

Les règles du golf

et les règles du statut d'amateur 2012 – 2015




ROLEX

RCGA 
Royal Canadian | Association Royale
Golf Association | de Golf du Canada

FORMATION SUR LES RÈGLES

L'Association Royale de Golf du Canada (Golf Canada) propose divers programmes d'apprentissage des règles du golf. Le programme de formation s'adresse à tous les golfeurs et golfeuses désireux d'améliorer leur niveau de connaissance des règles du golf, qu'il s'agisse de golfeurs d'occasion, de golfeurs de compétition, de professionnels ou d'officiels des règles.

Niveau 1 — Le programme d'initiation en ligne vise à faire connaître les règles et l'étiquette de base du golf.

Niveau 2 — Apprentissage des détails des règles, y compris le vocabulaire et la terminologie nécessaires à la compréhension des règles du golf.

Niveau 3 — Un séminaire de deux jours disponible dans tout le pays par le truchement de votre association provinciale de golf. Apprenez comment devenir un officiel des règles et comment acquérir de l'expérience pratique sur le parcours.

Niveau 4 — Un séminaire rigoureux de trois jours à l'intention des officiels des règles expérimentés, désireux d'obtenir le niveau de certification le plus élevé au Canada.

Que vous soyez intéressé à apprendre l'abc des règles ou que vous désiriez recevoir votre certification nationale comme officiel des règles, visitez golfcanada.ca pour obtenir de plus amples renseignements.

MANUEL DE HANDICAP

Ce manuel fournit toutes les informations nécessaires sur le Système de handicap au Canada. On y trouvera les objectifs et conditions du Système de handicap ainsi que les définitions de termes importants.

Les responsabilités du golfeur y sont exposées de même que celles du Comité du handicap (chaque club membre de Golf Canada est tenu d'avoir un Comité du handicap).

Le manuel explique aussi en détail les freins et contrepoids du système, l'évaluation des parcours, la préparation des parcours, le calcul des normales et l'attribution des coups de handicap. Les décisions sur le handicap se trouvent à la fin de chaque chapitre.

Recourez à ce manuel chaque fois qu'une question se pose à propos du Système de handicap au Canada. Le fait de connaître la bonne procédure rendra les parties plus équitables et plus agréables.



Les règles du golf

telles qu'approuvées par
l'Association Royale de Golf du Canada,
R&A Rules Limited et la
United States Golf Association

En vigueur le 1^{er} janvier 2012

ISBN : 978-0-9695359-4-2

© 2011 R&A Rules Limited et la United States Golf Association

L'Association Royale de Golf du Canada a le droit exclusif de publier
et de distribuer *Les règles du golf* au Canada.

Règles traduites de l'anglais pour l'Association Royale de Golf du
Canada par Jacques Nols et J. Claude Gagné.

Tous droits réservés
Imprimé au Canada

Table des matières

Avant-propos	5
Principaux changements	6
Comment utiliser le livre des règles	10
Petit guide sur les règles du golf.....	12
Section	
I Étiquette du golf	20
II Définitions.....	24
III Les règles du jeu.....	39
Le jeu	
Règle 1 Le jeu.....	39
Règle 2 Partie par trous.....	40
Règle 3 Partie par coups.....	43
Les bâtons et la balle	
Règle 4 Les bâtons	45
Règle 5 La balle	49
Responsabilités du joueur	
Règle 6 Le joueur.....	51
Règle 7 Pratique.....	58
Règle 8 Conseil; indiquer la ligne de jeu.....	60
Règle 9 Information quant au nombre de coups effectués.....	61
Ordre de jeu	
Règle 10 Ordre de jeu.....	62
Aire de départ	
Règle 11 Aire de départ.....	65

Jouer la balle

Règle 12 Recherche et identification de la balle.....	67
Règle 13 Balle jouée là où elle repose.....	70
Règle 14 Frapper la balle.....	72
Règle 15 Balle substituée; mauvaise balle.....	75

Le vert

Règle 16 Le vert.....	77
Règle 17 Le drapeau.....	80

Balle déplacée, déviée ou arrêtée

Règle 18 Balle au repos déplacée.....	82
Règle 19 Balle en mouvement déviée ou arrêtée.....	85

Cas d'allègement et procédure

Règle 20 Lever, laisser tomber et placer; jouer du mauvais endroit.....	88
Règle 21 Nettoyer la balle.....	95
Règle 22 Balle aidant ou nuisant au jeu.....	96
Règle 23 Détritus.....	97
Règle 24 Obstructions.....	98
Règle 25 Conditions anormales de terrain, balle enfouie et mauvais vert...	102
Règle 26 Obstacles d'eau (incluant obstacles d'eau latéraux).....	106
Règle 27 Balle perdue ou hors limites; balle provisoire.....	108
Règle 28 Balle injouable.....	111

Autres types de jeu

Règle 29 À trois joueurs et à quatre joueurs.....	112
Règle 30 Partie par trous à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles.....	112
Règle 31 Partie par coups à quatre balles.....	115
Règle 32 Compétitions « Contre bogey », « Contre normale » et « Stableford ».....	118

