une amélioration des conditions affectant votre coup suivant.
- Vous n'encourez pas de pénalité si votre balle est accidentellement déplacée en la cherchant ou en l'identifiant, mais vous devez alors replacer la balle à son emplacement d'origine.

7.1 Rechercher correctement la balle

7.1a Vous pouvez entreprendre des actions raisonnables pour trouver et identifier votre balle

Vous pouvez correctement rechercher votre balle en entreprenant des actions raisonnables pour la trouver et l'identifier, comme par ex. :

- Déplacer du sable ou de l'eau, et
- Déplacer ou courber de l'herbe, des buissons, des branches d'arbre et d'autres éléments naturels qui poussent ou sont fixés, et casser de tels éléments, **mais** seulement si le fait de les casser est le résultat d'autres actions raisonnables entreprises pour trouver ou identifier la balle.

Si entreprendre de telles actions raisonnables au cours d'une recherche correcte *améliore les conditions affectant le coup*, il n'y a pas de pénalité.

Mais si l'*amélioration* résulte d'actions qui excèdent ce qui était raisonnablement nécessaire pour une recherche correcte, vous encourez la **pénalité générale**.

7.1b Sable affectant le lie de votre balle, déplacé en cherchant ou identifiant la balle

Vous devez recréer le *lie* d'origine dans le sable, **mais** vous pouvez laisser une petite partie de la balle visible si la balle était recouverte par le sable.

Si vous jouez la balle sans avoir recréé le *lie* d'origine, vous encourez la **pénalité générale**.

7.2 Identifier la balle

Vous pouvez identifier votre balle en la voyant venir au repos ou en voyant votre marque d'identification sur la balle.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur la façon d'identifier votre balle.

7.3 Relever votre balle pour l'identifier

Si une balle peut être la vôtre mais qu'il est impossible de l'identifier telle qu'elle repose, vous pouvez relever la balle pour l'identifier. **Mais**, l'emplacement de la balle doit être d'abord *marqué*, et la balle ne doit pas être nettoyée plus que nécessaire à son identification (**sauf** sur le *green*).

Si la balle relevée est la vôtre ou celle d'un autre joueur, elle doit être *replacée* à son emplacement d'origine.

Si vous relevez votre balle alors que ce n'est pas raisonnablement nécessaire pour l'identifier, si vous omettez de *marquer* l'emplacement de la balle avant de la relever ou si vous la nettoyez alors que ce n'est pas autorisé, vous encourez un **coup de pénalité**.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement substituée ou avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 7.3 : pénalité générale.

7.4 Balle accidentellement déplacée pendant la recherche ou l'identification

Il n'y a pas de pénalité si votre balle est *déplacée* accidentellement par vous-même, votre *adversaire*, ou n'importe qui d'autre en la cherchant ou l'identifiant.

Si cela arrive, la balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé). En procédant ainsi :

- Si la balle reposait sur, sous ou contre toute *obstruction inamovible, élément partie intégrante, élément de limites*, ou tout élément naturel poussant ou fixé, la balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine sur, sous ou contre de tels éléments.
- Si la balle était recouverte par du sable, le *lie* d'origine doit être recréé et la balle *replacée* dans ce *lie*. Vous pouvez laisser une petite partie de la balle visible si la balle était recouverte par le sable.

Pénalité pour infraction à la Règle 7.4 : *pénalité générale*.

RÈGLE
8

Jouer le parcours comme on le trouve

Objet de la Règle : la Règle 8 traite d'un principe fondamental du golf : « jouer le parcours comme vous le trouvez ». Quand votre balle est au repos, vous devez normalement accepter les conditions affectant le coup et ne pas les améliorer avant de jouer la balle. Cependant, vous pouvez entreprendre certaines actions raisonnables même si elles améliorent ces conditions, et il y a des circonstances particulières où ces conditions peuvent être restaurées sans pénalité après qu'elles ont été améliorées ou dégradées.

8.1 Vos actions qui améliorent les conditions affectant votre coup

Cette Règle restreint ce que vous pouvez faire pour *améliorer* une quelconque des « *conditions affectant votre coup* » (Voir la Définition pour la liste de ces conditions intangibles).

8.1a Actions qui ne sont pas autorisées

Sauf dans les cas limités autorisés par les Règles 8.1b, c et d, vous ne devez entreprendre aucune des actions suivantes si elles *améliorent* les *conditions affectant votre coup* :

- Déplacer, courber ou casser tout élément naturel poussant ou fixé, ou toute *obstruction inamovible*, tout *élément partie intégrante* ou *élément de limites*, ou toute marque de départ pour la *zone de départ* en jouant une balle de cette zone.
- Positionner un *détritus* ou une *obstruction amovible* (par ex. pour construire un *stance*).
- Modifier la surface du sol.
- Enlever ou tasser du sable ou de la terre meuble.
- Enlever de la rosée, du givre ou de l'eau.

Pénalité pour infraction à la Règle 8.1a : pénalité générale.

8.1b Actions autorisées

En vous préparant pour jouer un *coup* ou en le jouant, vous pouvez entreprendre l'une quelconque des actions suivantes, et il n'y a pas de pénalité même si ceci *améliore* les *conditions affectant le coup* :

- Rechercher correctement votre balle en entreprenant des actions raisonnables pour la trouver et l'identifier.
- Entreprendre des actions raisonnables pour enlever des *détritus* et des *obstructions amovibles*.
- Entreprendre des actions raisonnables pour *marquer* l'emplacement de votre balle et pour relever et *replacer* votre balle.
- Poser légèrement le club sur le sol juste devant ou derrière votre balle (**Mais** vous ne pouvez pas le faire dans un *bunker*).
- Placer fermement vos pieds en prenant un *stance*, y compris en enfonçant raisonnablement vos pieds dans le sable ou la terre meuble.
- Prendre correctement votre *stance* en entreprenant des actions raisonnables pour atteindre votre balle et prendre votre *stance*. **Mais**, ce faisant, vous n'avez pas nécessairement droit à un *stance* ou un swing normaux et vous devez utiliser la façon de procéder la moins intrusive possible pour traiter la situation.
- Jouer un *coup* ou effectuer le backswing pour un *coup* qui est ensuite joué. **Mais**, quand votre balle repose dans un *bunker*, toucher le sable dans le *bunker* lors de votre backswing est interdit.
- Sur le *green*, enlever du sable et de la terre meuble et réparer des dommages.
- Déplacer un élément naturel pour voir s'il est détaché. **Mais** s'il s'avère que l'élément pousse ou est fixé, celui-ci doit rester fixé et être remis autant que possible dans sa position d'origine.

8.1c Éviter une pénalité en restaurant les conditions améliorées lors d'une infraction à la Règle 8.1a

Il y a des cas limités où vous pouvez éviter la pénalité en restaurant les *conditions* d'origine avant de jouer un *coup*. La décision de savoir si l'*amélioration* a été éliminée sera prise par le *Comité*.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur la façon d'éviter une pénalité en restaurant des conditions améliorées.

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

Si les *conditions affectant votre coup* sont dégradées par un autre joueur, par un *animal* ou un objet artificiel après que votre balle est au repos, vous avez la possibilité de restaurer autant que faire se peut les *conditions* d'origine. Cependant, vous n'êtes pas autorisé à restaurer les conditions si elles ont été dégradées par vous, par un objet naturel ou par des *forces naturelles*.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur la façon de restaurer des conditions dégradées après que votre balle est au repos.

8.2 Actions délibérées pour modifier d'autres conditions physiques affectant votre balle au repos ou votre coup



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur des actions délibérées entreprises pour modifier d'autres conditions physiques affectant votre propre balle, y compris l'Exception qui autorise les actions pour prendre soin du parcours.

8.3 Actions délibérées pour modifier d'autres conditions physiques affectant la balle au repos ou le coup d'un autre joueur

 Voir Règles Complètes Pour information sur les actions délibérées entreprises pour modifier des conditions physiques affectant la balle au repos ou le coup à jouer d'un autre joueur.

RÈGLE

9

Balle jouée comme elle repose ;
balle au repos relevée ou déplacée

Objet de la Règle : la Règle 9 traite d'un principe fondamental du golf : « jouer la balle comme elle repose ».

- Si votre balle est au repos et qu'ensuite elle est déplacée par des forces naturelles telles que le vent ou l'eau, vous devez normalement jouer la balle de son nouvel emplacement.
- Si votre balle au repos est relevée ou déplacée par toute personne ou toute influence extérieure avant que le coup ne soit joué, votre balle doit être replacée à son emplacement d'origine.
- Vous devriez faire attention lorsque vous êtes près d'une balle au repos, et si vous causez le déplacement de votre propre balle ou de celle de votre adversaire, vous encourrez normalement une pénalité (sauf sur le green).

9.1 Balle jouée comme elle repose

9.1a Jouer votre balle où elle repose

Vous devez jouer votre balle au repos sur le *parcours* comme elle repose, **sauf** lorsque les Règles exigent de vous ou vous permettent de

- Jouer une balle d'un autre endroit sur le *parcours*, ou
- Relever une balle, puis la *replacer* à son emplacement d'origine.

9.1b Votre balle se déplace pendant le backswing ou le coup

Si votre balle au repos commence à se *déplacer* après que vous avez commencé le *coup*, ou le backswing pour le *coup*, et que vous continuez à jouer le *coup* :

- La balle ne doit pas être *replacée*, quelle que soit la cause de son *déplacement*.
- Au lieu de cela, vous devez jouer la balle de l'emplacement où elle repose après le *coup*.

- Si vous avez causé le *déplacement* de la balle, voir la Règle 9.4b pour savoir s'il y a une pénalité.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement substituée ou avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 9.1 : *pénalité générale*.

9.2 Déterminer si votre balle s'est déplacée et quelle est la cause du déplacement

9.2a Déterminer si votre balle s'est déplacée

Votre balle au repos est considérée comme s'étant *déplacée* seulement si l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle l'a fait.

Si la balle s'est peut-être *déplacée*, mais que ce n'est pas *sûr ou quasiment certain*, elle est considérée comme ne s'étant pas *déplacé* et vous devez la jouer comme elle repose.

9.2b Déterminer la cause du déplacement

Les Règles ne reconnaissent que quatre causes possibles de *déplacement* lorsque votre balle au repos se *déplace* avant que vous ne jouiez un *coup* :

- Les *forces naturelles*, telles que le vent ou l'eau,
- Vous-même, y compris votre *cadet*,
- Votre *adversaire en match play*, y compris le *cadet* de votre *adversaire*, ou
- Une *influence extérieure*, y compris tout autre joueur en *stroke play*.

Vous-même, votre *adversaire* ou une *influence extérieure* serez considérés avoir causé le *déplacement* seulement si l'on est *sûr ou quasiment certain* que c'est le cas. Sinon, la balle est considérée avoir été *déplacée* par des *forces naturelles*.

9.3 Balle déplacée par des forces naturelles

Si des *forces naturelles* (par ex. le vent ou l'eau) causent le *déplacement* de votre balle au repos, il n'y a pas de pénalité, et votre balle doit être jouée de son nouvel emplacement.

Exception — si votre balle sur le *green* se *déplace* après que vous l'avez déjà relevée et *replacée*, la balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu doit être estimé).

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.3 : *pénalité générale*.

9.4 Balle relevée ou déplacée par vous-même

9.4a Situations où une balle relevée ou déplacée doit être replacée

Si vous-même ou votre *cadet* relevez votre balle au repos ou causez son *déplacement*, votre balle doit être replacée à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé), **sauf** :

- Lorsque vous relevez votre balle selon une Règle pour vous dégager ou pour la *replacer* à un emplacement différent, ou
- Lorsque votre balle se *déplace* seulement après que vous avez commencé le *coup* ou le backswing pour un *coup* et qu'ensuite vous continuez à jouer le *coup*.

9.4b Pénalité pour relever ou toucher délibérément votre balle ou causer son déplacement

Si vous relevez ou touchez délibérément votre balle au repos ou causez son *déplacement*, vous encourez un **coup de pénalité**.

Mais il y a quatre exceptions pour lesquelles vous n'êtes pas pénalisé :

Exception 1 — Vous êtes autorisé à relever ou déplacer votre balle.

Exception 2 — Déplacement accidentel avant que la balle ne soit trouvée.

Exception 3 — Déplacement accidentel sur le *green*.

Exception 4 — Déplacement accidentel n'importe où ailleurs que sur le *green* lors de l'application d'une Règle.

Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur ces Exceptions.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.4 : *pénalité générale*.

9.5 Balle relevée ou déplacée par votre adversaire en match play

Voir Règles
Complètes

Pour information sur le cas où votre balle est relevée ou déplacée par votre adversaire en match play.

9.6 Balle relevée ou déplacée par une influence extérieure

Si l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'une *influence extérieure* a relevé ou déplacé votre balle, il n'y a pas de pénalité. La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.6 : *pénalité générale*.

9.7 Marque-balle relevé ou déplacé

9.7a La balle ou le marque-balle doit être déplacé

Si votre *marque-balle* est relevé ou déplacé d'une manière quelconque (y compris par des *forces naturelles*) avant que votre balle ne soit *replacée*, vous devez

- Soit *replacer* votre balle à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé),
- Soit placer un *marque-balle* pour *marquer* l'emplacement d'origine.

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

Avant que votre balle ne soit *replacée*, si vous relevez votre *marque-balle* ou le déplacez, vous encourez un coup de pénalité. Si votre *adversaire* le fait, il encourt un coup de pénalité.

Exception — Les Exceptions des Règles 9.4b et 9.5b s'appliquent lorsqu'un marque-balle a été relevé ou que l'on a causé son déplacement.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.7 : *pénalité générale*.

**RÈGLE
10**

Préparation et jeu d'un coup ; conseil et aide ; cadets

Objet de la Règle : la Règle 10 traite de comment préparer et jouer un coup, y compris les conseils et aides diverses que vous pouvez obtenir des autres (y compris de votre cadet). Le principe sous-jacent est que le golf est un jeu d'habileté et un challenge personnel.

10.1 Jouer un coup

Objet de la Règle : la Règle 10.1 traite de comment jouer un coup et des différentes actions qui sont interdites en jouant un coup. Un coup est joué en frappant franchement une balle avec la tête d'un club. Le challenge fondamental est de diriger et de contrôler le mouvement de tout le club en faisant un swing libre sans ancrer le club.

10.1a Frapper franchement la balle

En jouant un *coup* :

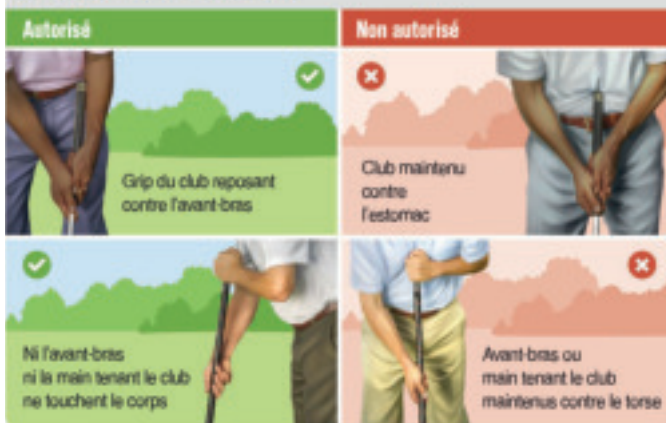
- Vous devez frapper franchement la balle avec la tête du club de telle manière qu'il y ait seulement un bref contact entre le club et la balle, et vous ne devez pas pousser, faire ripper ou cueillir la balle.
- Si votre club frappe accidentellement la balle plus d'une fois, il y a seulement un *coup* et il n'y a pas de pénalité.

10.1b Ancrer le club

En jouant un *coup*, vous ne devez pas ancrer le club, que ce soit directement ou indirectement.

 **Voir Règles Complètes** Pour plus d'information sur l'ancrage du club, y compris l'Exception pour une main maintenant le club ou un club touchant simplement les vêtements ou le corps.

FIGURE 10.1b : ANCRER LE CLUB



10.1c Jouer un coup en se tenant sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu



Voir Règles
Complètes

Pour l'interdiction et la pénalité pour avoir joué un coup en se tenant délibérément sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu.

10.1d Jouer une balle en mouvement

Vous ne devez pas jouer un *coup* sur une balle en mouvement.

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

Exception 1 — La balle commence à se déplacer seulement après que vous avez commencé le backswing pour le coup.

Exception 2 — Balle tombant du tee.

Pénalité pour infraction à la Règle 10.1 : pénalité générale.

En *stroke play*, un *coup* joué en infraction avec cette Règle compte et vous encourez **deux coups de pénalité**.

10.2 Conseil et autres aides

Objet de la Règle : un challenge fondamental pour vous consiste à décider de la stratégie et des tactiques pour votre jeu. Il y a donc des limites aux conseils et aux autres aides que vous pouvez obtenir pendant un tour.

10.2a Conseil

Pendant un *tour*, vous ne devez pas :

- Donner de *conseil* à toute personne de la compétition jouant sur le *parcours*, ou
- Demander un *conseil* à quiconque, autre que votre *cadet*, ou
- Toucher l'*équipement* d'un autre joueur pour avoir une information qui serait un *conseil* si elle était donnée par l'autre joueur ou lui était demandée.

10.2b Autres aides

Indiquer la ligne de jeu pour une balle jouée n'importe où ailleurs que sur le green. Cela est autorisé, **mais** toute personne doit s'écarter ou tout objet doit être enlevé avant que le *coup* ne soit joué.

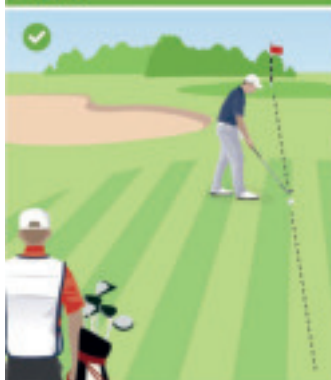
Indiquer la ligne de jeu pour une balle jouée sur le green. Vous ou votre *cadet* pouvez le faire, **mais** :

- Bien que vous ou votre *cadet* puissiez toucher le *green* avec une main, un pied ou tout ce que vous tenez, vous ne devez pas *améliorer les conditions affectant votre coup*, et
- Vous ou votre *cadet* ne devez pas placer un objet n'importe où sur ou hors du *green* pour montrer votre *ligne de jeu*. Ceci n'est pas autorisé, même si cet objet est enlevé avant que votre *coup* ne soit joué.

Pendant que le *coup* est joué, votre *cadet* ne doit pas se tenir délibérément sur ou près de votre *ligne de jeu* pour vous aider, ni faire quelque ou près de votre ligne de jeu pour vous aider, ni faire quelque chose d'autre (par ex. indiquer un emplacement sur le *green*) pour indiquer la *ligne de jeu*.

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

Autorisé



Le cadet ne se tient pas sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle lorsque le joueur commence à prendre son stance pour le coup et, à condition que le cadet ne se déplace pas dans une telle position avant que le coup ne soit joué, il n'y a pas d'infraction à la Règle 10.2b (4).

Non autorisé



Le cadet se tient sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle lorsque le joueur commence à prendre son stance pour le coup, en conséquence il y a une infraction à la Règle 10.2b (4).

Exception — Cadet prenant en charge le drapeau : votre *cadet* peut se tenir sur ou près de votre *ligne de jeu* pour prendre en charge le *drapeau*.

Ne pas poser d'objet pour aider à prendre le stance. Vous ne devez pas prendre un *stance* pour jouer un *coup* en utilisant un objet quelconque posé afin de vous aider à aligner vos pieds ou votre corps.

Restriction pour votre cadet à se tenir derrière vous. Quand vous commencez à prendre votre *stance* pour jouer un *coup* et jusqu'à ce que le *coup* soit joué :

- Votre *cadet* ne doit pas se tenir délibérément à un endroit sur ou près d'une extension de la *ligne de jeu* derrière la balle pour quelque raison que ce soit.
- Si vous prenez un *stance* en infraction avec cette Règle, vous ne pouvez pas éviter la pénalité en interrompant le *stance*.