Administration

Règle 33 Le comité.....	121
Règle 34 Contestations et décisions.....	125

suite à la page suivante

Appendice I

Table des matières	127
Partie A : Règles locales	129
Partie B : Règles locales types.....	132
Partie C : Conditions de la compétition.....	148

Appendice II

Conception des bâtons	158
-----------------------------	-----

Appendice III

La balle.....	172
---------------	-----

Appendice IV

Appareils et autre équipement.....	173
------------------------------------	-----

Règles du statut d'amateur	176
----------------------------------	-----

Appendice – Politique sur les paris	195
---	-----

Index.....	197
------------	-----

Association Royale de Golf du Canada

L'Association Royale de Golf du Canada (RCGA), faisant affaire sous le nom de Golf Canada, est l'organisme directeur du golf au Canada. La RCGA a la responsabilité et l'autorité voulue pour rendre, interpréter et faire connaître des décisions sur les règles du golf et sur les règles du statut d'amateur.

Genre

Il est entendu que dans les règles du golf, le genre utilisé pour désigner une personne comprend les deux genres.

Handicaps

Les règles du golf n'édictent pas l'attribution et l'ajustement des handicaps. Ces questions relèvent du comité du handicap et de l'évaluation de parcours de la RCGA et les questions à ce sujet doivent être soumises à ce comité.

Avant-propos à l'édition 2012 des Règles du golf

Cet ouvrage contient les règles du golf, qui seront en vigueur à l'échelle mondiale à compter du 1^{er} janvier 2012. Il représente l'aboutissement de quatre années de travail par l'Association Royale de Golf du Canada, en consultation avec R&A Rules Limited et la United States Golf Association (USGA). La RCGA est fière de travailler en collaboration avec R&A Rules Limited et la USGA au sein du Comité conjoint sur les règles, qui procède à la révision des règles du golf tous les quatre ans.

Si l'on considère important que les règles respectent leurs principes historiques, il faut aussi qu'elles soient claires, détaillées et pertinentes par rapport au golf pratiqué aujourd'hui, et les pénalités doivent être appropriées. Pour atteindre ces objectifs, les règles doivent être révisées de manière régulière. Le présent ensemble de règles représente l'étape la plus récente de cette évolution. On trouvera un sommaire des principaux changements aux pages 6 et 7.

La RCGA poursuivra sa relation étroite avec R&A Rules Limited et la USGA pour toutes les questions se rapportant aux règles du golf et elle s'applique à préserver l'intégrité du golf à tous les niveaux tout en insistant sur l'importance du respect des règles et à leur adhésion.

J'aimerais présenter mes sincères remerciements à ceux qui ont fait partie de notre Comité des règles du golf au cours des quatre dernières années et au personnel de l'Association Royale de Golf du Canada. Je veux aussi souligner le rôle des autres personnes dont les diverses contributions à l'échelle provinciale et des clubs ont soutenu les règles et contribué à l'essor du golf au Canada.

Dean E. Ryan

Président

Comité des règles du golf

Association Royale de Golf du Canada

Septembre 2011

Principaux changements introduits au code 2012

Règles du golf

Définitions

Adresser la balle

La définition est amendée pour préciser que le joueur a adressé la balle par la simple action de poser son bâton immédiatement devant ou derrière la balle, indépendamment du fait qu'il ait pris position ou non. Par conséquent, les règles ne couvrent plus le fait d'adresser la balle dans un obstacle. (Voir aussi la modification à la règle 18-2b)

Règles

Règle 1-2. Exercer une influence sur le mouvement de la balle ou modifier les conditions physiques

La règle est amendée pour établir plus clairement que, si le joueur pose délibérément un geste qui influence le mouvement de la balle ou qui modifie des conditions physiques de façon telle que cela affecte le jeu d'un trou d'une manière non permise par les règles, la règle 1-2 ne s'applique que si le geste n'est pas couvert par une autre règle. Par exemple, un joueur qui améliore la position de sa balle commet une infraction à la règle 13-2 et c'est cette règle qui s'applique, alors que le fait pour un joueur d'améliorer intentionnellement la position de la balle d'un co-compétiteur n'est pas couvert par la règle 13-2; dans ce dernier cas, c'est la règle 1-2 qui s'applique.

Règle 6-3a. Heure de départ

La règle 6-3a est amendée pour prévoir que la pénalité pour défaut de partir à l'heure, mais dans les cinq minutes suivant l'heure de départ prévue, soit réduite de la disqualification à la perte du premier trou en partie par trous ou de deux coups au premier trou en partie par coups. Auparavant, cette réduction de pénalité pouvait être introduite par le comité dans les conditions de la compétition.

Règle 12-1. Voir la balle; Recherche de la balle

La règle 12-1 est reformulée de façon plus claire. De plus, la règle est amendée pour (i) permettre à un joueur de chercher sa balle à tout endroit sur le terrain où elle pourrait être recouverte de sable et pour clarifier qu'il n'y a pas de pénalité si la balle est déplacée dans de telles circonstances, et (ii) appliquer une pénalité d'un coup conformément à la règle 18-2a si un joueur déplace sa balle dans un obstacle en la cherchant lorsqu'il y a raison de croire que la balle peut être recouverte de débris.

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

L'exception 2 à la règle 13-4 est amendée pour permettre à un joueur d'aplanir le sable ou la terre dans un obstacle en tout temps, y compris avant de jouer à partir du même obstacle, à condition que cela soit fait dans le seul but d'entretenir le terrain et qu'il n'y ait pas infraction à la règle 13-2.

Règle 18-2b. Balle se déplaçant après qu'un joueur l'a « adressée »

Une nouvelle exception est ajoutée pour exempter le joueur de pénalité si sa balle se déplace après qu'il l'a « adressée » quand il est établi ou pratiquement certain que le joueur n'a pas causé le mouvement de la balle. Par exemple, si le vent déplace la balle après que le joueur l'a adressée, il n'y a pas de pénalité et la balle est jouée à partir du nouvel emplacement.

Règle 19-1. Balle en mouvement déviée ou arrêtée par un élément étranger

La note est élargie pour préciser les différentes conséquences quand une balle en mouvement a été délibérément déviée ou arrêtée par un élément étranger.

Règle 20-7c. Jouer du mauvais endroit; parties par coups

La note 3 est amendée pour préciser que lorsqu'un joueur joue du mauvais endroit, la pénalité sera limitée à deux coups dans la plupart des cas même s'il a commis une infraction à une autre règle avant de jouer son coup.

Appendice IV

Un nouvel appendice est ajouté pour énoncer des règles générales concernant la conception d'appareils et autre équipement, tels que les tees, les gants et les appareils de mesure de la distance.

Règles du statut d'amateur

Définitions

Bons d'achat

La définition est étendue pour permettre l'utilisation de bons d'achat pour l'achat de biens ou de services dans un club de golf.

Golfeur amateur

La définition a été modifiée pour souligner plus clairement qu'un « golfeur amateur », qu'il pratique le sport comme loisir ou en compétitions, est une personne qui joue au golf pour les défis qu'il présente et non pas comme une profession et ni pour un profit financier.

Habilité ou réputation au golf

Une limite de temps de cinq ans a été introduite pour la conservation d'une « réputation au golf » après que l'habileté au golf d'un joueur a diminué.

Règles

Règles 1-3 Amateurisme; raison d'être des règles

La règle 1-3 est modifiée pour exposer de nouveau les raisons pour lesquelles il y a une distinction entre le golf amateur et professionnel et pourquoi certaines limites et restrictions sont nécessaires dans le golf amateur.

Règle 2-1 Professionnalisme; règle générale

Les règles existantes touchant le professionnalisme sont regroupées et reformulées dans la nouvelle règle 2-1.

Règle 2-2 Professionnalisme; contrats et accords

Associations ou unions de golf nationales - La nouvelle règle 2-2(a) a été ajoutée pour permettre à un golfeur amateur de conclure un contrat et/ou un accord avec son association ou union de golf nationale à la condition qu'il n'obtienne aucun profit financier, directement ou indirectement, tandis qu'il est encore un golfeur amateur. Agents professionnels, commanditaires et autres tierces parties – La nouvelle règle 2-2(b) a été ajoutée pour permettre à un golfeur amateur, qui a au moins 18 ans, de conclure un contrat et/ou un accord avec une tierce partie uniquement en lien avec l'avenir du golfeur

à titre de golfeur professionnel à la condition qu'il n'obtienne aucun profit financier, directement ou indirectement, tandis qu'il est encore un golfeur amateur.

Règle 3-2b Prix pour un trou d'un coup

La nouvelle règle 3-2b exclue de la limite de prix générale les prix (y compris les prix en espèces) remis pour avoir réussi un trou d'un coup en jouant une partie de golf. Cette exception est valide spécifiquement pour les prix pour les trous d'un coup (non pas pour les coups de départ les plus longs ou les coups les plus près du trou) et elle ne s'applique pas à des événements distincts ou à des événements à inscriptions multiples.

Règle 4-3 Frais de subsistance

La nouvelle Règle ajoute qu'un golfeur amateur peut recevoir des frais de subsistance pour l'aider au chapitre du coût de la vie général, à la condition que les frais soient approuvés et payés par l'union ou l'association de golf nationale du joueur.

Comment utiliser le livre des règles

Il est entendu que ce ne sont pas toutes les personnes ayant un exemplaire des *Règles du golf* qui liront l'ouvrage de la première à la dernière page. La plupart des golfeurs consultent le livre des règles lorsqu'une question relative aux règles se pose sur le terrain, question qui doit alors être résolue. Toutefois, pour vous assurer que vous possédez une compréhension de base des règles et que vous pratiquez le golf d'une manière raisonnable, il est recommandé de lire au moins le Petit guide sur les règles du golf et la section sur l'étiquette contenus dans cette publication.