Exception — Balle sur le green : lorsque votre balle est sur le *green*, il n'y a pas de pénalité selon cette Règle si vous interrompez votre *stance* et ne commencez à nouveau à prendre votre *stance* que lorsque votre *cadet* a quitté sa position.

Aide physique et protection contre les éléments. Vous ne devez pas jouer un *coup* :

- En obtenant de l'aide physique de votre *cadet* ou de toute autre personne, ou
- Avec votre *cadet* ou toute autre personne ou tout objet délibérément placé pour vous protéger du soleil, de la pluie, du vent ou d'autres éléments.

Pénalité pour infraction à la Règle 10.2 : pénalité générale.

10.3 Cadets

Objet de la Règle : vous pouvez avoir un *cadet* pour transporter vos clubs, vous donner des conseils et d'autres aides pendant le tour mais il y a des limites à ce que votre *cadet* est autorisé à faire. Vous êtes responsable des actions de votre *cadet* pendant le tour et serez pénalisé si votre *cadet* enfreint les Règles.

10.3a Votre cadet peut vous aider pendant un tour

Vous pouvez avoir un *cadet* qui transporte et manipule vos clubs, vous donne des *conseils* et vous aide de toute autre manière autorisée pendant un *tour*, **mais** vous ne devez pas avoir plus d'un *cadet* à n'importe quel moment ou changer de *cadet* temporairement dans le seul but d'obtenir un *conseil* du nouveau *cadet*.



Voir Règles
Complètes

Pour une explication sur l'application des Règles aux actions d'un cadet partagé.

Pénalité pour infraction à la Règle 10.3a :

Vous encourez la **pénalité générale** pour chaque trou pendant lequel vous êtes aidé par plus d'un *cadet* à n'importe quel moment. Si l'infraction se produit ou se poursuit entre le jeu de deux trous, vous encourez la **pénalité générale** pour le prochain trou.

10.3b Ce que votre cadet peut faire



Voir Règles
Complètes

Pour la liste des actions que votre cadet est autorisé à entreprendre ou non.

10.3c Vous êtes responsable des actions et infractions aux Règles commises par votre cadet

Vous êtes responsable des actions de votre *cadet* pendant votre *tour*, mais pas avant ou après votre *tour*. Si l'action de votre *cadet* enfreint une Règle ou si cette action serait une infraction à une Règle si elle était entreprise par vous-même, vous encourez la pénalité selon la Règle en question.

**RÈGLE
11**

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

Objet de la Règle : la Règle 11 traite de ce qu'il faut faire si votre balle en mouvement heurte une personne, un animal, un équipement ou quoi que ce soit d'autre sur le parcours. Quand cela se produit accidentellement, il n'y a pas de pénalité et vous devez normalement accepter le résultat qu'il soit favorable ou non, et jouer la balle à l'endroit où elle repose. La Règle 11 vous empêche également d'entreprendre délibérément des actions pour influencer sur l'endroit où une balle en mouvement pourrait venir reposer.

Cette Règle s'applique chaque fois que votre balle *en jeu* est en mouvement (que ce soit après un *coup* ou autrement), **sauf** lorsque votre balle a été *droppée* dans une *zone de dégagement* et n'est pas encore au repos. Cette situation est couverte par la Règle 14.3.

11.1 Votre balle en mouvement heurte accidentellement une personne ou une influence extérieure

11.1a Pas de pénalité pour quelque joueur que ce soit

Si votre balle en mouvement heurte accidentellement toute personne ou *influence extérieure*, y compris vous-même, tout autre joueur ou l'un de vos *cadets* ou *équipements*, il n'y a de pénalité pour aucun joueur.

Exception — Balle jouée sur le green en stroke play : si votre balle en mouvement heurte une autre balle au repos sur le *green* et que les deux balles étaient sur le *green* avant votre *coup*, vous encourez la **pénalité générale (deux coups de pénalité)**.

11.1b La balle doit être jouée comme elle repose

Si votre balle en mouvement heurte accidentellement toute personne ou *influence extérieure*, votre balle doit être jouée comme elle repose **sauf** dans deux cas :

Exception 1 — Lorsque votre balle jouée n'importe où ailleurs que sur le green vient reposer sur toute personne, tout animal ou toute influence extérieure en mouvement.

Exception 2 — Lorsque votre balle jouée sur le green heurte accidentellement toute personne, tout animal ou toute obstruction amovible (y compris une autre balle en mouvement) sur le green.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur ces deux Exceptions.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement substituée ou avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 11.1 : pénalité générale.

11.2 Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne

Si une balle en mouvement a été délibérément déviée ou arrêtée par un joueur ou si elle heurte un *équipement* qui a été délibérément placé à cet effet, il y a normalement une pénalité et la balle ne doit pas être jouée comme elle repose.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur l'endroit où jouer une balle qui a été délibérément déviée ou arrêtée et si une pénalité s'applique.

11.3 Déplacer délibérément des objets ou modifier des conditions pour influencer sur une balle en mouvement

Lorsqu'une balle est en mouvement, vous ne devez pas délibérément modifier les conditions physiques, relever ou déplacer un *détritus* ou une *obstruction amovible* pour influencer sur l'endroit où la balle pourrait venir reposer.

Exception— Vous pouvez déplacer un *drapeau* retiré du *trou*, une balle au repos sur le *green* ou n'importe quel *équipement* d'un joueur (autre qu'une balle au repos n'importe où ailleurs que sur le *green* ou un *marque-balle* n'importe où sur le *parcours*).

Pénalité pour infraction à la Règle 11.3 : pénalité générale.

IV

Règles particulières pour les bunkers et les greens

RÈGLES 12-13



Votre balle est dans un *bunker* quand une partie quelconque de la balle touche le sable sur le sol à l'intérieur de la lisière du *bunker*.

Votre balle est également dans un *bunker* si elle est à l'intérieur de la lisière du *bunker* et repose :

- Sur le sol à un endroit où du sable devrait normalement se trouver, ou
- Sur ou dans un *débris*, une *obstruction amovible*, une *condition anormale du parcours* ou un *élément partie intégrante* dans le *bunker*.

Si votre balle repose sur de la terre, de l'herbe ou sur tout autre élément naturel poussant ou fixé à l'intérieur de la lisière d'un *bunker* sans toucher de sable, votre balle n'est pas dans le *bunker*.

12.2 Jouer votre balle dans un bunker

12.2a Retirer des débris et des obstructions amovibles

Avant de jouer votre balle dans un *bunker*, vous pouvez retirer des *débris* et des *obstructions amovibles*.

12.2b Restrictions sur la possibilité de toucher le sable dans un bunker

Avant de jouer un *coup* sur une balle dans un *bunker*, vous ne devez pas :

- Toucher délibérément le sable dans le *bunker* avec votre main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l'état du sable afin d'obtenir des informations pour votre *coup* suivant, ou
- Toucher le sable dans le *bunker* avec votre club :
 - » Dans la zone juste devant ou derrière votre balle (**sauf** ce qui est autorisé en cherchant correctement votre balle, ou en retirant un *débris* ou une *obstruction amovible*),
 - » En faisant un swing d'essai, ou
 - » En faisant votre backswing pour un *coup*.

Sauf dans les situations couvertes par les deux points précédents, les actions suivantes sont autorisées :

- Creuser avec vos pieds pour prendre un *stance* pour un swing d'essai ou pour le *coup*,
- Aplanir le bunker pour prendre soin du *parcours*,
- Placer vos clubs, votre *équipement* ou d'autres objets dans le *bunker*, (que ce soit en les jetant ou en les posant),
- Mesurer, *marquer*, relever, remplacer ou entreprendre toute autre action selon une Règle,
- Vous appuyer sur un club pour vous reposer, garder votre équilibre ou éviter une chute, ou
- Frapper le sable de frustration ou de colère.

Mais vous encourez la **pénalité générale** si le fait de toucher le sable *améliore* les *conditions affectant le coup*.

Pénalité pour infraction à la Règle 12.2 : pénalité générale.

12.3 Règles particulières de dégagement quand la balle est dans un bunker

Lorsque votre balle est dans un *bunker*, des Règles particulières de dégagement peuvent s'appliquer quand vous avez une interférence par une *condition anormale du parcours* (Règle 16.1c) ou par une situation dangereuse due à un *animal* (Règle 16.2), ou quand votre balle est injouable (Règle 19.3).

RÈGLE

13

Greens

Objet de la Règle : la Règle 13 est une Règle particulière pour les greens. Les greens sont spécialement préparés pour jouer votre balle sur le sol et il y a un drapeau dans le trou de chaque green ; en conséquence certaines Règles qui s'appliquent sont différentes de celles en vigueur pour d'autres parties du parcours.

13.1 Actions autorisées ou exigées sur les greens

Objet de la Règle : cette Règle vous autorise à entreprendre sur le green des actions qui normalement ne sont pas autorisées en dehors du green, par ex. marquer, relever, nettoyer et replacer votre balle, et réparer un dommage et enlever du sable et de la terre meuble sur le green. Il n'y a pas de pénalité pour déplacer accidentellement votre balle ou votre marque-balle sur le green.

13.1a Balle sur le green

Votre balle est sur le *green* quand n'importe quelle partie de la balle :

- Touche le *green*, ou
- Repose sur ou dans quoi que ce soit (par ex. un détritrus ou une *obstruction*) et est à l'intérieur de la lisière du *green*.

13.1b Marquer, relever et nettoyer votre balle sur le green

Votre balle sur le *green* peut être relevée et nettoyée. L'emplacement de votre balle doit être *marqué* avant de la relever et la balle doit être *replacée*.

13.1c Améliorations autorisées sur le green

Pendant un *tour*, vous pouvez entreprendre les deux actions suivantes sur le *green*, que votre balle soit sur le *green* ou en dehors :

- Sur le *green* (**mais** nulle part ailleurs sur le *parcours*) le sable et la terre meuble peuvent être enlevés sans pénalité.
- Vous pouvez réparer un dommage sur le *green* sans pénalité en entreprenant des actions raisonnables pour restaurer le *green* au plus près possible de sa condition d'origine, **mais** uniquement :
 - » En utilisant votre main, votre pied ou une autre partie de votre corps ou un instrument ordinaire de réparation d'impact de balle (relève-pitch), un *tee*, un club ou un *équipement* normal similaire, et
 - » Sans retarder le jeu de manière déraisonnable.

Mais si vous *améliorez* l'état du *green* en entreprenant des actions qui excèdent ce qui est raisonnable pour restaurer le *green* dans son état d'origine, vous encourez la **pénalité générale**.

Le terme «dommage sur le *green*» signifie tout dommage causé par une personne ou une *influence extérieure*, par ex. :

- Les impacts de balle, les dégâts causés par des chaussures (par ex. des marques de clous) et les éraflures ou les indentations causées par un *équipement* ou un *drapeau*,
- Les bouchons d'anciens *trous*, les bouchons de gazon, les joints de placage de gazon ainsi que les éraflures ou les indentations causées par des outils de maintenance ou des véhicules,
- Les traces d'*animaux* ou des empreintes de sabots, et
- Les objets enfoncés (par ex. une pierre, un gland ou un *tee*).

Mais le terme « dommage sur le *green* » ne comprend pas tout dommage ou condition qui résultent :

- Des pratiques ordinaires pour entretenir l'état général du *green* (par ex. des trous d'aération et des rainures de verticutage),
- De l'irrigation, de la pluie ou d'autres forces naturelles,
- Des imperfections naturelles de la surface (par ex. des mauvaises herbes ou des zones dénudées, malades ou ayant une pousse irrégulière), ou
- De l'usure normale du trou.

13.1d Déplacement de votre balle ou de votre marque-balle sur le green

Il n'y a pas de pénalité si vous-même, votre *adversaire* ou un autre joueur en *stroke play* déplacez accidentellement votre balle ou votre *marque-balle* sur le *green*.

Vous devez *replacer* votre balle à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) ou placer un *marque-balle* pour marquer cet emplacement d'origine.

Exception – Votre balle doit être jouée comme elle repose si elle n'a commencé à se déplacer que pendant votre backswing ou votre coup, et que vous avez joué le coup.

Si des *forces naturelles* provoquent le *déplacement* de votre balle sur le *green*, l'endroit d'où vous devez jouer par la suite dépend du fait que votre balle ait été ou non déjà relevée et *replacée* à son emplacement d'origine :

- Balle déjà relevée et replacée — Votre balle doit être replacée à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).
- Balle non encore relevée et replacée — La balle doit être jouée de son nouvel emplacement.

13.1e Pas de test délibéré du green

Si, pendant un tour, vous testez délibérément le *green* ou un mauvais *green* en frottant sa surface ou en y faisant rouler une balle, vous encourez la **pénalité générale**.

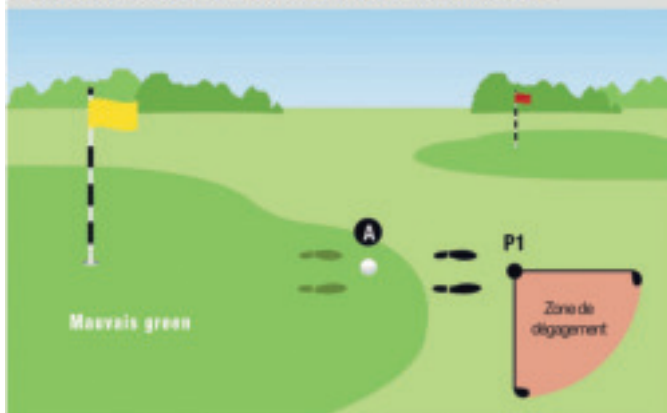
Exception — Tester le green du trou juste fini ou un green d'entraînement entre le jeu de deux trous est autorisé.

13.1f Dégagement obligatoire d'un mauvais green

Selon cette Règle, une interférence existe lorsque votre balle est sur un *mauvais green* ou qu'un *mauvais green* interfère physiquement avec la zone de votre *stance* ou de votre swing intentionnels.

Lorsqu'il y a interférence d'un *mauvais green*, vous ne devez pas jouer la balle comme elle repose. Au lieu de cela, vous devez vous dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* indiquée dans la Figure 13.1f.

FIGURE 13.1f : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UN MAUVAIS GREEN



Quand il y a interférence d'un mauvais green, un dégagement gratuit doit être pris. La figure envisage un joueur droitier. La balle A est sur le mauvais green, et le point de dégagement complet le plus proche pour la balle A est le point P1.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet (P1).	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : • Doit être dans la zone générale, et • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.

Note au joueur : vous devez prendre un dégagement complet de toute interférence d'un mauvais green.

Il n'y a pas de dégagement selon cette Règle lorsqu'une interférence existe uniquement parce que vous choisissez un club, un type de stance ou de swing, ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans ces circonstances.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 13.1 : *pénalité générale*.

13.2 Le drapeau

Objet de la Règle : cette Règle traite de vos choix par rapport au drapeau. Vous pouvez soit laisser le drapeau dans le trou, soit avoir le drapeau retiré (ce qui inclut le cas où quelqu'un prend en charge le drapeau et le retire après que la balle est jouée), mais vous devez le décider avant de jouer un coup. Normalement il n'y a pas de pénalité si une balle en mouvement frappe le drapeau.

Cette Règle s'applique à une balle jouée de n'importe quel endroit du *parcours*, que ce soit sur ou en dehors du *green*.

13.2a Drapeau laissé dans le trou

Si vous jouez un *coup* avec le *drapeau* laissé dans le *trou* et que la balle en mouvement frappe alors le *drapeau*, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose.

La décision d'avoir le *drapeau* dans le *trou* doit être prise avant que vous ne jouiez votre *coup*, soit en laissant le *drapeau* dans le *trou*, soit en l'y remettant.

Dans les deux cas, vous ne devez pas essayer d'obtenir un avantage en déplaçant délibérément le *drapeau* dans une position autre que centrée dans le *trou*. Si vous le faites et que la balle en mouvement frappe le *drapeau*, vous encourez la ***pénalité générale***.

 Voir Règles Complètes Pour information sur déplacer un drapeau ou le retirer du trou quand une balle est en mouvement.

13.2b Retirer le drapeau du trou

Vous pouvez jouer un *coup* avec le *drapeau* retiré du *trou*, de telle sorte que votre balle en mouvement ne frappe pas le *drapeau* dans le *trou*.

Vous devez le décider avant de jouer le *coup*, soit en ayant le *drapeau* retiré du *trou* avant de jouer votre balle, soit en autorisant quelqu'un à prendre en charge le *drapeau*.

 Voir Règles Complètes Pour les situations où vous êtes considéré avoir autorisé la prise en charge du drapeau et pour plus d'information sur ce qu'il faut faire si votre balle heurte le drapeau ou la personne qui l'a retiré ou pris en charge.

13.2c Balle reposant contre le drapeau laissé dans le trou

Si votre balle repose contre le *drapeau* laissé dans le *trou*, et qu'une partie quelconque de la balle est dans le *trou* en dessous de la surface du *green*, la balle est considérée comme *entrée*.

Si aucune partie de la balle n'est dans le *trou* en dessous de la surface du *green* :

- La balle n'est pas *entrée* et doit être jouée comme elle repose.
- Si le *drapeau* est retiré et que votre balle se *déplace* (qu'elle tombe dans le *trou* ou qu'elle s'en écarte), il n'y a pas de pénalité et la balle doit être *replacée* au bord du *trou*.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 13.2c : *pénalité générale*.

13.3 Balle en suspens au bord du trou

13.3a Attendre pour voir si une balle en suspens au bord du trou va tomber dans le trou

Si une partie quelconque de votre balle est en suspens au bord du *trou*, vous disposez d'un temps raisonnable pour atteindre le *trou* et de dix secondes supplémentaires pour voir si votre balle va tomber dans le *trou*.

Si votre balle tombe dans le *trou* dans ce délai, vous avez *terminé le trou* avec le *coup* précédent.

Si votre balle ne tombe pas dans le *trou* dans ce délai :

- Votre balle est considérée comme étant au repos.
- Si par la suite votre balle tombe dans le *trou* avant d'être jouée, vous avez *terminé le trou* avec le coup précédent, **mais** vous devez ajouter un **coup de pénalité** à votre score sur le *trou*.

13.3b Balle en suspens au bord du trou relevée ou déplacée avant la fin du délai d'attente



Voir Règles
Complètes

Pour information sur ce qu'il faut faire si votre balle en suspens au bord du trou est relevée ou déplacée avant la fin du délai d'attente de 10 secondes.

V

Relever en remettre
une balle en jeu

RÈGLE 14



RÈGLE 14

Procédures pour la balle : marquer, relever et nettoyer ; replacer à l'emplacement ; dropper dans une zone de dégagement ; jouer d'un mauvais endroit

Objet de la Règle : la Règle 14 traite de quand et comment vous pouvez marquer l'emplacement de votre balle au repos, la relever et la nettoyer, et comment la remettre en jeu de telle sorte qu'elle soit jouée de l'endroit correct.

- Quand votre balle a été relevée ou déplacée et doit être replacée, la même balle doit être remise à son emplacement d'origine.
- En vous dégageant gratuitement ou avec pénalité, vous devez dropper une balle substituée ou la balle d'origine dans une zone de dégagement particulière.

Vous pouvez corriger sans pénalité une erreur dans l'utilisation de ces procédures avant que la balle ne soit jouée, mais vous encourez une pénalité si vous jouez la balle d'un mauvais endroit.

14.1 Marquer, relever et nettoyer une balle

14.1a L'emplacement d'une balle à relever et à replacer doit être marqué

Avant de relever votre balle selon une Règle exigeant que la balle soit *replacée* à son emplacement d'origine, vous devez *marquer* son emplacement ce qui signifie :

- Placer un *marque-balle* juste derrière ou juste à côté de votre balle, ou
- Tenir un club sur le sol juste derrière ou juste à côté de votre balle.