Pour vous assurer d'avoir la bonne réponse à des questions de règles qui surviennent sur le terrain, utilisez l'index du livre des règles, cela vous aidera à trouver la règle qui s'applique. Par exemple, si un joueur déplace accidentellement son marque-balle au moment où il lève sa balle sur le vert, trouvez les mots clés en question, tels que « marque-balle », « lever la balle » et « vert » et recherchez ces rubriques dans l'index. Vous trouverez la règle pertinente (règle 20-1) sous les rubriques « marque-balle » et « balle levée » et une lecture de cette règle confirmera la bonne réponse.

En plus de trouver les mots clés et de recourir à l'index dans les *Règles du golf*, les éléments suivants vous aideront à utiliser le livre des règles efficacement et correctement :

Comprendre les mots

Le livre des règles est écrit dans un français précis où tous les mots sont choisis avec minutie. Vous devez être attentifs et comprendre la différence entre certains termes ou certaines expressions comme :

- le joueur peut : optionnel
- le joueur devrait : recommandation
- le joueur doit : impératif – et il y aura généralement pénalité si le joueur procède autrement

- une balle : le joueur peut substituer une autre balle (p. ex. les règles 26, 27 et 28)
- la balle : le joueur ne peut pas substituer une autre balle (p. ex. les règles 24-2 et 25-1).

Se familiariser avec les définitions

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

Connaître les faits

Pour répondre à quelque question que ce soit concernant les règles, vous devez connaître les faits. Pour ce faire, vous devez identifier :

- le type de jeu (p. ex., partie par trous ou partie par coups, simple, match à quatre joueurs ou à quatre balles)
- qui est impliqué (p. ex., le joueur, son partenaire ou son cadet, un élément étranger)
- où l'incident est survenu (p. ex., sur l'aire de départ, dans une fosse de sable ou dans un obstacle d'eau, sur le vert)
- ce qui s'est produit
- quelles étaient les intentions du joueur (p. ex., que faisait-il et que veut-il faire)
- quels sont les événements subséquents (p. ex., le joueur a-t-il remis sa carte de scores, la compétition est-elle terminée).

Se référer au livre

Comme indiqué ci-dessus, le fait de se référer à l'index du livre des règles et à la règle pertinente devrait fournir la réponse à la majorité des questions qui peuvent être soulevées sur le terrain. En cas de doute, jouez le terrain comme il se présente et jouez la balle là où elle repose. À votre retour au pavillon, soumettez la question au comité et il est possible qu'en vous référant au livre des décisions (« Decisions on the Rules of Golf »), cela vous aidera à résoudre toute question qui n'a pas été clarifiée entièrement par le livre des règles lui-même.

Petit guide sur les règles du golf

Ce guide se concentre sur les situations les plus courantes où les questions de règles se posent et tente de fournir une explication simple à ces règles. Ce guide n'a pas la prétention de se substituer aux *Règles du golf*, qu'on devrait consulter dès qu'un doute existe. Pour plus de renseignements sur les points couverts, veuillez vous référer à la règle pertinente.

Généralités

Le golf doit être joué dans le bon esprit et pour comprendre cela, vous devriez lire la section sur l'étiquette dans les *Règles du golf*. En particulier :

- manifestez de la considération à l'égard des autres joueurs
- jouez à un bon rythme et soyez disposé à inviter des groupes plus rapides à passer devant vous, et
- prenez soin du terrain en ratissant les fosses de sable, en replaçant les mottes de gazon et en réparant les marques de balle sur les verts.

Avant d'entreprendre votre ronde de golf, vous ferez bien de :

- lire les règles locales inscrites sur la carte de scores ou affichées au club
- mettre une marque d'identification sur votre balle. Plusieurs golfeurs jouent la même marque de balle; si vous ne pouvez pas identifier votre balle, elle est considérée perdue (règles 12-2 et 27-1)
- compter vos bâtons. Vous avez droit à un maximum de 14 bâtons (règle 4-4).

Durant la ronde :

- ne demandez de « conseil » à personne à l'exception de votre partenaire (c.-à-d. un joueur de votre équipe) ou de votre adet ou du cadet de votre partenaire. Ne donnez de conseil à personne excepté à votre partenaire. Vous pouvez demander un renseignement sur les règles, sur la distance et sur l'emplacement des obstacles, du drapeau, etc. (règle 8-1)

- ne frappez aucun coup de pratique pendant le jeu d'un trou (règle 7-2)
- n'utilisez pas tout dispositif artificiel ou tout équipement inhabituel, à moins qu'une règle locale (règle 14-3) ne l'autorise spécifiquement.

À la fin de votre ronde :

- en partie par trous, assurez-vous que le résultat du match est affiché
- en partie par coups, assurez-vous que votre carte de scores est correctement remplie (y compris signée par vous et par votre marqueur) et remettez-la au comité dès que possible (règle 6-6).

Les règles du jeu

Coup de départ (règle 11)

Jouez votre coup de départ entre les jalons de départ et non en avant de ceux-ci.

Vous pouvez jouer votre coup de départ jusqu'à deux longueurs de bâton derrière la ligne imaginaire tracée entre les deux jalons.

Si vous jouez votre coup de départ d'un point à l'extérieur de l'aire prévue :

- en partie par trous, il n'y a aucune pénalité, mais votre adversaire peut exiger que vous recommenciez votre coup, pourvu qu'il le fasse immédiatement;
- en partie par coups, il y a deux coups de pénalité et vous devez corriger votre erreur en jouant du bon endroit.

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

Si vous pensez qu'une balle est la vôtre, mais que vous ne pouvez pas voir votre marque d'identification, après avoir averti votre marqueur ou votre adversaire, vous pouvez marquer l'emplacement de la balle et la lever pour l'identifier (règle 12-2).

Jouez la balle là où elle repose. N'améliorez pas la position de la balle, l'espace requis pour votre position ou votre élan ou votre ligne de jeu :

- en bougeant, pliant ou cassant tout ce qui pousse ou est fixe, excepté pour prendre correctement position ou en effectuant votre élan, ou
- en pressant quoi ce soit (règle 13-2).

Si votre balle repose dans une fosse de sable ou dans un obstacle d'eau :

- ne touchez pas le sol (ou l'eau dans un obstacle d'eau) avec votre main ou

avec votre bâton avant l'élan descendant, et

- ne bougez aucun détritrus dans l'obstacle (règle 13-4).

Si vous jouez une mauvaise balle :

- en partie par trous vous perdez le trou
- en partie par coups, vous avez deux coups de pénalité et vous devez corriger votre erreur en jouant la bonne balle (règle 15-3).

Sur le vert (règles 16 et 17)

Sur le vert, vous pouvez :

- marquer, lever et nettoyer votre balle (remplacez toujours la balle exactement où elle était), et
- réparer les marques de balle ou les bouchons d'anciens trous, mais pas les autres types de dommages comme les marques de crampons (règle 16-1c).

Lorsque vous effectuez un coup à partir du vert, vous devriez vous assurer que le drapeau est enlevé ou pris en charge. Le drapeau peut aussi être enlevé ou pris en charge lorsque la balle est hors du vert (règle 17).

Balle au repos déplacée (règle 18)

Règle générale, lorsque votre balle en jeu, si :

- vous causez accidentellement le déplacement de la balle
- vous la levez sans que ce soit permis, ou
- la balle bouge après que vous l'avez « adressée »

Vous devez ajouter un coup de pénalité et replacer votre balle (cependant, voir les exceptions aux règles 18-2a et 18-2b).

Si quelqu'un autre que vous, votre partenaire ou l'un ou l'autre de vos cadets déplace votre balle au repos ou que celle-ci est déplacée par une autre balle, remplacez la balle sans pénalité. Si la balle au repos est déplacée par le vent ou qu'elle se déplace spontanément, jouez la balle là où elle repose sans pénalité.

Balle en mouvement déviée ou arrêtée (règle 19)

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par vous-même, votre partenaire, vos cadets ou votre équipement, ajoutez un coup de pénalité et jouez la balle là où elle repose (règle 19-2).

Si une balle que vous avez frappée est déviée ou arrêtée par une autre balle au repos, il n'y a normalement aucune pénalité et la balle est jouée là où elle repose. Cependant, en partie par coups seulement, si votre balle et l'autre balle reposaient toutes deux sur le vert avant votre coup, vous avez deux coups de pénalité (règle 19-5a).

Lever, laisser tomber et placer la balle (règle 20)

Avant de lever une balle qui doit être remplacée (ex. une balle levée sur le vert pour la nettoyer), l'emplacement de la balle doit être marqué (règle 20-1).

Lorsqu'une balle est levée parce qu'elle doit être laissée tomber ou placée à un autre endroit (ex. laisser tomber une balle à pas plus de deux longueurs de bâton selon la règle de la balle injouable), il n'est pas nécessaire d'en marquer l'emplacement, mais on vous conseille de le faire.

Pour laisser tomber une balle, tenez-vous droit, tenez la balle à hauteur d'épaule et à bout de bras et laissez-la tomber.

Voici les situations les plus courantes où la balle qu'on a laissée tomber doit être laissée tomber de nouveau :

- elle s'arrête à un endroit où il y a toujours embarras par la condition de laquelle on a pris un allègement sans pénalité (ex. une obstruction inamovible)
- elle s'arrête à plus de deux longueurs de bâton de l'endroit où elle a été laissée tomber, ou
- elle s'arrête plus près du trou que son emplacement original, que le point d'allègement le plus proche ou que le point où la balle a franchi pour la dernière fois la lisière d'un obstacle d'eau.

Il y a neuf situations en tout selon lesquelles une balle qu'on a laissée tomber doit l'être de nouveau; toutes ces situations sont couvertes à la règle 20-2c.

Si une balle laissée tomber une seconde fois roule dans une ou l'autre de ces situations, placez-la à l'endroit où elle a d'abord touché une partie du terrain lorsque laissée tomber de nouveau.