Si vous relevez votre balle sans *marquer* son emplacement, *marquez* son emplacement de manière incorrecte ou jouez un *coup* avec un *marque-balle* laissé en place, vous encourez **un coup de pénalité**.

Quand vous relevez votre balle pour vous dégager selon une Règle, vous n'êtes pas tenu de *marquer* l'emplacement.

14.1b Personne pouvant relever la balle

Votre balle peut être relevée selon les Règles uniquement par vous-même ou toute personne que vous avez autorisée à le faire, **mais** vous devez donner une telle autorisation chaque fois avant que votre balle ne soit relevée et non pas globalement pour le *tour*.

Exception – Sur le green votre cadet peut relever votre balle sans votre autorisation.

14.1c Nettoyer une balle relevée

Quand vous relevez votre balle sur le *green*, elle peut toujours être nettoyée.

Quand vous relevez votre balle n'importe où ailleurs, elle peut toujours être nettoyée **sauf** lorsque vous la relevez :

- Pour voir si elle est coupée ou fendue — le nettoyage n'est pas autorisé.
- Pour l'identifier — le nettoyage est autorisé, mais pas plus que nécessaire à l'identification.
- Parce qu'elle interfère avec le jeu — le nettoyage n'est pas autorisé.
- Pour voir si elle repose dans une condition autorisant un dégagement — le nettoyage n'est pas autorisé, à moins que vous ne vous dégagez selon une Règle.

Si vous nettoyez une balle relevée alors que vous n'y êtes pas autorisé, vous encourez **un coup de pénalité**.

14.2 Replacer une balle à son emplacement

14.2a La balle d'origine doit être utilisée

Quand votre balle doit être *replacée* après qu'elle a été relevée ou *déplacée*, votre balle d'origine doit être utilisée.

Exception — Une autre balle peut être utilisée quand :

- Vous ne pouvez pas récupérer la balle d'origine sans trop d'effort et en quelques secondes,
- Votre balle d'origine est coupée ou fendue,
- Vous reprenez le jeu après une interruption, ou
- Votre balle d'origine a été jouée en tant que mauvaise balle par un autre joueur.

14.2b Personne devant replacer la balle et comment elle doit être remplacée

Votre balle doit être *replacée* selon les Règles uniquement par vous-même ou toute personne qui a relevé votre balle ou causé son *déplacement*.

Si vous jouez une balle qui a été *replacée* par une personne qui n'était pas autorisée à le faire, vous encourez **un coup de pénalité**.

14.2c Emplacement sur lequel la balle est remplacée

La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé), **sauf** si les Règles exigent que vous *replaciez* la balle à un emplacement différent.

Si votre balle était au repos sur, sous ou contre toute *obstruction inamovible*, tout *élément partie intégrante*, tout *élément de limites* ou tout élément naturel poussant ou fixé :

- « L'emplacement » de votre balle inclut sa position verticale par rapport au sol.
- Cela signifie que votre balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine sur, sous ou contre de tels éléments.

14.2d Endroit où replacer la balle lorsque le lie d'origine est modifié

Si le *lie* de votre balle qui a été relevée ou *déplacée* est modifié, vous devez *replacer* la balle de la façon suivante :

- Balle dans du sable :
 - » Vous devez recréer le *lie* d'origine autant que possible.
 - » En recréant le *lie*, vous pouvez laisser une petite partie de la balle visible si la balle était entièrement recouverte de sable.

Si vous ne recréez pas le *lie*, en infraction avec cette Règle, vous jouez d'un *mauvais endroit*.

- Balle partout ailleurs que dans le sable : vous devez *replacer* la balle en la plaçant à l'emplacement le plus proche, avec un *lie* le plus similaire au *lie* d'origine, qui se situe :
 - » À une *longueur de club* maximum de son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).
 - » Pas plus près du *trou*, et

» Dans la même *zone du parcours* que cet emplacement.

Si vous savez que le *lie* d'origine a été modifié, mais ne savez pas comment il était, vous devez estimer le *lie* d'origine et *replacer* votre balle.

Exception – Pour les lies modifiés pendant une interruption de jeu alors qu'une balle a été relevée, voir la Règle 5.7d.

14.2e Balle remplacée ne restant pas à son emplacement d'origine

Si vous essayez de *replacer* votre balle mais qu'elle ne reste pas à son emplacement d'origine, vous devez essayer une seconde fois.

Si votre balle à nouveau ne reste pas à cet emplacement, vous devez *replacer* la balle en la plaçant au point le plus proche où elle restera au repos, **mais** avec les restrictions suivantes, selon l'endroit où se trouve l'emplacement d'origine :

- Le point le plus proche ne doit pas être plus près du *trou*.
- Emplacement d'origine dans la *zone générale* — le point le plus proche doit être dans la *zone générale*.
- Emplacement d'origine soit dans un *bunker*, soit dans une *zone à pénalité* — le point le plus proche doit être soit dans le même *bunker*, soit dans la même *zone à pénalité*.
- Emplacement d'origine sur le *green* — le point le plus proche doit être soit sur le *green*, soit dans la *zone générale*.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 14.2 : *pénalité générale*.

14.3 Dropper une balle dans une zone de dégagement

14.3a La balle d'origine ou une autre balle peut être utilisée

Vous pouvez utiliser n'importe quelle balle chaque fois que vous *droppez* ou placez une balle selon cette Règle.

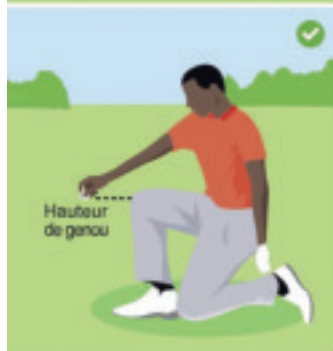
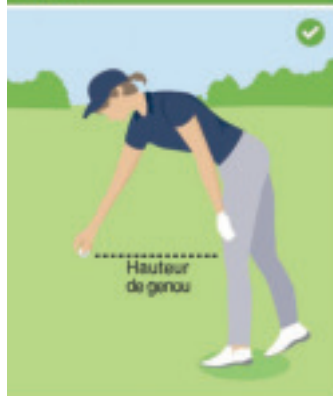
14.3b La balle doit être droppée d'une manière correcte

Vous devez *dropper* la balle d'une manière correcte, ce qui signifie satisfaire à chacune des trois exigences suivantes :

FIGURE 14.3b : DROPPER À HAUTEUR DE GENOU

Autorisé

Non autorisé



La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou. "À hauteur de genou" signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout. Mais, le joueur n'a pas à être en position debout lorsqu'il droppe la balle.

- Vous devez dropper la balle vous-même (ni votre cadet, ni personne d'autre ne peut le faire).
- Vous devez laisser tomber votre balle d'un endroit à hauteur de genou de telle sorte que la balle :
 - » Tombe verticalement, sans que vous la lanciez, lui donniez de l'effet ou la fassiez rouler ou lui imprimiez tout autre mouvement qui pourrait influencer sur l'endroit où la balle viendra reposer, et
 - » Ne touche pas une partie quelconque de votre corps ni de votre *équipement* avant qu'elle ne frappe le sol.
 - » « À hauteur de genou » signifie à la hauteur de votre genou quand vous êtes en position debout.
- La balle doit être *droppée* dans la *zone de dégagement*. En *droppant* votre balle, vous pouvez vous tenir soit à l'intérieur, soit à l'extérieur de la *zone de dégagement*.

Si votre balle est *droppée* de manière incorrecte en infraction avec une ou plusieurs de ces trois exigences, vous devez *dropper* à nouveau la balle d'une manière correcte, et il n'y a pas de limite quant au nombre de fois où vous devez le faire.

Une balle *droppée* de manière incorrecte ne compte pas comme l'un des deux *drops* exigés avant que votre balle ne soit placée.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur jouer un coup sur une balle *droppée* de manière incorrecte et l'application d'un coup de pénalité ou de la pénalité générale.

14.3c La balle droppée de manière correcte doit venir reposer dans la zone de dégagement

Cette Règle s'applique uniquement quand une balle est *droppée* de manière correcte selon la Règle 14.3b.

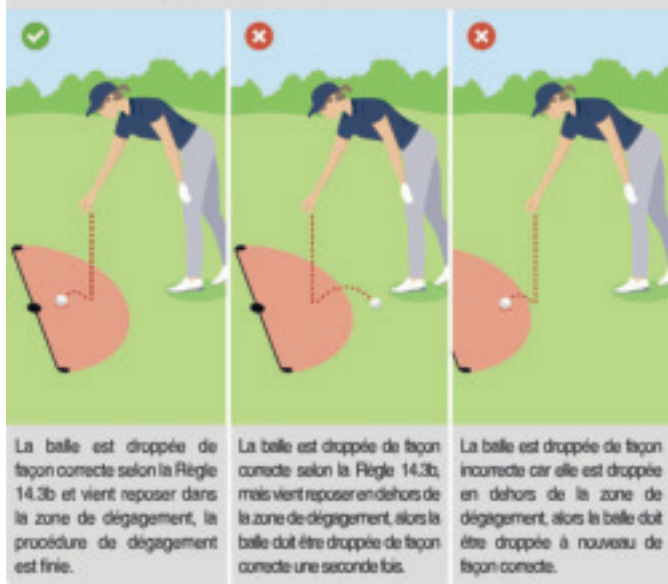
Moment où vous avez fini de vous dégager. Vous avez fini de vous dégager seulement quand votre balle *droppée* de manière correcte vient reposer dans la *zone de dégagement*.

Peu importe si votre balle, après avoir frappé le sol, touche n'importe quelle personne, *équipement* ou autre *influence extérieure* avant d'être au repos :

- Si votre balle vient reposer dans la *zone de dégagement*, vous avez fini de vous dégager et devez jouer la balle comme elle repose.
- Si votre balle vient reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement*, voir ci-dessous « Balle droppée d'une manière correcte venant reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement* »..

Dans un cas comme dans l'autre, il n'y a de pénalité pour personne.

FIGURE 14.3c : LA BALLE DOIT ÊTRE DROPPÉE DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT ET VENIR Y REPOSER



Exception — Balle droppée d'une manière correcte délibérément déviée ou arrêtée par une quelconque personne.

Balle droppée d'une manière correcte venant reposer à l'extérieur de la zone de dégagement. Vous devez *dropper* une balle de manière correcte une seconde fois, et si cette balle vient également reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement*, vous devez alors finir de vous dégager en :

- Plaçant une balle à l'emplacement où la balle *droppée* pour la seconde fois a touché le sol en premier.
- Si la balle placée ne reste pas au repos à cet emplacement, vous devez placer une balle une seconde fois à cet emplacement.
- Si la balle placée une seconde fois ne reste pas non plus à cet emplacement, vous devez placer une balle à l'emplacement le plus proche où la balle restera au repos, en respectant les restrictions prévues dans la Règle 14.2e.

14.3d Balle droppée de manière correcte délibérément déviée ou arrêtée par une autre personne



Voir Règles
Complètes

Pour information sur ce qu'il faut faire si votre balle a été droppée de manière correcte mais qu'elle a été délibérément déviée ou arrêtée.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit ou avoir joué une balle qui a été placée au lieu d'être droppée en infraction avec la Règle 14.3 : pénalité générale.

14.4 Moment où votre balle est de nouveau en jeu après que votre balle d'origine n'est plus en jeu



Voir Règles
Complètes

Pour information sur le moment où votre balle est de nouveau en jeu, y compris lorsqu'une balle substituée n'était pas autorisée ou lorsque la procédure utilisée ne s'appliquait pas.

14.5 Corriger une erreur commise en substituant, remplaçant, droppant ou plaçant votre balle

Vous pouvez relever votre balle sans pénalité et corriger votre erreur avant de jouer votre balle :

- Quand vous avez *substitué* une autre balle à la balle d'origine alors que ce n'est pas autorisé, ou
- Quand vous avez *replacé, droppé* ou placé votre balle (1) à un *mauvais endroit* ou qu'elle est venue reposer à un *mauvais endroit* (2) d'une manière incorrecte ou (3) en utilisant une procédure non applicable.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur la correction d'une erreur avant de jouer votre balle.

14.6 Jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué

Cette Règle s'applique chaque fois que les Règles exigent ou vous permettent de jouer le *coup* suivant d'où a été joué le *coup* précédent (autrement dit en prenant un dégagement *coup et distance*, ou en jouant à nouveau après un *coup* qui est annulé ou qui ne compte pas pour d'autres raisons).

14.6a Coup précédent joué de la zone de départ

Votre balle d'origine, ou une autre balle, doit être jouée de n'importe où à l'intérieur de la *zone de départ* (et peut être surélevée).

14.6b Coup précédent joué de la zone générale, d'une zone à pénalité ou d'un bunker

Votre balle d'origine, ou une autre balle, doit être droppée dans la *zone de dégagement* suivante :

- Point de référence : le point où le *coup* précédent a été joué (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).
- Dimension de la *zone de dégagement* mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, mais avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la *zone de dégagement* :
 - » Elle doit être dans la même *zone du parcours* que votre point de référence, et
 - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que votre point de référence.

14.6c Coup précédent joué du green

Votre balle d'origine, ou une autre balle, doit être placée à l'emplacement d'où votre *coup* précédent a été joué (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 14.6 : pénalité générale.

FIGURE 14.6 : JOUER LE COUP SUIVANT D'OÙ LE COUP PRÉCÉDENT A ÉTÉ JOUÉ

Lorsqu'il est exigé d'un joueur ou qu'il lui est permis de jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué, la façon dont le joueur doit mettre une balle en jeu dépend de la zone du parcours où le coup précédent a été joué.

Zone de départ



Le coup précédent a été joué de la zone de départ, alors une balle doit être jouée de n'importe où à l'intérieur de la zone de départ.

Zone générale, bunker ou zone à pénalité



Le coup précédent a été joué de la zone générale, d'un bunker ou d'une zone à pénalité, alors le point de référence est l'emplacement où le coup précédent a été joué. Une balle est droppée à une longueur de club maximum de ce point de référence, mais dans la même zone du parcours que le point de référence et pas plus près du trou que le point de référence.

Green



Le coup précédent a été joué du green, alors une balle est placée à l'emplacement d'où le coup précédent a été joué.

14.7 Jouer d'un mauvais endroit

14.7a Endroit d'où une balle doit être jouée

Après avoir commencé un trou, vous devez jouer chaque *coup* de l'endroit où votre balle vient reposer, **sauf** lorsque les Règles exigent ou vous permettent de jouer une balle d'un autre endroit.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 14.7a : pénalité générale.

14.7b Comment finir un trou en stroke play après avoir joué d'un mauvais endroit

Si vous avez joué d'un *mauvais endroit* mais que ce n'est pas une *grave infraction*, vous encourez la **pénalité générale** selon la Règle 14.7a et vous devez finir le trou avec la balle jouée d'un *mauvais endroit*.

Si vous avez joué d'un *mauvais endroit* et que c'est une *grave infraction*, vous devez corriger l'erreur en finissant le trou avec une balle jouée d'un endroit correct. Si vous ne corrigez pas l'erreur, vous êtes **disqualifié**.



Voir Règles
Complètes

Pour une explication sur ce qu'il faut faire quand vous avez joué d'un mauvais endroit et que c'est une grave infraction, ou que vous n'êtes pas sûr que ça en soit une.

VI

Dégagement gratuit

RÈGLES 15-16



RÈGLE 15

Dégagement de détritits et d'obstructions amovibles (y compris une balle ou un marqueballe aidant ou gênant le jeu)

Objet de la Règle : la Règle 15 traite de quand et comment vous pouvez vous dégager gratuitement des détritits et des obstructions amovibles.

- Ces éléments naturels et artificiels amovibles ne sont pas considérés comme faisant partie du challenge proposé en jouant le parcours, et vous êtes normalement autorisé à les enlever quand ils interfèrent avec votre jeu.
- Mais vous devez être prudent en déplaçant des détritits près de votre balle n'importe où ailleurs que sur le green, car vous encourez une pénalité si leur déplacement entraîne le déplacement de votre balle.

15.1 Détritits

15.1a Enlèvement des détritits

Sans pénalité, vous pouvez enlever un *détritit* n'importe où sur ou en dehors du *parcours*, et vous pouvez le faire de n'importe quelle manière (par ex. en utilisant votre main ou votre pied ou un club ou un autre *équipement*).

Mais il y a deux exceptions :

Exception 1 — Enlever des détritits là où une balle doit être replacée.

Exception 2 — Restrictions sur l'enlèvement délibéré de détritits pouvant affecter une balle en mouvement.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur ces Exceptions.

15.1b Balle déplacée en enlevant un détritit

Si l'enlèvement d'un *détritit* cause le *déplacement* de votre balle, votre balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).

Si votre balle *déplacée* était au repos n'importe où ailleurs que sur le *green* ou sur la *zone de départ*, vous encourez un **coup de pénalité**.

15.2 Obstructions amovibles

15.2a Dégagement d'une obstruction amovible

Enlèvement d'une obstruction amovible. Sans pénalité, vous pouvez enlever une *obstruction amovible* n'importe où sur ou en dehors du *parcours*, et ce de n'importe quelle manière.

Si votre balle se déplace alors que vous enlevez une *obstruction amovible*, il n'y a pas de pénalité, et votre balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).



Mais il y a deux **exceptions** où des *obstructions amovibles* ne peuvent pas être enlevées :

Exception 1 — Les marques de départ ne doivent pas être déplacées lorsque la balle sera jouée de la zone de départ.

Exception 2 — Restrictions sur l'enlèvement délibéré d'une obstruction amovible pouvant affecter une balle en mouvement.

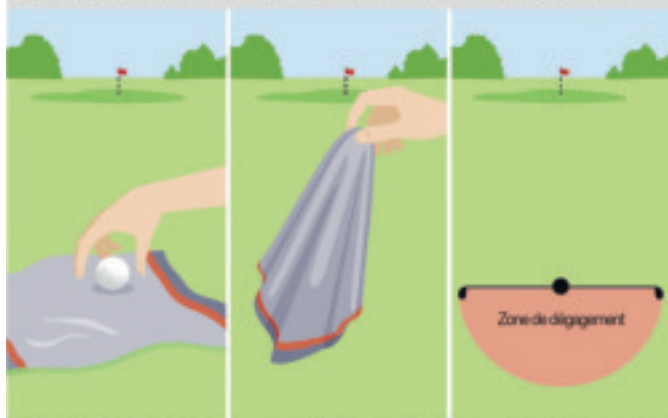


Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur ces Exceptions.

Lorsque votre balle est dans ou sur une obstruction amovible n'importe où sur le parcours ailleurs que sur le green. Vous pouvez vous dégager gratuitement en relevant votre balle, en enlevant l'*obstruction amovible* et en *droppant* votre balle d'origine, ou une autre balle, comme indiqué dans la Figure #2 15.2a.

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



Quand une balle est dans ou sur une obstruction amovible (par ex. une serviette) n'importe où sur le parcours, un dégagement gratuit peut être pris en relevant la balle, en enlevant l'*obstruction amovible* et, sauf sur le green, en droppant cette balle ou une autre balle.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point estimé juste en dessous de l'endroit où la balle reposait dans ou sur l' <i>obstruction amovible</i> .	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la manière de vous dégager quand votre balle est dans ou sur une obstruction amovible sur le green.

15.2b Dégagement pour une balle non retrouvée dans ou sur une obstruction amovible



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la manière de vous dégager si votre balle est dans ou sur une obstruction mais qu'elle n'a pas été retrouvée.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 15.2 : *pénalité générale*.

15.3 Balle ou marque-balle aidant ou gênant le jeu

15.3a Balle sur le green aidant le jeu

Cette Règle s'applique uniquement à une balle au repos sur le *green*.

Si vous estimez raisonnablement qu'une balle sur le *green* risque d'aider le jeu de quiconque (par ex. en arrêtant éventuellement une balle près du *trou*), vous pouvez *marquer* la balle et la relever s'il s'agit de la vôtre, ou, si la balle appartient à un autre joueur, exiger de cet autre joueur qu'il *marque* et relève la balle.