Balle aidant ou nuisant au jeu (règle 22)

Vous pouvez :

- lever votre balle en jeu ou faire lever toute balle si vous croyez que cette balle pourrait aider au jeu d'un autre joueur, ou

- faire lever toute balle si vous considérez que celle-ci peut nuire à votre jeu.

Vous ne pouvez pas vous entendre pour laisser une balle en place dans le but d'aider à un autre joueur.

Une balle qui a été levée parce qu'elle pouvait aider ou nuire au jeu ne doit pas être nettoyée, sauf si cette balle reposait sur le vert.

Détritus (règle 23)

Vous pouvez déplacer un débris (c.-à-d. des objets naturels non fixes tels que pierres, feuilles libres et brindilles) à moins que le débris et votre balle touchent tous deux au même obstacle. Si vous enlevez un débris et que cette action cause le déplacement de votre balle, la balle doit être replacée et (excepté si la balle reposait sur le vert) vous devez ajouter un coup de pénalité.

Obstructions amovibles (règle 24-1)

Les obstructions amovibles (c.-à-d. des objets artificiels amovibles tels que râteliers, cannettes, etc.) peuvent être enlevées partout sur le terrain sans pénalité. Si la balle bouge, celle-ci doit être replacée sans pénalité.

Si une balle repose dans ou sur une obstruction amovible, cette balle peut être levée, l'obstruction enlevée et la balle laissée tomber sans pénalité directement sur le point sous l'endroit où elle reposait dans ou sur l'obstruction, excepté sur le vert où la balle doit être placée à ce point.

Obstructions inamovibles et conditions anormales de terrain (règles 24-2 et 25-1)

Une obstruction inamovible est un objet artificiel sur le terrain qui est fixe (par ex., un bâtiment) ou qui ne peut être déplacé facilement (par ex., un poteau indicateur solidement ancré). Les objets définis comme hors limites ne sont pas des obstructions.

Une condition anormale de terrain est soit de l'eau fortuite, un terrain en réparation ou un trou, un rejet de terre ou une coulée faits sur le terrain par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau.

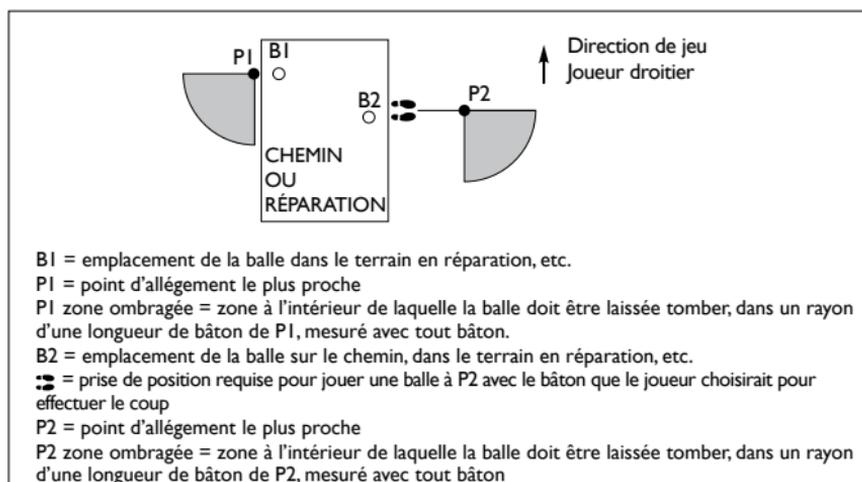
Sauf lorsque la balle est dans un obstacle d'eau, un allègement sans pénalité est permis lorsqu'une obstruction inamovible ou une condition anormale de terrain cause un embarras physique à la position de la balle, à votre prise de position ou à votre élan. Vous pouvez donc dans ce cas lever la balle et la

laisser tomber à pas plus d'une longueur de bâton du point d'allégement le plus proche (voir définition), mais pas plus près du trou que le point d'allégement ainsi déterminé (voir diagramme plus bas). Si la balle est sur le vert, elle doit être placée au point d'allégement le plus proche, lequel point peut être hors du vert.

Il n'y a pas d'allégement permis pour un embarras sur la ligne de jeu à moins que la condition et la balle soient toutes deux sur le vert.

Comme option additionnelle lorsque la balle est dans une fosse de sable, vous pouvez prendre allégement de la condition derrière la fosse de sable avec pénalité d'un coup.

Le diagramme suivant illustre le sens de « point d'allégement le plus proche » pour un golfeur droitier en fonction des règles 24-2 et 25-1.



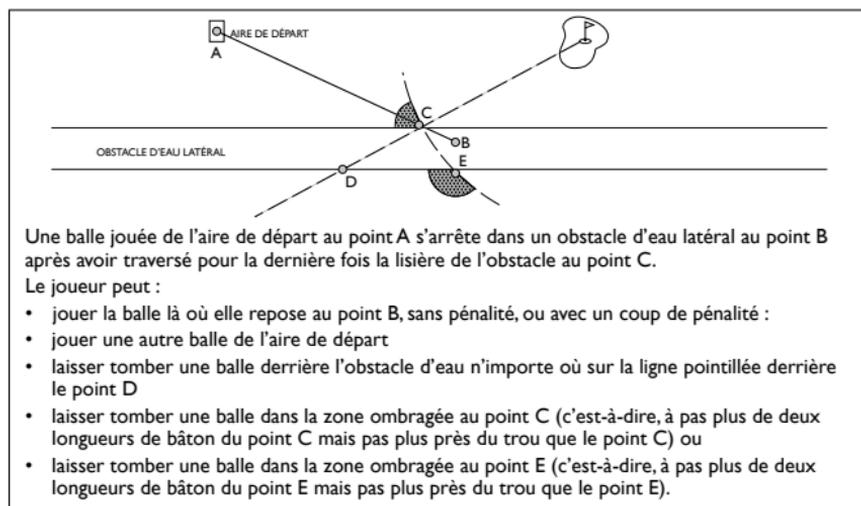
Obstacles d'eau (règle 26)

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

- jouer une balle de l'endroit où vous avez effectué le coup précédent, ou
- laisser tomber une balle à toute distance derrière l'obstacle d'eau sur une ligne droite entre le trou, le point où la balle a traversé pour la dernière fois la lisière de l'obstacle et le point où la balle est laissée tomber.

Si votre balle est dans un obstacle d'eau latéral (piquets et/ou lignes rouges), vous pouvez, en plus des options présentées plus haut pour un obstacle d'eau, laisser tomber une balle avec pénalité d'un coup à pas plus de deux longueurs de bâton et pas plus près du trou que :

- le point où la balle a traversé pour la dernière fois la lisière de l'obstacle d'eau latéral, ou
- de l'autre côté de l'obstacle, à un point équidistant du trou par rapport au point où la balle a traversé pour la dernière fois la lisière de l'obstacle.



Balle perdue ou hors limites; balle provisoire (règle 27)

Consultez les règles locales sur la carte de scores pour connaître les limites du terrain. Ces limites sont normalement définies par des clôtures, des murs, des piquets blancs ou des lignes blanches.

Si votre balle est perdue hors d'un obstacle d'eau ou est hors limites, vous devez jouer une autre balle du point où le dernier coup a été effectué, avec pénalité d'un coup, c'est-à-dire coup et distance.

Vous disposez de 5 minutes pour chercher votre balle. Si votre balle n'est pas retrouvée dans les cinq minutes, elle est perdue.

Si vous avez raison de croire, après un coup, que votre balle peut être perdue hors d'un obstacle d'eau ou peut être hors limites, vous devriez jouer une balle

provisoire. Vous devez déclarer que c'est une balle provisoire et la jouer avant de partir à la recherche de la balle originale.

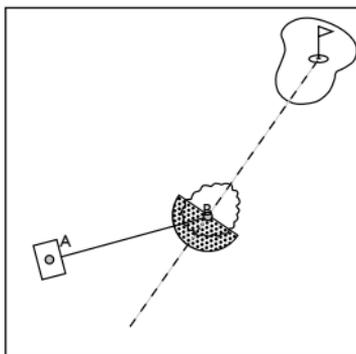
Si la balle originale est perdue (ailleurs que dans un obstacle d'eau) ou est hors limites, vous devez poursuivre le jeu avec la balle provisoire, avec pénalité d'un coup. Si la balle originale est retrouvée à l'intérieur des limites du terrain, vous devez continuer le jeu du trou avec cette balle et abandonner la balle provisoire. .

Balle injouable (règle 28)

Si votre balle est dans un obstacle d'eau et que vous ne voulez pas la jouer là où elle repose, vous devez procéder selon la règle de l'obstacle d'eau pour prendre allègement – la règle de la balle injouable ne s'applique pas. Ailleurs sur le terrain, si vous jugez que votre balle est injouable, vous pouvez avec pénalité d'un coup :

- jouer une balle de l'endroit où vous avez effectué le coup précédent, ou
- laisser tomber une balle à toute distance derrière le point où la balle repose sur une ligne droite entre le trou, le point où la balle se trouve et le point où la balle est laissée tomber, ou
- laisser tomber une balle à pas plus de deux longueurs de bâton du point où la balle repose, mais pas plus près du trou.

Si votre balle repose dans une fosse de sable, vous pouvez procéder tel que décrit plus haut, excepté que si vous laissez tomber une balle sur une ligne droite derrière ou à pas plus de deux longueurs de bâton, vous devez laisser tomber une balle dans la fosse de sable.



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

- jouer une balle de l'aire de départ
- laisser tomber une balle derrière le point B sur la ligne pointillée, ou
- laisser tomber une balle dans la zone ombragée (c'est-à-dire, à pas plus de deux longueurs de bâton du point B mais pas plus près du trou que le point B).

Section I – Étiquette du golf; conduite sur le terrain

Introduction

Cette section fournit des lignes de conduite à savoir comment le golf devrait être joué. Si elles sont suivies, tous les joueurs tireront le plaisir maximum de leur partie. Le principe dominant est qu'on doit faire preuve, en tout temps, de respect envers les autres personnes sur le terrain.