En *stroke play* uniquement :

- S'il est exigé d'un joueur qu'il relève sa balle, au lieu de le faire il peut jouer en premier, et
- Si vous vous entendez avec un autre joueur pour laisser une balle en place afin d'aider l'un de vous deux, et que par la suite ce joueur joue un *coup* alors que la balle qui peut aider le jeu est restée en place, chaque joueur ayant pris part à l'accord encourt la ***pénalité générale (deux coups de pénalité)***.

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

Si un autre joueur estime raisonnablement que votre balle, n'importe où sur le *parcours*, pourrait gêner son jeu :

- Cet autre joueur peut exiger que vous *marquiez* l'emplacement de votre balle et la releviez, la balle ne doit pas être nettoyée (**sauf** si vous l'avez relevée sur le *green*).
- Si vous ne *marquez* pas l'emplacement de votre balle avant de la relever ou si vous nettoyez la balle relevée alors que vous n'y êtes pas autorisé, vous encourez un **coup de pénalité**.
- En *stroke play* uniquement, s'il est exigé que vous releviez votre balle selon cette Règle, au lieu de le faire, vous pouvez jouer en premier.

Vous n'êtes pas autorisé à relever votre balle selon cette Règle simplement parce que vous estimez que votre balle pourrait gêner le jeu d'un autre joueur.

- Si vous relevez votre balle sans avoir été requis de le faire par un autre joueur (**sauf** lorsque vous relevez la balle sur le *green*), vous encourez un **coup de pénalité**.

15.3c Marque-balle aidant ou gênant le jeu

Si un *marque-balle* peut aider ou gêner le jeu, vous pouvez :

- S'il s'agit du vôtre, déplacer le *marque-balle*, ou
- Si le *marque-balle* appartient à un autre joueur, exiger que ce joueur le déplace, pour les mêmes raisons que vous pouvez exiger qu'une balle soit relevée.

Le *marque-balle* doit être déplacé à un nouvel emplacement mesuré à partir de l'emplacement d'origine, par ex. en utilisant une ou plusieurs longueurs de tête de club.

Pénalité pour infraction à la Règle 15.3 : pénalité générale.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 15.3 : *pénalité générale*.

**RÈGLE
16**

Dégagement de conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles), de situations dangereuses dues à des animaux, de balle enfoncée

Objet de la Règle : la Règle 16 traite de quand et comment vous pouvez vous dégager gratuitement en jouant une balle d'un endroit différent, dans des cas où par ex. il y a une interférence de conditions anormales du parcours ou de situations dangereuses dues à des animaux.

- De telles conditions ne sont pas considérées comme faisant partie du challenge proposé en jouant le parcours, et vous êtes généralement autorisé à un dégagement gratuit sauf dans une zone à pénalité.
- Vous vous dégagez normalement en droppant une balle dans une zone de dégagement basée sur le point le plus proche de dégagement complet.

Le dégagement gratuit lorsque la balle d'un joueur est enfoncée dans son propre impact dans la zone générale est également traité par cette Règle.

16.1 Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles)

Cette Règle traite du dégagement gratuit autorisé pour des interférences causées par des trous d'animaux, un terrain en réparation, des obstructions inamovibles ou de l'eau temporaire.

L'ensemble de ces éléments est couvert par le terme : *conditions anormales du parcours*, mais chacun de ces éléments a une définition distincte.

16.1a Autorisation d'un dégagement

Il y a interférence lorsque n'importe laquelle des situations suivantes se produit :

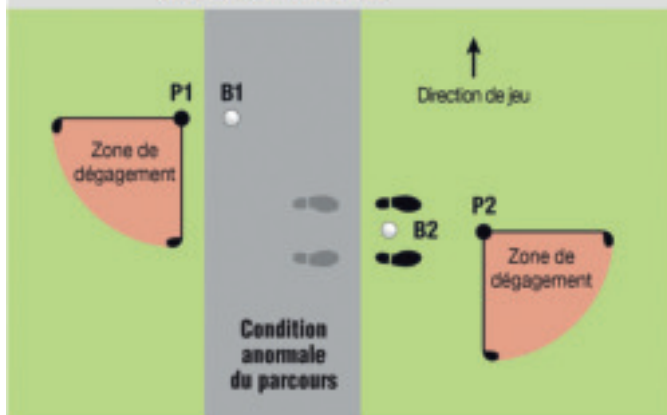
- Votre balle touche ou repose dans ou sur une condition anormale

du *parcours*,

- Une *condition anormale du parcours* interfère physiquement avec votre zone de *stance* ou de *swing* intentionnels, ou
- Seulement lorsque votre balle est sur le *green*, une *condition anormale du parcours* sur ou en dehors du *green* intervient sur votre *ligne de jeu*.

Il n'y a pas de dégagement gratuit d'une *condition anormale du parcours* si cette condition est *hors limites* ou si votre balle est dans une *zone à pénalité*.

FIGURE 16.1a : AUTORISATION DE SE DÉGAGER POUR UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS



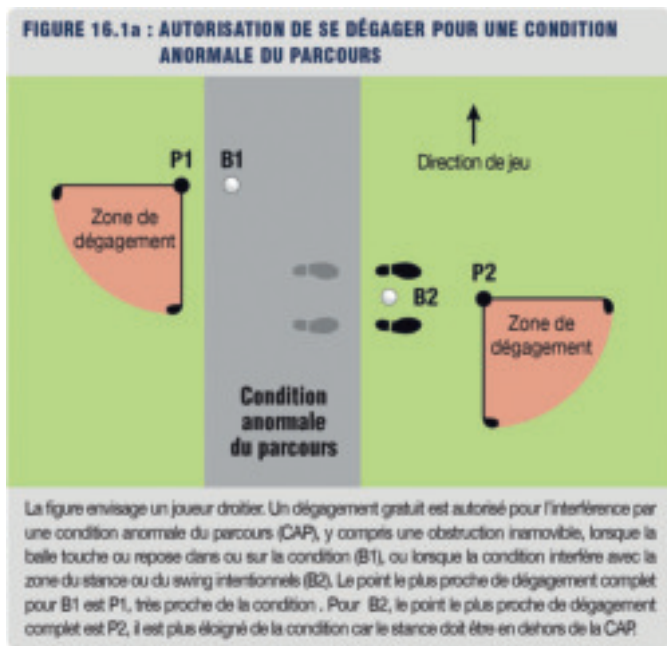
La figure envisage un joueur droitier. Un dégagement gratuit est autorisé pour l'interférence par une condition anormale du parcours (CAP), y compris une obstruction inamovible, lorsque la balle touche ou repose dans ou sur la condition (B1), ou lorsque la condition interfère avec la zone du *stance* ou du *swing* intentionnels (B2). Le point le plus proche de dégagement complet pour B1 est P1, très proche de la condition. Pour B2, le point le plus proche de dégagement complet est P2, il est plus éloigné de la condition car le *stance* doit être en dehors de la CAP.

Pas de dégagement quand il est clairement déraisonnable de jouer votre balle. Il n'y a pas de dégagement :

- Lorsque jouer votre balle comme elle repose est clairement déraisonnable pour une raison autre qu'une *condition anormale du parcours* (par ex. lorsque vous vous tenez sur une *obstruction inamovible* mais que vous êtes incapable de jouer un *coup* vu l'endroit où votre balle repose dans un buisson), ou
- Lorsqu'une interférence existe uniquement parce vous choisissez un club, un type de *stance* ou de *swing*, ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans ces circonstances.

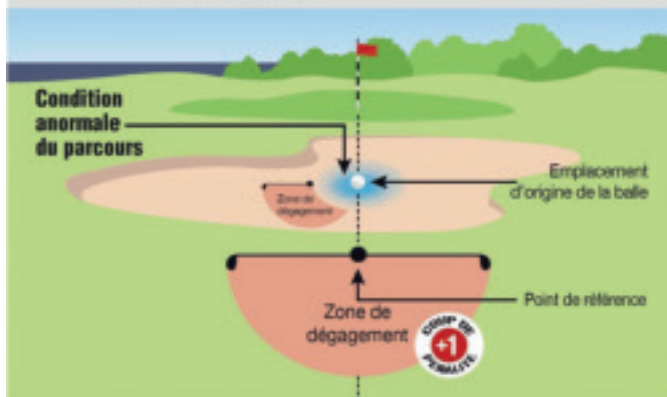
16.1b Dégagement pour une balle dans la zone générale

Si votre balle est dans la *zone générale* et qu'il y a une interférence par une *condition anormale du parcours* sur le *parcours*, vous pouvez vous dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine, ou une autre balle, comme indiqué dans la Figure 16.1b.

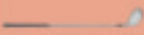


16.1c Dégagement pour une balle dans un bunker

FIGURE 16.1c : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS UN BUNKER



La figure envisage un joueur droitier. Quand il y a une interférence par une condition anormale du parcours dans un bunker, un dégagement gratuit peut être pris dans le bunker selon la Règle 16.1b. Un dégagement peut être pris en dehors du bunker avec un coup de pénalité. Le dégagement en dehors du bunker est basé sur une ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement d'origine de la balle dans le bunker.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Un point sur le parcours, choisi par le joueur en dehors du bunker, qui est sur la ligne de référence plus loin du trou que l'emplacement d'origine (avec une distance de recul sans limite sur la ligne).	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours.

Note au joueur :

En choisissant ce point de référence, vous devriez l'indiquer avec un objet (par ex. un tee).

Si votre balle est dans un *bunker* et qu'il y a une interférence par une *condition anormale du parcours* sur le *parcours*, vous pouvez au choix prendre :

- Un dégagement gratuit : selon la Règle 16.1b, **sauf** que :
 - » Le *point le plus proche de dégagement complet* et la *zone de dégagement* doivent être dans le *bunker*.
 - » S'il n'existe pas un tel *point le plus proche de dégagement complet* dans le *bunker*, vous pouvez néanmoins vous dégager en utilisant le *point le plus proche de dégagement maximum* dans le *bunker* comme point de référence.
- Un dégagement avec pénalité en dehors du *bunker* (dégagement en arrière sur la ligne) : avec un coup de pénalité, vous pouvez *dropper* une balle comme indiqué dans la Figure 16.1c (page précédente).

16.1d Dégagement pour une balle sur le green

Si votre balle est sur le *green* et qu'il y a une interférence par une *condition anormale du parcours*, vous pouvez vous dégager gratuitement en plaçant la balle d'origine, ou une autre balle, comme indiqué dans la Figure 16.1d.

16.1e Dégagement pour une balle non retrouvée mais qui est dans ou sur une condition anormale du parcours

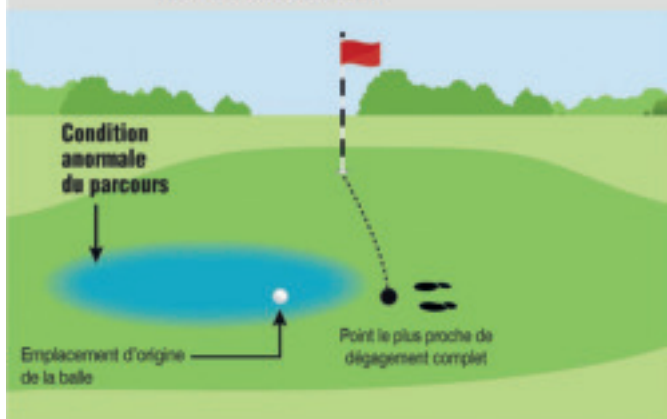
Si votre balle n'a pas été retrouvée, mais que l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle repose dans ou sur une *condition anormale du parcours* sur le *parcours*, vous pouvez vous dégager selon la Règle 16.1b, c ou d. Vous le faites en utilisant comme point de référence le point estimé où la balle a franchi en dernier la lisière de la *condition anormale du parcours* sur le *parcours*.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur la manière de vous dégager si votre balle est dans ou sur une *condition anormale du parcours* mais qu'elle n'a pas été retrouvée.

FIGURE 16.1d : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS SUR UN GREEN



La figure envisage un joueur gaucher. Quand une balle est sur le green et qu'il y a une interférence par une condition anormale du parcours, un dégagement gratuit peut être pris en plaçant une balle à l'emplacement du point le plus proche de dégagement complet.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point le plus proche de dégagement complet.	La balle doit être placée à l'emplacement du point le plus proche de dégagement complet.	Le point le plus proche de dégagement complet doit être : • Soit sur le green, • Soit dans la zone générale.

Note au joueur :

- En vous dégageant, vous devez vous dégager complètement de toute interférence par la condition anormale du parcours.
- S'il n'existe pas un tel point de dégagement complet, vous pouvez toujours vous dégager gratuitement en utilisant comme point de référence le point de dégagement maximum possible qui doit être soit sur le green, soit dans la zone générale.

16.1f Dégagement obligatoire de l'interférence par une zone de jeu interdit dans une condition anormale du parcours

Dans chacune des situations suivantes, votre balle ne doit pas être jouée comme elle repose :

- Si votre balle repose dans une *zone de jeu interdit* dans une *condition anormale du parcours*, vous devez vous dégager selon la Règle 16.1b, c ou d.
- Si votre balle se trouve à l'extérieur d'une *zone de jeu interdit* et qu'une *zone de jeu interdit* (qu'elle soit dans une *condition anormale du parcours* ou dans une *zone à pénalité*), interfère avec la zone de votre *stance* ou de votre *swing* intentionnels, vous devez au choix vous dégager selon la Règle 16.1 ou, sauf si votre balle est dans une *zone à pénalité*, vous dégager pour une balle injouable selon la Règle 19.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 16.1 : pénalité générale.

16.2 Situation dangereuse due à un animal

Une « situation dangereuse due à un animal » existe lorsqu'un *animal* dangereux (par ex. un serpent venimeux ou un alligator) à proximité de votre balle pourrait vous causer une blessure physique sérieuse si vous deviez jouer la balle comme elle repose.

 Voir Règles Complètes Pour information sur la manière de vous dégager d'une situation dangereuse due à un animal.

16.3 Balle enfoncée

16.3a Autorisation d'un dégagement

Le dégagement n'est autorisé que si votre balle est *enfoncée* dans la *zone générale*. **Mais** si votre balle est *enfoncée* sur le *green*, vous pouvez *marquer* l'emplacement de votre balle, la relever et la nettoyer, réparer les dégâts causés par l'impact de la balle, et *replacer* votre balle à son emplacement d'origine.

FIGURE 16.3a : BALLE ENFONCÉE OU PAS



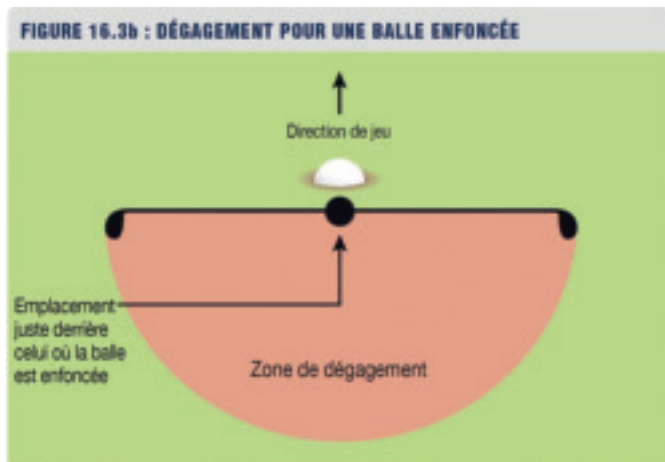
Exceptions — Situations où le dégagement n'est pas autorisé pour une balle enfoncée dans la zone générale

- Lorsque votre balle est *enfoncée* dans du sable dans une partie de la *zone générale* qui n'est pas tondue à hauteur du fairway ou à une hauteur inférieure, ou
- Lorsque l'interférence par autre chose que votre balle *enfoncée* rend votre *coup* clairement déraisonnable (par ex., lorsque vous êtes incapable de jouer un *coup* vu l'endroit où votre balle repose dans un buisson).

Votre balle est *enfoncée* seulement si elle est dans son propre impact créé à la suite de votre *coup* précédent et qu'une partie de votre balle est audessous du niveau du sol.

16.3b Dégagement pour une balle enfoncée

Lorsque votre balle est *enfoncée* dans la *zone générale*, vous pouvez vous dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine, ou une autre balle, comme indiqué dans la Figure 16.3b.



Quand une balle est enfoncée dans la zone-générale, un dégagement gratuit peut être pris. Le point de référence pour se dégager est l'emplacement juste derrière l'endroit où la balle est enfoncée. Une balle doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement juste derrière l'endroit où la balle est enfoncée.	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Doit être dans la zone générale.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 16.3 : pénalité générale.

16.4 Relever votre balle pour voir si elle repose dans une condition pour laquelle un dégagement est autorisé

Si vous avez quelque raison de croire que votre balle repose dans une situation pour laquelle un dégagement gratuit est autorisé selon les Règles, mais que vous ne pouvez pas vous en assurer sans relever votre balle, vous pouvez *marquer* l'emplacement de votre balle, la relever et voir si le dégagement est autorisé. La balle relevée ne doit pas être nettoyée (**sauf** quand elle est sur le *green*).



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur relever votre balle pour voir si elle repose dans une condition pour laquelle un dégagement est autorisé, y compris la pénalité pour avoir relevé votre balle sans raison valable.

VII

Dégagement avec pénalité

RÈGLES 17-19



RÈGLE

17

Zones à pénalité

Objet de la Règle : la Règle 17 est une Règle particulière pour les zones à pénalité, qui sont les étendues d'eau ou d'autres zones définies par le Comité, dans lesquelles une balle est souvent perdue ou injouable. Avec une pénalité d'un coup, vous pouvez utiliser des options de dégagement particulières pour jouer une balle à l'extérieur de la zone à pénalité.

17.1 Options pour votre balle dans une zone à pénalité

Les *zones à pénalité* sont définies soit en rouge, soit en jaune. Cela détermine vos options de dégagement (voir Règle 17.1d).

Vous pouvez vous tenir dans une *zone à pénalité* pour jouer une balle qui repose à l'extérieur de la *zone à pénalité*, y compris après vous être dégagé de la *zone à pénalité*.

17.1a Balle dans une zone à pénalité

Votre balle est dans une *zone à pénalité* lorsqu'une partie quelconque de la balle repose sur ou touche le sol ou n'importe quoi d'autre à l'intérieur des lisières de la *zone à pénalité*, ou surplombe la lisière ou toute autre partie de la *zone à pénalité*.

17.1b Vous pouvez jouer la balle comme elle repose dans la zone à pénalité ou vous dégager avec pénalité

Vous pouvez soit jouer la balle comme elle repose sans pénalité, soit jouer une balle de l'extérieur de la *zone à pénalité* en vous dégageant avec pénalité.

Exception — Le dégagement est obligatoire pour l'interférence d'une zone de jeu interdit dans une zone à pénalité.

17.1c Dégagement pour votre balle non retrouvée dans une zone à pénalité

Si votre balle n'a pas été retrouvée et que l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle repose dans une *zone à pénalité*, vous pouvez vous dégager avec pénalité selon cette Règle.

Mais si l'on n'est pas *sûr ou quasiment certain* que votre balle repose dans une *zone à pénalité* et qu'elle est *perdue*, vous devez prendre un dégagement *coup et distance*.

17.1d Dégagement pour votre balle dans une zone à pénalité

Vous avez les options de dégagement indiquées dans la Figure #1 17.1d (pour une zone à pénalité jaune) et dans la Figure #2 17.1d (pour une zone à pénalité rouge), chacune avec **un coup de pénalité**.



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

- (1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6).

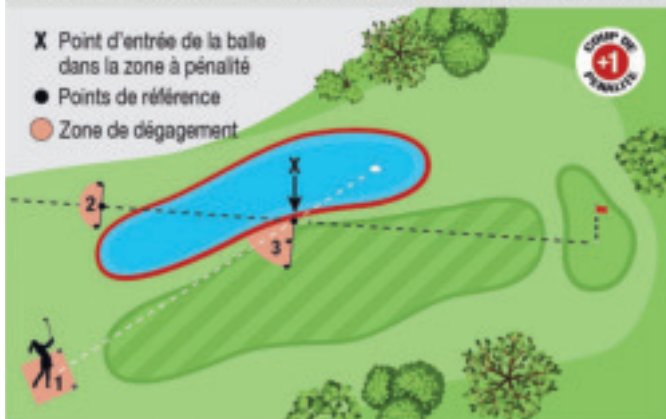
Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement où le joueur a joué son coup précédent (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).	Une longueur de club du point de référence.	La zone de dégagement • Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence, et • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.

Suite page suivante

- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par le point X.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Un point, choisi par le joueur sur le parcours, situé sur la ligne de référence passant par le point X (point où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité jaune). Il n'y a pas de limite pour la distance de recul sur la ligne dans le choix du point de référence.	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.
Note au joueur : En choisissant ce point de référence, vous devriez l'indiquer avec un objet (par ex. un tee).		

FIGURE #2 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ ROUGE



Suite page suivante

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

- (1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance. (Voir Figure#1 17.1d)
- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne. (Voir Figure#1 17.1d)
- (3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral (uniquement zone à pénalité rouge).
Le point de référence pour prendre un dégagement latéral est le point X.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point estimé où la balle d'origine a franchi en dernier la limite de la zone à pénalité rouge.	Deux longueurs de club du point de référence. 	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.

17.1e Dégagement obligatoire pour l'interférence d'une zone de jeu interdit dans une zone à pénalité

Dans chacune des situations suivantes, vous ne devez pas jouer la balle comme elle repose :

- Votre balle est dans une *zone de jeu interdit* dans une *zone à pénalité*.
- Une *zone de jeu interdit*, sur le *parcours*, interfère avec votre *stance* ou votre *swing* pour votre balle dans une *zone à pénalité*.

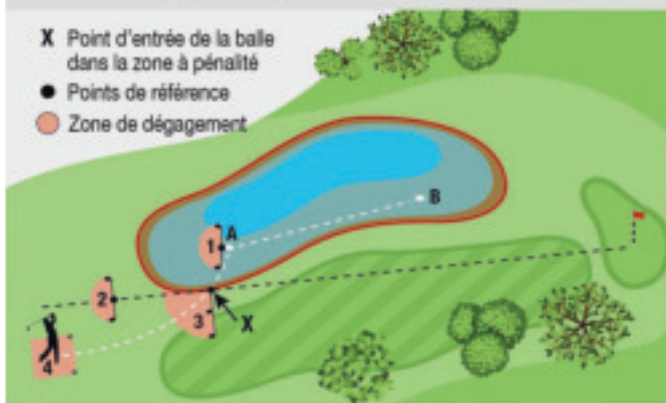
 **Voir Règles Complètes** Pour une explication de la procédure de dégagement pour une zone de jeu interdit dans une zone à pénalité.

17.2 Options après avoir joué votre balle dans une zone à pénalité

Votre balle jouée depuis une zone à pénalité vient reposer dans la même ou une autre zone à pénalité

Si votre balle jouée dans une *zone à pénalité* vient reposer dans la même *zone à pénalité* ou une autre *zone à pénalité*, vous pouvez jouer la balle comme elle repose, ou, avec **un coup de pénalité**, vous avez les options de dégagement indiquées dans les Figures #1 17.2a et #2 17.2a.

FIGURE #1 17.2a : BALLE JOUÉE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ VIENT REPOSER DANS LA MÊME ZONE À PÉNALITÉ

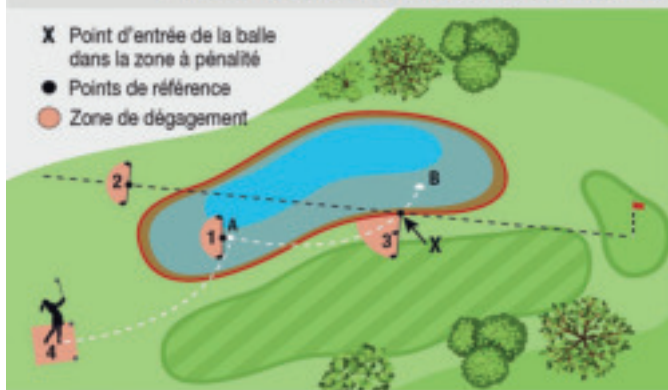


Un joueur, de la zone de départ, envoie sa balle au point A dans la zone à pénalité. Le joueur joue la balle du point A, elle repose au point B. Si le joueur choisit de prendre un dégagement, avec un coup de pénalité, il y a **quatre options**. Le joueur peut :

- (1) Prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle du point A, dans la zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6) ; il jouera son 4^e coup.
- (2) Prendre un dégagement en arrière sur la ligne en laissant tomber la balle d'origine ou une autre balle dans la zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par le point X ; il jouera son 4^e coup.
- (3) Prendre un dégagement latéral (uniquement zone à pénalité rouge). Le point de référence pour prendre un dégagement est le point X, et une balle doit être laissée tomber et jouée dans la zone de dégagement de deux longueurs de club ; il jouera son 4^e coup.
- (4) Jouer la balle d'origine ou une autre balle de la zone de départ car c'est l'endroit où il a joué le dernier coup en dehors de la zone à pénalité ; il jouera son 4^e coup.

Si le joueur procède selon l'option (1) et décide ensuite de ne pas jouer la balle laissée, il peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne ou un dégagement latéral par rapport au point X, ou jouer à nouveau de la zone de départ, en ajoutant un coup de pénalité supplémentaire pour un total de deux coups de pénalité ; il jouera son 5^e coup.

FIGURE #2 17.2a : BALLE JOUÉE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ VIENT REPOSER DANS LA MÊME ZONE À PÉNALITÉ APRÈS EN ÊTRE SORTIE ET Y ÊTRE RÉENTRÉE



Un joueur, de la zone de départ, envoie sa balle au point A dans la zone à pénalité. Il joue la balle du point A, elle repose au point B, après être sortie de la zone à pénalité et y être réentrée au point X. Si le joueur choisit de prendre un dégagement, avec un coup de pénalité, il y a **quatre options**. Le joueur peut :

- (1) Prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle du point A, dans la zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6j) ; il jouera son 4^e coup.
- (2) Prendre un dégagement en arrière sur la ligne en dropant la balle d'origine ou une autre balle dans la zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par le point X ; il jouera son 4^e coup.
- (3) Prendre un dégagement latéral (uniquement zone à pénalité rouge). Le point de référence pour prendre un dégagement est le point X, et une balle doit être dropée et jouée dans la zone de dégagement de deux longueurs de club ; il jouera son 4^e coup.
- (4) Jouer la balle d'origine ou une autre balle de la zone de départ car c'est l'endroit où il a joué le dernier coup en dehors de la zone à pénalité ; il jouera son 4^e coup.

Si le joueur procède selon l'option (1) et décide ensuite de ne pas jouer la balle dropée, il peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne ou un dégagement latéral par rapport au point X, ou jouer à nouveau de la zone de départ, en ajoutant un coup de pénalité supplémentaire pour un total de deux coups de pénalité ; il jouera son 5^e coup.

17.2b Votre balle jouée depuis une zone à pénalité est perdue, hors limites ou injouable à l'extérieur de la zone de pénalité



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la manière de vous dégager quand votre balle jouée depuis une zone à pénalité est perdue, hors limites ou injouable à l'extérieur de la zone de pénalité.

17.3 Pas de dégagement selon d'autres Règles pour une balle dans une zone à pénalité

Lorsque votre balle est dans une *zone à pénalité*, il n'y a pas de dégagement pour l'interférence par une *condition anormale du parcours* (Règle 16.1), une balle *enfoucie* (Règle 16.3), ou une balle injouable (Règle 19).

Votre seule option de dégagement est de vous dégager avec pénalité selon la Règle 17.

**RÈGLE
18****Dégagement coup et distance,
balle perdue ou hors limites ; balle
provisoire**

Objet de la Règle : la Règle 18 traite du dégagement avec pénalité coup et distance. Quand votre balle est perdue à l'extérieur d'une zone à pénalité ou repose hors limites, l'exigence de jouer depuis la zone de départ jusqu'à ce que la balle soit entrée ne peut plus être satisfaite ; pour poursuivre le jeu, vous devez jouer à nouveau de l'endroit où le coup précédent a été joué.

Cette Règle traite également de comment et quand une balle provisoire peut être jouée pour gagner du temps lorsque votre balle en jeu risque d'être hors limites ou d'être perdue à l'extérieur d'une zone à pénalité.

**18.1 Dégagement selon la pénalité coup et distance
autorisé à tout moment**

À tout moment, vous pouvez prendre un dégagement *coup et distance*. Une fois que vous mettez une autre balle *en jeu* selon la pénalité *coup et distance*, votre balle d'origine n'est plus *en jeu* et ne doit plus être jouée. Cela est vrai, même si la balle d'origine est ensuite retrouvée sur le *parcours* avant la fin du temps de recherche de trois minutes.

**18.2 Balle perdue ou hors limites : dégagement coup et
distance obligatoire****18.2a Balle perdue ou hors limites**

Balle perdue. Votre balle est *perdue* si elle n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que vous ou votre *cadet* avez commencé à la rechercher. Si une balle est trouvée dans ce délai, mais qu'il n'est pas certain que ce soit votre balle :

- Vous devez rapidement essayer d'identifier la balle et disposez d'un temps raisonnable pour le faire, même si cela se produit après la fin
- Cela inclut un temps raisonnable pour aller à la balle si vous n'êtes pas là où la balle est trouvée.

Si vous n'identifiez pas votre balle dans ce temps raisonnable, la balle est *perdue*.

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

FIGURE 18.2a : BALLE HORS LIMITES

Une balle est hors limites uniquement quand elle est entièrement à l'extérieur de la lisière du parcours.
La figure montre des exemples de balles hors limites et dans les limites.



18.2b Procédure quand une balle est perdue ou hors limites

Si votre balle est *perdue* ou *hors limites*, vous devez prendre un dégagement *coup et distance* en ajoutant un **coup de pénalité** et en jouant une autre balle de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

Exception — Le joueur peut substituer une autre balle selon une autre Règle quand on est sûr ou quasiment certain de ce qui est survenu à la balle.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur l'application de ces Exceptions.

18.3 Balle provisoire

18.3a Autorisation de jouer une balle provisoire

Si votre balle risque d'être *perdue* en dehors d'une *zone à pénalité* ou d'être *hors limites*, pour gagner du temps vous pouvez jouer une autre balle à titre provisoire selon la pénalité *coup et distance*.

Mais si vous êtes conscient que le seul endroit possible où votre balle d'origine pourrait être *perdue* se trouve dans une *zone à pénalité*, une *balle provisoire* n'est pas autorisée et une balle jouée de l'endroit où le *coup* précédent a été joué devient votre balle *en jeu* avec la pénalité *coup et distance*.

18.3b Annoncer le jeu d'une balle provisoire

Avant de jouer le *coup*, vous devez annoncer que vous allez jouer une *balle provisoire*.

Il n'est pas suffisant que vous disiez que vous jouez une autre balle ou que vous jouez à nouveau.

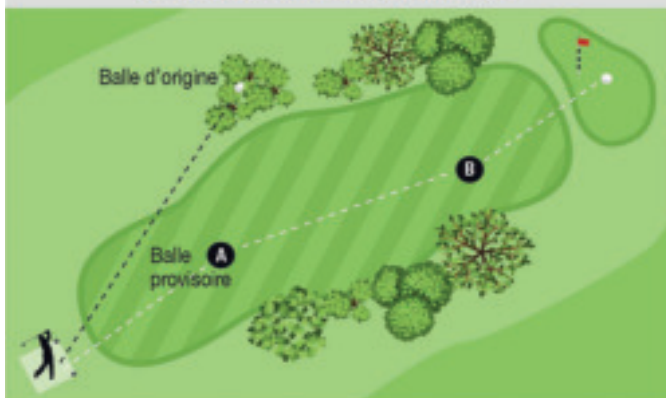
Vous devez utiliser le mot « provisoire » ou bien indiquer clairement que vous jouez la balle provisoirement selon la Règle 18.3.

Si vous ne l'annoncez pas (même si vous aviez l'intention de jouer une *balle provisoire*) et jouez une balle de l'endroit où le *coup* précédent a été joué, cette balle est votre *balle en jeu* avec la pénalité *coup et distance*.

18.3c Jouer une balle provisoire jusqu'à ce qu'elle devienne la balle en jeu ou qu'elle soit abandonnée

Jouer une balle provisoire plus d'une fois. Vous pouvez continuer à jouer la *balle provisoire* sans qu'elle perde son statut de *balle provisoire* tant qu'elle est jouée d'un endroit situé à la même distance ou plus loin du trou que celui où la balle d'origine est estimée être.

FIGURE 18.3c : BALLE PROVISOIRE JOUÉE D'UN ENDROIT PLUS PRÈS DU TROU QUE CELUI OÙ LA BALLE D'ORIGINE EST ESTIMÉE ÊTRE



La balle d'origine d'un joueur, jouée de la zone de départ, risque d'être perdue dans un buisson, en conséquence le joueur annonce et joue une balle provisoire qui vient reposer au point A. Comme le point A est plus éloigné du trou que l'endroit où la balle d'origine est estimée être, le joueur peut jouer la balle provisoire du point A sans qu'elle perde son statut de balle provisoire. Du point A, le joueur joue la balle provisoire qui arrive au point B. Comme le point B est plus proche du trou que celui où la balle d'origine est estimée être, si le joueur joue la balle provisoire du point B, la balle provisoire devient la balle en jeu avec la pénalité coup et distance.

Moment où une balle provisoire devient la balle en jeu. Votre *balle provisoire* devient votre *balle en jeu* avec la pénalité *coup et distance* dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- Lorsque votre balle d'origine est *perdue* sur le *parcours* n'importe où ailleurs que dans une *zone à pénalité*, ou est *hors limites*.
- Lorsque votre *balle provisoire* est jouée d'un endroit plus près du *trou* que celui où votre balle d'origine est estimée être.

Exception — Le joueur peut substituer une autre balle selon une autre Règle quand on est sûr ou quasiment certain de ce qui est survenu à la balle.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur l'application de ces Exceptions.

Moment où une balle provisoire doit être abandonnée. Lorsque votre *balle provisoire* n'est pas encore devenue votre balle *en jeu*, elle doit être abandonnée dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- Lorsque votre balle d'origine est retrouvée sur le *parcours* à l'extérieur d'une *zone à pénalité* avant la fin du temps de recherche de trois minutes.
- Lorsque votre balle d'origine est retrouvée dans une *zone à pénalité* ou que l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est dans une *zone à pénalité*. Vous devez soit jouer la balle d'origine comme elle repose, soit vous dégager avec pénalité.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 18.3 : pénalité générale.

RÈGLE

19

Balle injouable

Objet de la Règle : la Règle 19 traite de vos diverses options de dégagement pour une balle injouable. Cela vous permet de choisir l'option à utiliser — normalement avec un coup de pénalité — pour sortir d'une situation difficile n'importe où sur le parcours (sauf dans une zone à pénalité).

19.1 Vous pouvez décider de vous dégager pour une balle injouable n'importe où ailleurs que dans une zone à pénalité

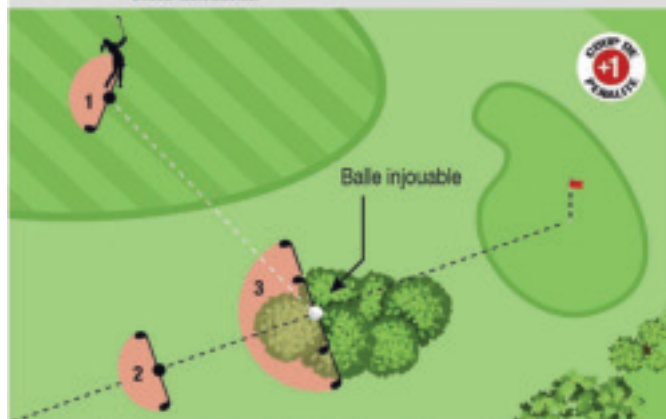
Vous êtes la seule personne qui peut décider de considérer votre balle comme injouable. Le dégagement pour une balle injouable est autorisé n'importe où sur le *parcours* **sauf** dans une *zone à pénalité*.

19.2 Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le green

Vous pouvez vous dégager pour une balle injouable selon l'une des trois options indiquées dans la Figure 19.2, en ajoutant dans chaque cas **un coup de pénalité**.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 19.2 : pénalité générale.

FIGURE 19.2 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUEABLE DANS LA ZONE GÉNÉRALE



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un buisson. Le joueur a **trois options**, chacune avec un coup de pénalité :

- (1)** Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6).

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement où le joueur a joué son coup précédent (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement • Doit être dans la même zone du parcours que le point de référence, et • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence.

Suite page suivante

- (2) Le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Un point, choisi par le joueur sur le parcours, qui est sur la ligne de référence et plus éloigné du trou que l'emplacement de la balle d'origine (sans limite pour la distance de roui sur la ligne).	Une longueur de club du point de référence. 	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours.

Note au joueur :

En choisissant ce point de référence, vous devriez l'indiquer avec un objet (par ex. un tee).

- (3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral.

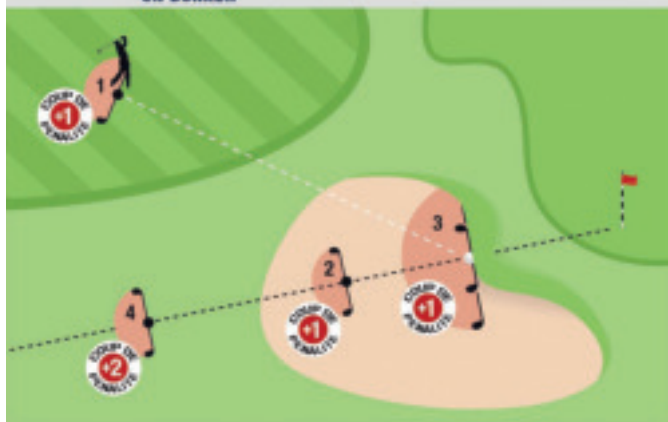
Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
L'emplacement de la balle d'origine.	Deux longueurs de club du point de référence. 	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, et • Peut être dans une zone quelconque du parcours.

19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans un bunker

Lorsque votre balle est dans un *bunker*, vous pouvez vous dégager pour une balle injouable en utilisant l'une des quatre options indiquées dans la Figure 19.3.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle 19.3 : pénalité générale.

FIGURE 19.3 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UN BUNKER



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un bunker. Le joueur a **quatre options** :

- (1) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance.
- (2) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne dans le bunker.
- (3) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans le bunker.
- (4) Avec au total deux coups de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en dehors du bunker en arrière sur la ligne, basé sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.

VIII

Procédures pour les joueurs et le Comité en cas de problèmes dans l'application des Règles

RÈGLE 20



**RÈGLE
20**

Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour ; décisions d'un arbitre et du Comité

Objet de la Règle : la Règle 20 traite de ce que vous devriez faire lorsque vous avez des questions sur les Règles pendant un tour, y compris sur les procédures (qui diffèrent en match play et en stroke play) vous permettant de protéger votre droit d'obtenir une décision ultérieurement.

La Règle traite également du rôle des arbitres qui sont autorisés à résoudre des questions de fait et à faire appliquer les Règles. Les décisions d'un arbitre ou du Comité s'imposent à tous les joueurs.

20.1 Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour

20.1a Vous devez éviter tout retard déraisonnable

Vous ne devez pas retarder le jeu de manière déraisonnable lorsque vous recherchez une aide concernant les Règles pendant un *tour*. Si un *arbitre* ou le *Comité* ne sont pas disponibles dans un délai raisonnable pour aider à résoudre un problème de Règles, vous devez décider quoi faire et continuer à jouer.

Vous pouvez protéger vos droits en demandant une décision en *match play* ou en jouant deux balles en *stroke play*.

20.1b Problèmes de Règles en match play

Résoudre les problèmes par accord. Pendant un *tour*, sans un *arbitre* désigné pour votre match, vous pouvez vous entendre avec votre *adversaire* pour résoudre un problème de Règles.

Le résultat de cet accord est définitif à condition que vous ne vous soyez pas mis délibérément d'accord avec votre *adversaire* pour ignorer toute Règle ou toute pénalité que vous saviez, tous deux, devoir appliquer.

Demande de décision formulée avant le résultat définitif du match.

Lorsque vous souhaitez qu'un *arbitre* ou le *Comité* décident comment appliquer les Règles mais qu'un *arbitre* ou le *Comité* ne sont pas disponibles dans un délai raisonnable, vous pouvez faire une demande de décision en informant votre *adversaire* qu'une décision ultérieure sera demandée lorsqu'un *arbitre* ou le *Comité* seront disponibles.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la formulation d'une réclamation faite dans les délais et comment votre demande sera prise en compte par l'*arbitre* ou le *Comité*.

20.1c Problèmes de Règles en stroke play

Interdiction de se mettre d'accord pour résoudre un problème de

Règles. Si un *arbitre* ou le *Comité* ne sont pas disponibles dans un délai raisonnable pour aider à résoudre un problème de Règles, vous n'avez pas le droit de vous mettre d'accord pour résoudre un problème de Règles, et tout accord de ce type que vous concluez n'est contraignant ni pour un joueur, ni pour un *arbitre* ou pour le *Comité*.

Vous devriez soulever tout problème de Règles auprès du *Comité* avant de rendre votre *carte de score*.

Vous devriez protéger les autres joueurs de la compétition. Si vous savez ou croyez qu'un autre joueur a enfreint les Règles et que ce dernier n'en a pas conscience ou l'ignore, vous devriez en informer cet autre joueur, son *marqueur*, un *arbitre* ou le *Comité*. Vous devriez faire cela rapidement, et assurément avant que le joueur ne rende sa *carte de score*. Si vous ne le faisiez pas, ce pourrait être une grave faute de comportement passible de disqualification.

Jouer deux balles. Si vous doutez de la procédure correcte en jouant un trou, vous pouvez finir le trou avec deux balles sans pénalité :

- Vous devez décider de jouer deux balles après que la situation créant le doute s'est présentée et avant de jouer un *coup*.
- Vous devriez choisir quelle balle comptera si les Règles autorisent la procédure utilisée pour cette balle, en annonçant ce choix à votre *marqueur* ou à un autre joueur avant de jouer un *coup*.

- Si vous ne faites pas ce choix en temps voulu, la balle jouée en premier est considérée comme la balle choisie par défaut.
- Vous devez rapporter les faits au *Comité* avant de rendre votre *carte de score*, même si votre score est identique avec les deux balles. Si vous omettez de le faire, vous êtes **disqualifié**.

 Voir Règles Complètes Pour plus d'information sur le jeu de deux balles en stroke play, y compris comment le Comité décidera de votre score sur le trou.

20.2 Décisions relatives aux problèmes de Règles

 Voir Règles Complètes Pour information sur les décisions des arbitres, des Comités, l'utilisation de la norme « à l'oeil nu », la correction d'une décision erronée et une disqualification après l'annonce du résultat définitif d'un match ou de la compétition.

Toute situation non couverte par les Règles devrait être résolue par le *Comité*.

IX

Autres formes de jeu

RÈGLES 21-24



RÈGLE 21

Autres formes de stroke play et de match play individuels

Objet de la Règle : la Règle 21 traite de quatre autres formes de jeu en individuel dont trois formes de stroke play où la façon de compter le score est différente de celle du stroke play habituel : Stableford (score par points obtenus sur chaque trou), Score maximum (votre score de chaque trou est plafonné à un maximum), et Par / Bogey (score du type match play sur la base d'un trou par trou).

21.1 Stableford

21.1a Principe du Stableford

Forme de *stroke play* dans laquelle :

- Votre score ou celui de votre *camp* sur un trou est établi à partir des points obtenus en comparant le nombre de coups que vous ou votre *camp* avez réalisés avec un score de référence fixé pour ce trou par le Comité, et
- La compétition est gagnée par le joueur ou le *camp* qui a fini l'ensemble des *tours* avec le plus grand nombre de points.

21.1b Score en Stableford

Pour chaque trou, les points vous sont attribués en comparant le score que vous avez réalisé (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) avec le score de référence fixé pour ce trou. Voir le tableau suivant pour les points que vous obtiendrez en fonction du score de référence fixé :

Trou joué en	Points
Plus d'un au-dessus du score de référence fixé ou pas de score	0
Un au-dessus du score de référence fixé	1
Score de référence fixé	2
Un en dessous du score de référence fixé	3
Deux en dessous du score de référence fixé	4
Trois en dessous du score de référence fixé	5
Quatre en dessous du score de référence fixé	6

Si, pour quelque raison que ce soit, vous ne *terminez pas un trou* conformément aux Règles, vous n'obtenez aucun point pour ce trou.

Pour améliorer la cadence de jeu, vous êtes encouragé à arrêter de jouer un trou lorsque votre score ne donnera lieu à l'attribution d'aucun point.

Pour répondre aux exigences concernant l'enregistrement du score sur votre *carte de score* :

- Si vous *terminez le trou* et que votre nombre de coups donne lieu à l'attribution de points, votre *carte de score* doit indiquer le nombre de coups effectivement réalisé.
- Si vous *terminez le trou* et que votre nombre de coups ne donne lieu à l'attribution d'aucun point, votre *carte de score* doit indiquer soit aucun score, soit un nombre de coups quelconque qui ne donne lieu à l'attribution d'aucun point.
- Si vous ne *terminez pas le trou* selon les Règles, votre *carte de score* doit indiquer soit aucun score, soit un nombre de coups quelconque qui ne donne lieu à l'attribution d'aucun point.

FIGURE 21.1b : CARTE DE SCORE EN STABLEFORD BRUT

Nom : Jef Simre Date: 01/03/19

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Longueur	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J. Simre	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Trou	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Longueur	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J. Simre	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Responsabilités

- Comité
- Joueur
- Joueur et marqueur

Signature du marqueur: [Signature] Signature du joueur: [Signature]

21.1c Pénalités en Stableford

Tous les coups de pénalité sont ajoutés à votre score sur le trou où l'infraction s'est produite, **mais** il y a trois **exceptions** :

Exception 1 — Clubs excédentaires, partagés, ajoutés ou remplacés.

Exception 2 — Heure de départ.

Exception 3 — Retard déraisonnable.

Pour chacune de ces exceptions, vous devez rapporter les faits concernant l'infraction au *Comité* avant de rendre votre *carte de score* afin que le *Comité* puisse appliquer la pénalité. À défaut, vous êtes **disqualifié**.



Voir Règles
Complètes

Pour information sur ces Exceptions.

Pénalités de disqualification. Si vous enfreignez l'une des quatre Règles suivantes, vous n'êtes pas disqualifié **mais** vous n'obtenez **aucun point** pour le trou où l'infraction s'est produite :

- Ne pas *terminer le trou*,
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué d'en dehors de la *zone de départ* en commençant un trou,
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué une *mauvaise balle*, ou
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué depuis un *mauvais endroit* en cas de *grave infraction*.

Si vous enfreignez toute autre Règle dont la pénalité est la disqualification, vous êtes **disqualifié**.

21.1d Exception à la Règle 11.2 en Stableford



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la non-application de la Règle 11.2 en Stableford.

21.1e Fin d'un tour en Stableford



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la fin d'un tour en Stableford.

21.2 Score maximum

Forme de *stroke play* dans laquelle, pour chaque trou, votre score ou celui de votre *camp* est plafonné à un nombre maximal de coups fixé par le *Comité*, par ex. deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey net.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur le Score maximum.

21.3 Par/Bogey

Forme de *stroke play* qui utilise la même façon de compter le score qu'en *match play* :

- Vous ou votre *camp* gagnez ou perdez un trou en *terminant le trou* en moins de coups ou plus de coups (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) qu'un score de référence établi pour ce trou par le *Comité*, et
- La compétition est gagnée par le joueur ou le *camp* ayant le plus grand nombre de trous gagnés par rapport aux trous perdus (c'est-à-dire en additionnant les trous gagnés et soustrayant les trous perdus).



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur le Par / Bogey.

21.4 Match play à trois balles

Forme de *match play* où chacun des trois joueurs joue en même temps un match individuel contre les deux autres joueurs, et chaque joueur joue une seule balle qui est utilisée dans ses deux matchs.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur le match play à Trois balles.

21.5 Autres formes de jeu



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur les autres formes de jeu.

RÈGLE
22

Foursome (également connu sous l'appellation Coups alternés)

Objet de la Règle : la Règle 22 traite du Foursome (joué aussi bien en *match play* qu'en *stroke play*) dans lequel deux partenaires concourent ensemble en tant que *camp* en jouant alternativement les coups sur une seule balle. Les Règles pour cette forme de jeu sont essentiellement les mêmes que pour le jeu en individuel, sauf qu'elles exigent des partenaires de prendre alternativement le départ pour commencer un trou et de jouer chaque trou en alternant les coups.

Forme de *match play* ou de *stroke play* dans laquelle vous et un *partenaire* concourez en tant que *camp* en jouant alternativement une seule balle sur chaque trou. Vous et votre *partenaire* devez prendre alternativement le départ à chaque trou.

Les coups de pénalité ne modifient pas l'ordre dans lequel vous ou votre *partenaire* devez jouer le *coup* suivant.



Voir Règles
Complètes

Pour plus d'information sur le Foursome.

RÈGLE

23

Quatre balles

Objet de la Règle : la Règle 23 traite du Quatre balles (joué aussi bien en *match play* qu'en *stroke play*), où vous et votre partenaire concourez en tant que *camp* et où chacun d'entre vous joue séparément une balle. Le score de votre *camp* pour un trou est le score le plus bas de vous deux sur ce trou.

23.1 Principe du Quatre balles

Le Quatre balles est une forme de jeu (soit en *match play*, soit en *stroke play*) impliquant des *partenaires* où vous et votre *partenaire* concourez ensemble en tant que *camp*, chacun d'entre vous jouant sa propre balle, et où le score de votre *camp* pour un trou est le score le plus bas de vous deux sur ce trou.

23.2 Marquer le score en Quatre balles

23.2a Score de votre camp pour un trou en *match play* et en *stroke play*

- Quand les deux *partenaires* ont *terminé le trou* ou l'ont autrement fini selon les Règles, le score le plus bas est le score de votre *camp* pour le trou.
- Quand uniquement un *partenaire* a *terminé le trou* ou l'a autrement fini selon les Règles, le score de ce *partenaire* est le score de votre *camp* pour le trou. L'autre *partenaire* n'est pas tenu de *terminer le trou*.
- Quand aucun *partenaire* n'a *terminé le trou* ou ne l'a autrement fini selon les Règles, le *camp* n'a pas de score pour ce trou, en conséquence :
 - » En *match play*, votre *camp* **perd le trou**, à moins que le *camp* adverse n'ait déjà concédé ou bien perdu le trou.

- » En *stroke play*, votre *camp* est **disqualifié** à moins que l'erreur ne soit corrigée dans les délais.

23.2b Carte de score de votre camp en stroke play

Le score brut de votre *camp* pour chaque trou doit être enregistré sur une seule *carte de score* et, dans une compétition en net, le handicap de chaque *partenaire* doit être enregistré sur la *carte de score*.

Pour chaque trou :

- Le score brut d'au moins un *partenaire* doit être enregistré sur votre *carte de score*.
- Il n'y a pas de pénalité pour avoir enregistré le score de plus d'un *partenaire* sur la *carte de score*.
- Chaque score doit être clairement identifié sur la *carte de score* comme étant celui du *partenaire* l'ayant réalisé ; si ce n'est pas le cas, votre *camp* est **disqualifié**.

Un seul *partenaire* est tenu de certifier les scores de chaque trou sur la *carte de score* du *camp*.

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

Noms : Jef Simon et Nath. Simon Date: 10/05/19

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Nath.	4			4		4	3			
Jef		3	5		6			3	5	
Score du camp	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Trou	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Nath.			4	4			5		4		
Jef	5	3			4	4		3			
Score du camp	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Responsabilités

- Comité
- Joueur
- Joueur et marqueur

Signature du marqueur: [Signature] Signature du joueur: [Signature]

23.2c Exception à la Règle 11.2 en Quatre balles



Voir Règles
Complètes

Pour information sur la non-application de la Règle 11.2 en Quatre balles.

23.3 Commencement et fin d'un tour ; fin d'un trou



Voir Règles
Complètes

Pour information sur le commencement et la fin d'un tour et la fin d'un trou en Quatre balles.

23.4 Un ou les deux partenaires peuvent représenter le camp

Votre *camp* peut être représenté par un *partenaire* pendant tout ou partie d'un *tour*. Il n'est pas nécessaire que vous et votre *partenaire* soyez présents, ou si vous l'êtes, que vous jouiez tous les deux sur chaque trou.

23.5 Vos actions affectant le jeu de votre partenaire

23.5a Concernant la balle de votre partenaire, vous êtes autorisé à entreprendre toute action qui pourrait être entreprise par votre partenaire.

Bien que vous et votre *partenaire* jouiez chacun votre propre balle :

- Vous pouvez entreprendre toute action concernant la balle de votre *partenaire* que votre *partenaire* est autorisé à faire avant de jouer un *coup*, par ex. *marquer* l'emplacement de la balle et la relever, *replacer*, *dropper* et placer la balle.
- Vous et votre *cadet* pouvez aider votre *partenaire* de toutes les manières que le *cadet* de votre *partenaire* est lui-même autorisé à le faire.

En *stroke play*, vous et votre *partenaire* ne devez pas vous entendre pour laisser une balle en place sur le *green* afin d'aider l'un d'entre vous ou tout autre joueur.

23.5b Votre partenaire est responsable de vos actions

Toute action entreprise par vous concernant la balle ou l'*équipement* de votre *partenaire* est considérée comme ayant été entreprise par votre *partenaire*.

Si votre action constitue une infraction à une Règle si elle était entreprise par votre *partenaire*, votre *partenaire* est en infraction avec la Règle et encourt la pénalité applicable.

23.6 Ordre de jeu de votre camp

Vous et votre *partenaire* pouvez jouer dans l'ordre que votre *camp* considère comme le meilleur. Cela signifie que quand c'est votre tour de jouer, vous-même ou votre *partenaire* pouvez jouer le *coup* suivant.

Exception — Continuer le jeu d'un trou après un coup concédé en match play :

- Vous ne devez pas continuer à jouer un trou après que votre coup suivant a été concédé, si cela peut aider votre partenaire.
- Si vous le faites, votre score pour le trou est maintenu sans pénalité, **mais** le score de votre *partenaire* pour le trou ne peut pas compter pour votre *camp*.

23.7 Des partenaires peuvent partager des clubs

Vous et votre *partenaire* êtes autorisés à partager des clubs, à condition que le nombre total de clubs que vous possédez ensemble ne soit pas supérieur à 14.

23.8 Application d'une pénalité à un seul partenaire ou aux deux partenaires

23.8a Pénalités autres que la disqualification

Quand vous encourez une pénalité autre que la disqualification, cette pénalité s'applique normalement uniquement à vous et non à votre *partenaire*.

En *match play*, si vous encourez la **pénalité générale (perte du trou)**, vous n'avez pas de score pouvant compter pour votre *camp* sur ce trou ; **mais** cette pénalité n'est pas applicable à votre *partenaire* qui peut continuer à jouer pour le compte de votre *camp* sur ce trou.

Il y a trois situations pour lesquelles votre pénalité s'applique également à votre *partenaire* :

- (1) Quand vous êtes en infraction avec la Règle 4.1b (maximum de 14 clubs ; partager, ajouter ou remplacer des clubs).
- (2) Quand votre infraction aide le jeu de votre *partenaire*.
- (3) En *match play*, quand votre infraction gêne le jeu de votre *adversaire*.

Exception — Si vous jouez un coup sur une mauvaise balle, ce n'est pas considéré comme ayant aidé le jeu de votre partenaire ou gêné le jeu de votre adversaire.

23.8b Pénalités de disqualification



Voir Règles
Complètes

Pour information sur les pénalités de disqualification en Quatre balles.

RÈGLE

24

Compétitions par équipes

Objet de la Règle : la Règle 24 traite des compétitions par équipes (qu'elles se jouent en match play ou en stroke play), dans lesquelles plusieurs joueurs ou plusieurs camps concourent en tant qu'équipe avec les résultats de leurs tours ou de leurs matchs combinés afin d'obtenir un score global pour l'équipe.

 **Voir Règles Complètes** [Pour information sur les compétitions par équipes.](#)

X

Définitions



Adversaire : la personne contre qui vous concourez dans un match. Le terme *adversaire* s'applique uniquement en *match play*.

Améliorer : modifier une ou plusieurs des *conditions affectant votre coup* ou d'autres conditions physiques affectant votre jeu de telle sorte que vous en tirez un avantage potentiel pour votre *coup*.

Animal : tout élément vivant du règne animal (autre que les humains).

Arbitre : officiel nommé par le Comité pour résoudre des questions de fait et faire appliquer les Règles.

Balle provisoire : une autre balle jouée dans le cas où la balle que vous venez de jouer peut être *hors limites*, ou *perdue* à l'extérieur d'une *zone à pénalité*.

Bunker : une zone de sable spécialement préparée, qui est souvent un creux d'où le gazon ou la terre ont été enlevés. Ne font pas partie d'un *bunker* :

- Une lèvre, un mur ou une face, en lisière de la zone préparée, constitués de terre, d'herbe, de mottes de gazon empilées ou de matériaux artificiels,
- La terre ou tout élément naturel qui pousse ou est fixé à l'intérieur de la lisière de la zone préparée (par ex. de l'herbe, des buissons ou des arbres),
- Du sable qui a débordé ou qui se trouve à l'extérieur de la lisière de la zone préparée, et
- Toutes les autres zones de sable sur le *parcours* qui ne sont pas à l'intérieur de la lisière d'une zone préparée (comme les déserts et autres zones de sable naturelles ou des zones parfois appelées « waste areas »).

Cadet : quelqu'un qui vous aide pendant un *tour* à porter, transporter ou manipuler vos clubs et/ou qui vous donne un *conseil*. Un *cadet* peut également vous aider par d'autres moyens autorisés par les Règles (voir Règle 10.3b).

Camp : deux ou plusieurs *partenaires* concourant comme une entité lors d'un tour en *match play* ou en *stroke play*.

Carte de score : le document sur lequel votre score sur chaque trou est enregistré en *stroke play*.

Comité : la personne ou le groupe de personnes responsable de la compétition ou du *parcours*.

Conditions affectant le coup : le *lie* de votre balle au repos, la zone de votre *stance* intentionnel, la zone de votre swing intentionnel, votre *ligne de jeu* et la zone de *dégagement* dans laquelle vous allez *dropper* ou placer une balle.

Condition anormale du parcours : un *trou d'animal*, un *terrain en réparation*, une *obstruction inamovible*, ou de l'*eau temporaire*.

Conseil : tout commentaire verbal ou action (par ex. montrer quel club vient juste d'être utilisé pour jouer un *coup*) qui est destiné à vous influencer ou à influencer un autre joueur dans le choix d'un club, le jeu d'un *coup*, ou la manière de jouer pendant un trou ou un tour. **Mais** un *conseil* n'inclut pas des faits notoirement connus, par ex. la position d'éléments sur le *parcours*, la distance d'un point à un autre point, ou les Règles.

Coup : le mouvement vers l'avant de votre club fait pour frapper la balle.

Coup et distance : la procédure et la pénalité encourue lorsque vous prenez un *dégagement* selon les Règles 17, 18 ou 19 en jouant une balle de l'endroit où votre *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

Déplacée (balle) : quand votre balle au repos a quitté son emplacement d'origine et vient reposer à n'importe quel autre endroit, et que cela peut être vu à l'oeil nu (peu importe que quelqu'un ait vu effectivement ou non ce déplacement).

Ceci s'applique que la balle se soit éloignée de son emplacement d'origine vers le haut, vers le bas ou horizontalement dans n'importe quelle direction.

Si la balle oscille seulement et reste sur ou revient à son emplacement d'origine, la balle ne s'est pas *déplacée*.

Détritus : tout élément naturel non attaché tel que :

- Les pierres, herbes coupées, feuilles, branches et bâtons,
- Les *animaux* morts et déchets d'*animaux*,
- Les vers, insectes et *animaux* semblables qui peuvent être enlevés aisément, ainsi que les monticules ou les toiles qu'ils construisent (comme les rejets de vers et les fourmilières), et
- Les mottes de terre compacte (y compris les carottes d'aération).
De tels éléments naturels ne sont pas détachés si :
 - Ils poussent ou sont attachés,
 - Ils sont solidement enfoncés dans le sol (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être enlevés aisément), ou
 - Ils adhèrent à la balle.

Cas spéciaux :

- Le sable et la terre meuble ne sont pas des *détritus*.
- La rosée, le givre et l'eau ne sont pas des *détritus*.
- La neige et la glace naturelle (autre que le givre) sont à votre choix soit des *détritus*, soit, quand elles sont sur le sol, de l'*eau temporaire*.
- Les toiles d'araignées sont des *détritus* même si elles sont attachées à un autre élément.

Drapeau : un mât amovible qui est fourni par le *Comité* et placé dans le trou pour vous indiquer sa position.

Dropper : tenir la balle et la lâcher de telle sorte qu'elle tombe dans l'air, avec l'intention de mettre la balle *en jeu*. Chaque Règle de dégagement identifie une *zone de dégagement* spécifique où la balle doit être *droppée* et venir reposer.

En vous dégageant, vous devez lâcher la balle à hauteur de genou de telle sorte que la balle :

- Tombe verticalement, sans que vous la lanciez, lui donniez de l'effet ou la fassiez rouler ou lui imprimiez tout autre mouvement qui pourrait influencer sur l'endroit où la balle viendra reposer, et
- Ne touche pas une partie quelconque de votre corps ou de votre *équipement* avant qu'elle ne frappe le sol (voir Règle 14.3b).

Eau temporaire : toute accumulation temporaire d'eau à la surface du sol (comme des flaques provenant de la pluie ou d'irrigation ou d'un débordement d'une étendue d'eau) qui n'est pas dans une *zone à pénalité*, et qui est visible avant que vous ne preniez votre *stance* ou après que vous l'avez pris (sans appuyer excessivement avec vos pieds).

Il ne suffit pas que le sol soit simplement humide, boueux ou mou, ou que l'eau soit momentanément visible lorsque vous marchez sur le sol ; une accumulation d'eau doit rester présente soit avant, soit après que vous avez pris votre *stance*.

Cas spéciaux :

- La rosée et le givre ne sont pas de l'*eau temporaire*.
- La neige et la glace naturelle (autre que le givre) sont, à votre choix, soit des *détritus*, soit, lorsqu'elles sont sur le sol, de l'*eau temporaire*.
- La glace manufacturée est une *obstruction*.

Élément de limites : objets artificiels définissant ou indiquant les *hors limites*, tels que les murs, les clôtures, les piquets et les palissades, pour lesquels un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

Ceci inclut toute base et tout poteau d'une clôture de limites, **mais** n'inclut pas les renforts inclinés ou les haubans fixés à un mur ou une clôture, ou toute marche, tout pont ou toute construction similaire utilisés pour franchir le mur ou la clôture.

Les *éléments de limites* sont considérés comme inamovibles même s'ils sont amovibles ou si une de leurs parties est amovible (voir Règle 8.1a).

Les *éléments de limites* ne sont ni des *obstructions*, ni des *éléments partie intégrante*.

Élément partie intégrante : un objet artificiel défini par le *Comité* comme faisant partie du challenge proposé en jouant le *parcours* et pour lequel un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

Les éléments artificiels définis par le *Comité* comme *éléments partie intégrante* sont considérés comme inamovibles (voir Règle 8.1a). **Mais** si une partie d'un *élément partie intégrante* (comme un portail ou une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à la définition d'une *obstruction amovible*, cette partie est traitée comme une *obstruction amovible*.

Les *éléments partie intégrante* ne sont ni des *obstructions*, ni des *éléments de limites*.

Enfoncée (balle) : lorsque votre balle est dans son propre impact créé à la suite de votre *coup* précédent et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Votre balle n'a pas nécessairement à toucher la terre pour être *enfoncée* (par ex., de l'herbe et des *détritus* peuvent se trouver entre la balle et la terre).

En jeu (balle) : le statut de votre balle lorsqu'elle repose sur le *parcours* et est utilisée dans le jeu d'un trou :

Votre balle devient initialement *en jeu* sur un trou :

- Lorsque vous jouez un *coup* sur la balle de l'intérieur de la *zone de départ*, ou
- En *match play*, lorsque vous jouez un *coup* sur la balle de l'extérieur de la *zone de départ* et que votre *adversaire* n'annule pas le *coup* selon la Règle 6.1b.

Cette balle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit *entrée*, **sauf** qu'elle n'est plus *en jeu* :

- Lorsqu'elle est relevée du *parcours*,
- Lorsqu'elle est *perdue* (même si elle repose sur le *parcours*) ou repose *hors limites*, ou
- Lorsqu'une autre balle lui a été *substituée*, même si ce n'est pas autorisé par une Règle.

Une balle qui n'est pas *en jeu* est une *mauvaise balle*.

Lorsqu'un *marque-balle* est en place pour *marquer* l'emplacement de votre balle *en jeu* :

- Si la balle n'a pas été relevée, elle est toujours *en jeu*, et
- Si la balle a été relevée et replacée, elle est *en jeu* même si le *marque-balle* n'a pas été enlevé.

Entrée (balle) : quand votre balle est au repos dans le *trou* à la suite de votre *coup* et que la totalité de la balle est au-dessous de la surface du *green*. Quand les Règles font référence à « *terminer le trou* », cela signifie que votre balle est *entrée*.

Pour le cas spécial d'une balle reposant contre le *drapeau* dans le *trou*, voir Règle 13.2c (votre balle est considérée comme *entrée* si une partie quelconque de votre balle est en dessous de la surface du *green*).

Équipement : tout ce qui est utilisé, porté, tenu ou transporté par vous-même ou votre *cadet*. Les objets utilisés pour le soin du *parcours*, tels que les *râteaux*, sont de l'*équipement* uniquement s'ils sont tenus ou transportés par vous-même ou votre *cadet*.

Forces naturelles : les effets de la nature tels que le vent, l'eau ou quand quelque chose se passe sans raison apparente du fait des effets de la gravité.

Grave infraction : en *stroke play*, lorsque jouer d'un *mauvais endroit* pourrait vous procurer un avantage significatif par rapport à votre *coup* à jouer de l'endroit correct.

Green : la zone sur le trou que vous jouez qui est spécialement préparée pour le *putting*, ou que le *Comité* a définie comme étant le *green* (par ex. lorsqu'un *green* temporaire est utilisé).

Honneur : votre droit de jouer en premier de la *zone de départ* (voir Règle 6.4).

Hors limites : toutes les zones situées à l'extérieur de la lisière des limites du *parcours* telles que définies par le *Comité*. Toutes les zones à l'intérieur de cette lisière sont dans les limites.

La lisière des limites du *parcours* s'étend à la fois au-dessus et au-dessous du sol.

La lisière des limites devrait être définie par des éléments de limites ou des lignes :

- **Éléments de limites** : lorsqu'elle est définie par des piquets ou une clôture, la lisière des limites est définie par la ligne entre les points côté *parcours* des piquets ou des poteaux de clôture au niveau du sol (à l'exclusion des renforts inclinés), et ces piquets ou poteaux de clôture sont *hors limites*.

Lorsqu'elle est définie par d'autres objets tels qu'un mur, ou lorsque le *Comité* souhaite traiter différemment une clôture de limites, le *Comité* devrait définir la lisière des limites.

- **Lignes** : lorsqu'elle est définie par une ligne peinte sur le sol, la lisière des limites est le bord côté *parcours* de la ligne, et la ligne elle-même est *hors limites*.

Lorsqu'une ligne au sol définit la lisière des limites, des piquets peuvent être utilisés pour montrer où se situe la lisière des limites, **mais** ils n'ont pas d'autre signification. Les piquets ou lignes de limites devraient être blancs.

Influence extérieure : n'importe laquelle de ces personnes ou de ces choses qui peuvent affecter ce qui arrive à votre balle ou à votre *équipement* ou au *parcours* :

- Toute personne (y compris un autre joueur), **sauf** vous-même ou votre *cadet* ou votre *partenaire* ou votre *adversaire* ou l'un de leurs *cadets*,
- Tout *animal*, et
- Tout élément naturel ou artificiel ou autre chose (y compris une autre balle en mouvement), **sauf** des *forces naturelles*.

Lie : l'emplacement où votre balle est au repos et tout élément naturel poussant ou fixé, toute *obstruction inamovible*, tout *élément partie intégrante*, ou tout *élément de limites* touchant votre balle ou juste à côté.

Les *détritus* et les *obstructions amovibles* ne font pas partie du *lie* d'une balle.

Ligne de jeu : la ligne que vous souhaitez que votre balle suive à la suite d'un *coup*, y compris la zone sur votre ligne qui est à une distance raisonnable au-dessus du sol et de chaque côté de votre ligne.

La *ligne de jeu* n'est pas nécessairement une ligne droite entre deux points (par ex : il peut s'agir d'une ligne courbe en fonction de l'endroit où le joueur a l'intention que sa balle aille).

Longueur de club : la longueur du club le plus long parmi les 14 (ou moins) clubs que vous possédez pendant le *tour* (comme autorisé par la Règle 4.1b), autre qu'un putter. Par exemple, si le club le plus long (autre qu'un putter) que vous possédez pendant un tour est un driver de 109,22 cm (43 pouces), une *longueur de club* est égale à 109,22 cm pour vous et pour ce *tour*.

Marque-balle : objet artificiel utilisé pour *marquer* l'emplacement de votre balle à relever, tel qu'un *tee*, une pièce de monnaie, un objet conçu pour être un *marque-balle* ou un autre petit objet faisant partie de l'*équipement*.

Marquer : indiquer l'emplacement d'une balle au repos soit en plaçant un *marque-balle* juste derrière ou juste à côté de la balle, soit en tenant un club sur le sol juste derrière ou juste à côté de la balle.

Marqueur : en *stroke play*, la personne ayant la responsabilité d'enregistrer votre score sur votre *carte de score* et de certifier cette *carte de score*. Le *marqueur* peut être un autre joueur, **mais** pas votre *partenaire*.

Match play : forme de jeu dans laquelle vous ou votre *camp* jouez directement contre un *adversaire* ou un *camp* adverse dans un match en tête-à-tête, sur un ou plusieurs *tours*.

Mauvaise balle : toute balle autre que :

- Votre balle *en jeu* (que ce soit la balle d'origine ou une balle *substituée*),
- Votre *balle provisoire* (avant que vous ne l'abandonniez selon la Règle 18.3c), ou
- En *stroke play*, votre seconde balle jouée selon les Règles 14.7b ou 20.1c.

Des exemples d'une *mauvaise balle* sont la balle *en jeu* d'un autre joueur, une balle abandonnée et votre propre balle qui est *hors limites*, qui est devenue *perdue* ou qui a été relevée et pas encore remise *en jeu*.

Mauvais endroit : tout endroit sur le parcours autre que celui où vous êtes requis ou autorisé à jouer votre balle selon les Règles.

Mauvais green : tout green sur le *parcours* autre que le *green* du trou que vous jouez. Les *mauvais greens* font partie de la *zone générale*.

Obstruction : (voir aussi *obstruction inamovible* et *amovible*) tout objet artificiel, **sauf** les *éléments partie intégrante* et les *éléments de limites*.

Exemples d'*obstructions* :

- Les routes et les chemins ayant une surface artificielle y compris leurs bordures artificielles.
- Les bâtiments et véhicules.
- Les têtes d'arroseur, les drains et les boîtes d'irrigation ou les boîtiers de commande.
- *L'équipement* du joueur, les *drapeaux* et les *râteaux*.

Obstruction amovible : une *obstruction* qui peut être déplacée avec un effort raisonnable et sans endommager l'*obstruction* ou le *parcours*.

Si une partie d'une *obstruction inamovible* ou d'un *élément partie intégrante* (par ex. un portail ou une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à ces deux critères, cette partie est traitée comme une *obstruction amovible*. Mais ceci ne s'applique pas si la partie mobile d'une *obstruction inamovible* ou d'un *élément partie intégrante* n'est pas destinée à être déplacée (par ex. une pierre détachée qui fait partie d'un mur de pierre).

Obstruction inamovible : toute *obstruction* qui ne peut pas être déplacée sans effort déraisonnable ou sans endommager l'*obstruction* ou le *parcours*, et sinon qui ne correspond pas à la définition d'une *obstruction amovible*.

Parcours : toute la zone de jeu à l'intérieur de la lisière des limites fixées par le *Comité*. La lisière des limites s'étend à la fois vers le haut au-dessus du sol et vers le bas au-dessous du sol.

Partenaire : un joueur qui concourt avec un autre joueur en tant que *camp*, soit en *match play*, soit en *stroke play*.

Pénalité générale : perte du trou en *match play* ou deux coups de pénalité en *stroke play*.

Perdue (balle) : statut d'une balle qui n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que vous ou votre *cadet* (ou votre *partenaire* ou son *cadet*) commencez à la rechercher.

Point de dégagement maximum possible : votre point de référence pour vous dégager gratuitement d'une *condition anormale du parcours* dans un *bunker* (Règle 16.1c) ou sur le *green* (Règle 16.1d) lorsqu'il n'y a pas de *point le plus proche de dégagement complet*.

C'est le point estimé où reposerait votre balle qui est :

- Le plus près de l'emplacement d'origine de votre balle, mais pas plus près du *trou* que cet emplacement,
- Dans la zone du *parcours* requise, et
- Où cette *condition anormale du parcours* interfère le moins possible avec le *coup* que vous auriez joué à l'emplacement d'origine de la balle si la condition n'existait pas.

L'estimation de ce point de référence nécessite que vous déterminiez le choix du club, le *stance*, le *swing* et la *ligne de jeu* que vous auriez utilisés pour ce *coup*.

Point le plus proche de dégagement complet : votre point de référence pour vous dégager gratuitement d'une *condition anormale du parcours* (Règle 16.1), d'une situation dangereuse due à un *animal* (Règle 16.2), d'un *mauvais green* (Règle 13.1f) ou d'une *zone de jeu interdit* (Règles 16.1f et 17.1e), ou en vous dégageant selon certaines Règles locales.

C'est le point estimé où reposerait votre balle qui est :

- Le plus près de l'emplacement d'origine de votre balle, **mais** pas plus près du *trou* que cet emplacement,

- Dans la *zone du parcours* requise, et
- Où la condition n'interfère pas avec le *coup* que vous auriez joué à l'emplacement d'origine de la balle si la condition n'existait pas.

L'estimation de ce point de référence nécessite que vous déterminiez le choix du club, le *stance*, le *swing* et la *ligne de jeu* que vous auriez utilisés pour ce *coup*.

Règles sur l'équipement : spécifications et autres réglementations concernant les clubs, les balles et autres *équipements* que vous êtes autorisé à utiliser pendant un *tour*. Les *Règles sur l'équipement* sont disponibles sur le site : RandA.org/EquipmentStandards.

Replacer : placer une balle en la posant et la relâchant, avec l'intention qu'elle soit *en jeu*.

Stance : la position de vos pieds et de votre corps lorsque vous vous préparez à jouer et jouez votre *coup*.

Stroke play : Forme de jeu dans laquelle vous ou votre *camp* concourez contre tous les autres joueurs ou *camps* dans la compétition.

Substituer : changer la balle que vous utilisez pour jouer un trou en utilisant une autre balle qui devient votre balle *en jeu*.

Sûr ou quasiment certain : la norme pour décider ce qui est arrivé à votre balle – pour déterminer par exemple, si votre balle repose dans une *zone à pénalité*, si elle s'est *déplacée* ou ce qui a causé son *déplacement*.

Sûr ou quasiment certain signifie plus que juste «possible» ou «probable». Cela veut dire que :

- Soit il y a des preuves convaincantes que le fait en question s'est bien produit sur votre balle, par ex. lorsque vous-même ou d'autres témoins ont vu cela se produire,
- Soit il y a un très petit pourcentage de doute, toutes les informations raisonnablement disponibles montrant qu'il y a une probabilité d'au moins 95% que le fait en question se soit produit.

Tee : objet utilisé pour surélever une balle au-dessus du sol pour jouer depuis la *zone de départ*. Il ne doit pas dépasser 101,6 mm (4 pouces) de longueur et doit être conforme aux *Règles sur l'Équipement*.

Terminer le trou : voir « *Entrée (balle)* ».

Terrain en réparation : toute partie du *parcours* que le *Comité* définit comme étant *terrain en réparation* (soit en le marquant ou de toute autre façon).

Le *terrain en réparation* inclut également les choses suivantes même si le *Comité* ne les définit pas comme tel :

- Tout trou fait par le *Comité* ou le personnel d'entretien :
 - » En préparant le *parcours* (par ex. un trou d'où un piquet a été enlevé ou un *trou* sur un *green* utilisé pour un autre trou, comme dans le cas d'un *green* double), ou
 - » En entretenant le *parcours* (par ex. un trou fait en enlevant du gazon ou une souche d'arbre, en posant des canalisations, **mais** à l'exclusion des trous d'aération).
- Du gazon coupé, des feuilles et tout autre matériau empilé pour être enlevés ultérieurement. **Mais** :
 - » Tous les matériaux naturels qui sont empilés pour être enlevés, sont également des *détritus*, et
 - » Tous les matériaux laissés sur le *parcours* et qui ne sont pas destinés à être enlevés, ne sont pas *terrain en réparation*, **sauf** si le *Comité* les a définis comme tel.
- Tout habitat *animal* (par ex. un nid d'oiseau) qui se trouve si près de votre balle que votre *coup* ou votre *stance* pourraient l'endommager, **sauf** lorsque l'habitat a été créé par des *animaux* définis comme des *détritus* (par ex. les vers ou les insectes).

La lisière du *terrain en réparation* devrait être définie par des piquets ou des lignes :

- **Piquets** : lorsqu'elle est définie par des piquets, la lisière du *terrain en réparation* est définie par la ligne reliant les points à l'extérieur des piquets au niveau du sol, et les piquets sont à l'intérieur du *terrain en réparation*.
- **Lignes** : lorsqu'elle est définie par une ligne de peinture sur le sol, la lisière du *terrain en réparation* est le bord extérieur de la ligne, et la ligne elle-même est dans le *terrain en réparation*.

Tour : 18 trous, ou moins, joués dans l'ordre établi par le *Comité*.

Trou : le point d'arrivée sur le *green* pour le trou que vous jouez.

Trou d'animal : tout trou creusé dans le sol par un *animal*, sauf lorsque le trou a été creusé par des *animaux* qui sont également définis comme des *détritus* (tels que les vers ou les insectes).

Le terme *trou d'animal* inclut :

- Le matériau que l'*animal* a extrait du trou,
- Toute piste ou trace marquée conduisant au trou, et
- Toute zone sur la surface du sol soulevée ou altérée du fait du creusement du trou par l'*animal* sous le sol.

Zone à pénalité : une zone pour laquelle un dégagement avec une pénalité d'un coup est autorisé si votre balle vient y reposer.

Il existe deux types différents de *zones à pénalité*, distinguées par la couleur utilisée pour les marquer :

- Les *zones à pénalité* jaunes (marquées avec des lignes jaunes ou des piquets jaunes) vous offrent deux options de dégagement (Règle 17.1d).
- Les *zones à pénalité* rouges (marquées avec des lignes rouges ou des piquets rouges) vous offrent une option de dégagement latéral supplémentaire (Règle 17.1d), en plus des deux options utilisables pour les zones à pénalité jaunes.

Si la couleur d'une *zone à pénalité* n'a pas été marquée ou indiquée par le *Comité*, cette zone est considérée comme une *zone à pénalité* rouge.

La lisière d'une *zone à pénalité* s'étend à la fois au-dessus du sol et au-dessous du sol.

La lisière d'une *zone à pénalité* devrait être définie par des piquets ou des lignes :

- **Piquets** : Lorsqu'elle est définie par des piquets, la lisière de la *zone à pénalité* est définie par la ligne entre les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol, et les piquets sont à l'intérieur de la *zone à pénalité*.
- **Lignes** : Lorsqu'elle est définie par une ligne peinte sur le sol, la lisière de la *zone à pénalité* est le bord extérieur de la ligne, et la ligne elle-même est dans la *zone à pénalité*.

Zone de dégagement : la zone dans laquelle vous devez *dropper* une balle en vous dégageant selon une Règle. Chaque Règle de dégagement exige que vous utilisiez une *zone de dégagement* spécifique dont la taille et l'emplacement sont basés sur les trois facteurs suivants :

- **Le point de référence** : le point à partir duquel la dimension de la *zone de dégagement* est mesurée.
- **La dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence** : la *zone de dégagement* est soit une, soit deux *longueurs de club* à partir du point de référence, mais avec certaines limites :
- **Les limites de l'emplacement de la zone de dégagement** : l'emplacement de la *zone de dégagement* peut être limité d'une ou plusieurs façons, de sorte que, par exemple :
 - » Cet emplacement ne soit que dans certaines *zones du parcours* spécifiquement définies, par ex. seulement dans la *zone générale*, ou pas dans un *bunker* ni dans une *zone à pénalité*,
 - » Cet emplacement ne soit pas plus près du *trou* que le point de référence ou qu'il doive être à l'extérieur d'une *zone à pénalité* ou d'un *bunker* d'où vous vous dégagez, ou
 - » Cet emplacement se situe à un endroit où il n'y a plus d'interférence (telle que définie dans la Règle particulière) de la condition pour laquelle vous vous dégagez.

Zone de départ : la zone d'où vous devez jouer pour commencer le trou que vous jouez. La *zone de départ* est une zone rectangulaire d'une profondeur de deux *longueurs de club* où :

- La lisière avant est définie par la ligne entre les points les plus en avant des deux marques de départ positionnées par le *Comité*, et
- Les lisières latérales sont définies par les lignes vers l'arrière à partir des points extérieurs des marques de départ.

Zone de jeu interdit : une partie du *parcours* où le *Comité* a interdit le jeu. Une *zone de jeu interdit* doit être définie comme une partie soit d'une *condition anormale du parcours*, soit d'une *zone à pénalité*.

Zones du parcours : les cinq zones spécifiquement définies qui constituent le parcours : (1) la *zone générale*, (2) la *zone de départ* d'où vous devez jouer en commençant le trou que vous jouez, (3) toutes les *zones à pénalité*, (4) tous les *bunkers*, et (5) le *green* du trou que vous jouez.

Zone générale : la *zone du parcours* qui comprend toutes les parties du *parcours* **sauf** les quatre autres zones spécifiquement définies : (1) la *zone de départ* d'où vous devez jouer en commençant le trou que vous jouez, (2) toutes les *zones à pénalité*, (3) tous les *bunkers*, et (4) le *green* du trou que vous jouez.

La *zone générale* inclut tous les emplacements de départ sur le *parcours* autres que la *zone de départ*, et tous les *mauvais greens*.

Index

Cet index ne comporte pas de référence aux définitions.

Dans tout le livret, les définitions sont en italiques et sont listées par ordre alphabétique dans la section Définitions — voir pages — 145 — 159.

	Règle	Page
Améliorer les conditions		
- Actions autorisées	8.1b	54
- Actions non autorisées	8.1a	53
- Conditions affectant le coup	8.1	53
- Restaurer les conditions améliorées	8.1c	55
Animal dangereux	16.2	108
Balle		
- Aidant le jeu sur le green	15.3a	99
- Balle conforme	4.2a	32
- Balle substituée	4.2c, 6.3b, 14.3a	44, 87
- Cassée en morceaux	4.2	33
- Coupée ou fendue	4.2c	33
- Interférant avec le jeu	15.3b	99
Balle déplacée		
- Déterminer la cause du déplacement	9.2b	58
- Déterminer si une balle s'est déplacée	9.2a	58
- Par le cadet	9.4	59
- Par le vent, l'eau ou autre forces naturelles	9.3	59
- Par un adversaire en match play	9.5	60
- Par un animal	9.6	60
- Par un autre joueur en stroke play	9.6	60
- Par un partenaire	23.5b	144
- Par une influence extérieure	9.6	60
- Par vous	9.4	59
- Pendant le backswing ou le coup	9.1b	57
Balle droppée	2.2	20

	Règle	Page
- Accidentellement déviée après avoir frappé le sol	14.3c	89
- Balle d'origine ou une autre balle peuvent être utilisées	14.3a	87
- Comment dropper	14.3b	87
- Délibérément déviée	14.3d	91
- Doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement	14.3c	89
- Vient reposer à l'extérieur de la zone de dégagement	14.3c	89
Balle en jeu	14.4	91
Balle en mouvement		
- Délibérément déviée ou arrêtée par une personne	11.2	69
- Déplacer un drapeau	11.3	69
- Heurtant une influence extérieure	11.1	68
- Heurtant une personne	11.1	68
- Modifier délibérément des conditions pour influencer sur une balle en mouvement	11.3	69
- Relever une balle sur le green	11.3	69
Balle enfoncée		
- Autorisation de se dégager	16.3a	109
- Comment se dégager	16.3b	110
Balle injouable		
Bunker - dégagement dans le bunker	19.3	130
- Bunker - dégagement en dehors du bunker	19.3	130
- Dégagement coup et distance	19.2	127
- Dégagement en arrière sur la ligne	19.2	127
- Dégagement latéral	19.2	127
- Green	19.2	127
- Possibilité de dégagement	19.2	127
- Zone à pénalité	19.2	127
- Zone générale	19.2	127
Balle jouée comme elle repose	9.1	57

	Règle	Page
Balle perdue		
- Moment où une balle est perdue	18.2a	122
- Procédure quand une balle est perdue	18.2b	124
Balle provisoire	14.4	83
- Annoncer le jeu d'une balle provisoire	18.3b	124
- Autorisation de jouer une balle provisoire	18.3a	124
- Jouer une balle provisoire plus d'une fois	18.3c	125
- Moment où une balle provisoire devient la balle en jeu	18.3c	125
- Moment où une balle provisoire doit être abandonnée	18.3c	125
Bunker		
- Balle dans un bunker	12.1	72
- Balle injouable	19.3	130
- Condition anormale du parcours	16.1c	105
- Détritus	12.2a, 15.1	96
- Obstructions amovibles	12.2a, 15.2	97
- Situation dangereuse due à un animal	16.2	108
- Situations où toucher le sable implique une pénalité	12.2b	73
- Situations où toucher le sable n'implique pas de pénalité 12.2b 73	12.2b	73
Cadence de jeu		
- Dispositions sur la cadence de jeu	5.6b	39
- Golf «Prêt ? Jouez !»	5.6b, 6.4	39, 46
- Jouer hors tour	5.6b	39
- Recommandations	5.6b	39
- Retarder le jeu de manière déraisonnable	5.6a	38
Cadet	3.1	22
- Actions autorisées et non autorisées	10.3b, 10.2	67, 64
- Infraction aux Règles	10.3c	67

	Règle	Page
- Partager un cadet	10.3a	66
- Restriction à se tenir derrière le joueur	10.2b	64
- Un seul cadet autorisé à tout moment	10.3a	66
Chemins artificiels	Voir Conditions anormales du parcours	
Clubs		
- Ajouter ou remplacer des clubs 4.1b 31	4.1b	31
- Changer les caractéristiques de jeu 4.1a 30	4.1a	30
- Clubs conformes 4.1a 30	4.1a	30
- Limitation à 14 clubs 4.1b 31	4.1b	31
- Partager des clubs 4.1b, 23.7 31, 144	4.1b	31
- Retirer du jeu des clubs 4.1c 32	4.1c	32
- Utilisation ou réparation d'un club endommagé pendant un tour 4.1a 30	4.1a	30
Conditie met opzet gewijzigd		
- Gebruik of reparatie van club beschadigd tijdens ronde	4.1a	28
- Limiet van 14 clubs	4.1b	29
- Prestatiekenmerken veranderen	4.1a	28
Commencement d'un tour	5.3a	37
Commencement le jeu d'un trou		
Commencement d'un trou 6.1a 42	6.1a	42
- Jouer de l'intérieur de la zone de départ -match play 6.1b 42	6.1b	42
- Jouer de l'intérieur de la zone de départ -stroke play 6.1b 42	6.1b	42
Compétition par équipes	24	146
Conditions anormales du parcours		
- Balle non retrouvée	16.1e	106
- Bunker	16.1c	105
- Coup clairement déraisonnable	16.1a	101
- Dégagement autorisé	16.1a	101
- Green	16.1d	106
- Relever pour voir si le dégagement est autorisé	16.4	111
- Terrain en réparation	16.1	111
- Zone à pénalité	16.1a	111

	Règle	Page
- Zone de jeu interdit	16.1f	108
- Zone générale	16.1b	104
Conditions dégradées et restaurées	8.1d	55
Conditions modifiées délibérément		
- Affectant d'autres conditions physiques	8.2	55
- Affectant la balle d'un autre joueur	8.3	56
- Affectant le lie de la balle	8.2, 8.3	55, 56
Conduite		
- Code de conduite	1.2	20
- Comportement attendu du joueur	1.2	20
Conseil et autres aides		
- Aide physique et protection contre les éléments	10.2b	64
- Cadet se tenant derrière	10.2b	64
- Conseil	10.2a	64
- Indiquer la ligne de jeu	10.2b	64
- Objets pour aider à l'alignement	10.2b	64
Corriger une erreur	14.5	91
Coup annulé		
- Coup joué en dehors de la zone de départ en match play	6.1b	42
- Jouer d'où le coup précédent a été joué	14.6	92
- Ordre de jeu en match play	6.4a	46
Coup et distance		
- Balle perdue ou hors limites	18.2	122
- Dégagement à tout moment	18.1	122
- Jouer à nouveau de la zone de départ	14.6a	92
- Jouer à nouveau de la zone générale, d'une zone à pénalité ou d'un bunker	14.6b	92
- Jouer à nouveau du green	14.6c	93
Coups alternés	Voir Foursome	140
Détritus		

	Règle	Page
- Balle déplacée en enlevant un détrit	15.1b	96
- Enlèvement des détrit	15.1a	96
Drapeau		
- Balle frappant le drapeau ou la personne qui l'a pris en charge	13.2b	80
- Balle reposant contre le drapeau laissé dans le trou	13.2c	80
- Drapeau laissé dans le trou	13.2a	80
- Drapeau retiré du trou	13.2b	81
Eau temporaire	Voir Conditions anormales du parcours	
Entraînement		
- Avant ou entre des tours - match play	5.2a	36
- Avant ou entre des tours - stroke play	5.2b	37
- Entraînement entre le jeu de deux trous	5.5	38
- Entraînement pendant le jeu d'un trou	5.5	38
- Entraînement quand le jeu est suspendu	5.5	38
Équipement		
- Utilisations autorisées et interdites 4.3a 33	4.3a	33
- Exception médicale 4.3b 34	4.3b	34
Fin d'un tour	5.3b	39
Finir un trou	6.5	48
Formes de jeu	21	136
Formes de jeu : autres formes	21.5	139
Formes de jeu : match play ou stroke play	3.1	24
Foursome	22	140
Green		
Rechtzetten van fout	14.5	83
Redelijk oordeel	1.3	19
Regelproblemen		
- Balle en suspens au bord du trou 13.3 80	13.3	80
- Balle ou marque-balle déplacé-accidentellement	13.1d	77

	Règle	Page
- Balle ou marque-balle déplacé - par des forces naturelles	13.1d	77
- Balle sur le green	13.1a	75
- Enlever du sable et de la terre meuble	13.1c	75
- Marquer, relever et nettoyer la balle	13.1a	75
- Mauvais green	13.1f	77
- Réparation d'un dommage	13.1c	75
- Test délibéré du green	13.1e	77
- Test délibéré du green	13.1e	77
Regels		
- Match play	5.4	38
- Stroke play	5.4	38
Hors limites		
- Balle hors limites	18.2a	122
- Procédure pour une balle hors limites	18.2b	124
Identifier la balle		
- Balle accidentellement déplacée durant l'identification	7.4	52
- Comment identifier une balle	7.2	51
- Relever une balle pour l'identifier	7.3	51
Interruption de jeu		
- D'un commun accord en match play	5.7a	39
- Foudre	5.7a	39
- Interruption immédiate par le Comité	5.7b	40
- Interruption normale par le Comité	5.7b	40
- Interruption par le Comité	5.7a	39
- Moment où les joueurs doivent ou peuvent interrompre le jeu	5.7a, 5.7b	39, 40
- Relever la balle	5.7d	41
- Reprise du jeu	5.7c	40
Jeu de golf	1.1	20
Jouer un coup		
- Ancrer le club	10.1b	62

	Règle	Page
Stableford		
- Balle se déplaçant après le début du backswing	9.1b, 10.1d	57, 63
- Balle se déplaçant dans l'eau	10.1d	63
- Balle tombant du tee	10.1d	63
- Frapper franchement la balle	10.1a	62
- Se tenir sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu	10.1c	63
Jeu Jugement raisonnable 1.3 21	1.3	21
Marque-balle		
- Application des handicaps	3.2c	26
- Concessions	3.2b	25
- Connaître le score du match	3.2d	26
- Gagner un match	3.2a	25
- Gagner un trou	3.2a	25
- Informer l'adversaire d'une pénalité	3.2d	26
- Informer l'adversaire du nombre de coups réalisés	3.2d	26
- Prolonger un match à égalité	3.2a	25
- Protéger ses propres droits et intérêts	3.2d	26
- Trou à égalité	3.2a	25
Mauvais endroit		
- Corriger ou pas	14.7b	94
- Endroit d'où une balle doit être jouée	14.7a	94
- Grave infraction	14.7b	94
- Pas de grave infraction	14.7b	94
Mauvaise balle 6.3c 45	6.3c	45
Nettoyer la balle 14.1c 85	14.1c	85

	Règle	Page
Obstructions amovibles		
- Balle non retrouvée 15.2b 99	15.2b	99
- Dégagement ailleurs que sur le green 15.2a 97	15.2a	97
- Dégagement sur le green 15.2a 97	15.2a	97
- Enlèvement d'une obstruction amovible 15.2a 97	15.2a	97
Obstructions inamovibles	Voir Conditions anormales du parcours	
Ordre de jeu		
- Balle provisoire	6.4	46
- En se dégageant	6.4	46
- Foursome	22	137
- Golf «Prêt ? Jouez !»	6.4b	47
- Match play	6.4a	46
- Quatre balles	23.6	144
- Stroke play	6.4b	47
Par / Bogey 21.3 139	21.3	139
Parcours		
- Zones de jeu interdit	2.4	23
- Zones spécifiques	2.2	22
Problèmes de Règles		
- Application de la norme « à l'oeil nu » lors de l'utilisation de preuves vidéo	20.2	134
- Correction d'une décision erronée	20.2	134
- Décisions du Comité	20.2	134
- Décisions d'un arbitre	20.2	134
- Disqualification de joueurs après l'annonce du résultat définitif de la compétition stroke play	20.2	134
- Disqualification de joueurs après l'annonce du résultat définitif du match	20.2	134
- Éviter tout retard déraisonnable	20.1a	132

	Règle	Page
- Match play	20.1b	132
- Situations non couvertes par les Règles	20.3	134
- Stroke play	20.1c	133
Quatre balles		
- Actions du joueur affectant le jeu du partenaire	23.5a	143
- Balle délibérément déviée	23.2c	143
- Carte de score en stroke play	23.2b	142
- Continuer le jeu d'un trou après un coup concédé	23.6	144
- Début et fin d'un tour	23.3	143
- Joueur responsable des actions du partenaire	23.5b	144
- Ordre de jeu	23.6	144
- Partenaire absent peut rejoindre le groupe	23.4	143
- Partenaires partageant des clubs	23.7	144
- Pénalités	23.8	144
- Score du camp - match play et stroke play	23.2a	141
- Un ou les deux partenaires peuvent représenter le camp	23.4	143
Règles		
- Signification de « Règles »	1.3	21
- Situations non couvertes par les Règles	20.3	134
Rechercher la balle		
- Balle accidentellement déplacée durant la recherche	7.4	52
- Rechercher correctement la balle	7.1a	50
- Sable déplacé en recherchant	7.1b	51
Relever et replacer une balle		
- Balle d'origine doit être utilisée	14.2b	85
- Comment replacer	14.2b	86
- Emplacement doit être marqué	14.1a	84

	Règle	Page
- Nettoyer la balle	14.1c	85
- Qui doit replacer	14.2b	86
- Nettoyer la balle	14.1c	85
Replacer la balle		
- Balle replacée ne restant pas à son emplacement d'origine	14.2e	87
- Comment replacer la balle	14.2b	86
- Emplacement sur lequel la balle est replacée	4.2c	86
- La balle d'origine doit être utilisée	14.2a	85
- Lie d'origine modifié dans le sable	14.2d	86
- Lie d'origine modifié sauf dans le sable	14.2d	86
- Personne devant replacer la balle	14.2b	86
Score brut	3.1	24
Score maximum forme de jeu	21.2	139
Score net	3.1	24
Stableford		
- Balle délibérément déviée	21.1d	138
- Fin d'un tour	21.1e	138
- Pénalités	21.1c	138
- Principe	21.1a	136
- Score	21.1b	136
Stroke play		
- Carte de score - handicap sur la carte	3.3b	27
- Carte de score - responsabilités du joueur	3.3b	27
- Carte de score - responsabilités du marqueur	3.3b	27
- Carte de score - score inexact sur un trou	3.3b	27
- Désigner un vainqueur	3.3a	27
- Terminer le trou	3.3c	29
Substituer une balle	4.2c, 6.3b, 14.3a	33, 44, 87
Terminer le trou	3.3c	29

	Règle	Page
Terrain en réparation	Voir Conditions anormales du parcours	
Trois balles match play	21.4	139
Trous d'animaux	Voir Conditions anormales du parcours	
Zone à pénalité		
- Balle dans une zone à pénalité	17.1a	114
- Balle jouée depuis une zone à pénalité perdue, hors limites ou injouable	17.1b	119
- Balle jouée depuis une zone à pénalité repose dans une zone à pénalité	17.1a	118
- Balle non retrouvée	17.1c	115
- Comment se dégager	17.1d	116
- Jouer la balle comme elle repose	17.1b	114
- Options de dégagement zone à pénalité jaune	17.1d	116
- Options de dégagement zone à pénalité rouge	17.1d	116
- Pas de dégagement selon d'autres Règles	17.3	121
- Zone de jeu interdit	17.1e	118
Zone de départ		
Améliorations autorisées	6.2b	43
- Application des Règles relatives à la zone de départ	6.2b	43
- Balle dans la zone de départ	6.2b	43
- Déplacer les marques de départ	6.2b, 8.1a	43, 53
- La balle peut être surélevée	6.2b	43
Zone de jeu interdit	2.4, 16.1f, 17.1e	108, 118
Sone générale	2.2	22

[illegible]

[illegible]