L'esprit du jeu

Le golf est généralement joué sans la supervision d'un arbitre ou d'un officiel. On se fie à l'intégrité de l'individu pour qu'il fasse preuve de respect envers les autres joueurs et pour qu'il respecte les règles. Tous les joueurs devraient se conduire de manière disciplinée, en faisant preuve en tout temps de courtoisie et d'esprit sportif, et ce malgré leur esprit de compétition. Tel est l'esprit du golf.

Sécurité

Les joueurs devraient s'assurer qu'il n'y a personne à proximité susceptible d'être frappé par le bâton, la balle ou tout caillou, débris, brindille ou autre objet semblable lorsqu'ils effectuent un coup ou un élan d'exercice.

Les joueurs ne devraient pas jouer avant que les joueurs qui les précèdent soient hors de portée.

Les joueurs devraient toujours aviser les employés du terrain qui sont près ou en avant d'eux lorsqu'ils s'apprêtent à faire un coup qui peut être dangereux.

Si un joueur frappe une balle dans une direction où il y a danger de frapper quelqu'un, il devrait immédiatement crier pour avertir. L'expression traditionnelle en un tel cas est « fore ».

Considération envers les autres joueurs

Aucun dérangement ou distraction

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

Les joueurs devraient s'assurer que tout appareil électronique qu'ils apportent sur le terrain ne dérange pas les autres joueurs.

Sur l'aire de départ, un joueur ne devrait pas surélever sa balle avant que ce soit à son tour de jouer.

Lorsqu'un joueur s'apprête à jouer, les autres joueurs ne devraient pas se tenir près de lui, ou encore directement derrière la balle, ou directement derrière le trou.

Sur le vert

Sur le vert, les joueurs ne devraient pas se tenir sur la ligne de coup roulé d'un autre joueur ou, lorsqu'il est à faire un coup, se placer de façon à faire de l'ombre sur la ligne de coup roulé.

Les joueurs devraient demeurer sur le vert, ou tout près du vert, jusqu'à ce que tous les joueurs du groupe aient complété le trou.

Pointage

En partie par coups, un joueur qui agit comme marqueur devrait, si nécessaire, alors qu'il se dirige vers l'aire de départ suivante, vérifier le score avec le joueur concerné et l'inscrire.

Vitesse de jeu

Jouer à un bon rythme et rester en contact avec le groupe qui précède

Les joueurs devraient jouer à un rythme acceptable. Le comité peut établir des directives de temps de jeu que tous les joueurs devraient respecter.

C'est la responsabilité des joueurs dans un groupe de rester en contact avec le groupe qui précède. Si un groupe perd un trou complet et qu'il retarde le groupe qui suit, il devrait inviter tel groupe à passer devant, quel que soit le nombre de joueurs dans ce groupe. Si un groupe n'a pas un trou complet de retard, mais qu'il est évident que le groupe qui suit joue plus vite, il devrait

inviter le groupe plus rapide à passer.

Soyez prêts à jouer

Les joueurs devraient être prêts à jouer aussitôt que c'est à leur tour de jouer. Lorsqu'ils jouent sur le vert ou près du vert, ils devraient laisser leur sac ou voiturette à un endroit où ils pourront quitter le vert rapidement et se diriger vers la prochaine aire de départ. Les joueurs devraient quitter le vert dès que le jeu du trou est terminé.

Balle perdue

Si un joueur croit que sa balle peut être perdue hors d'un obstacle d'eau ou peut être hors limites, il devrait, pour sauver du temps, jouer une balle provisoire.

Les joueurs à la recherche d'une balle devraient signaler aux joueurs du groupe qui suit de passer devant lorsqu'il devient évident que la balle sera difficile à trouver. Ils ne devraient pas chercher pendant cinq minutes avant d'agir ainsi. S'ils ont choisi de laisser jouer le groupe qui suivait, ils ne devraient pas reprendre le jeu tant que ce groupe n'est pas passé et se retrouve hors de portée.

Priorité sur le terrain

À moins que le comité n'en décide autrement, la priorité sur le terrain est déterminée par la vitesse de jeu d'un groupe. Tout groupe jouant une ronde complète a droit de dépasser un groupe jouant une ronde incomplète. Le terme « groupe » inclut ici un joueur seul.

Entretien du terrain

Fosses de sable

Avant de quitter une fosse de sable, les joueurs devraient remplir avec soin tous les trous et niveler les traces de pas qu'ils ont pu faire ou que d'autres joueurs ont pu faire au même endroit. S'il y a un râteau à proximité de la fosse de sable, il devrait être utilisé à cet effet.

Replacer les mottes, réparer les marques de balle et de crampons

Les joueurs devraient replacer avec soin toute motte de gazon arrachée et réparer tout dommage fait au vert par une balle (que ce soit par la balle du

joueur ou non). Lorsque le jeu du trou est complété par tous les joueurs d'un même groupe, les dommages causés au vert par les crampons de souliers de golf devraient être réparés.

Éviter les dommages non nécessaires

Les joueurs devraient éviter de causer des dommages au terrain en soulevant des mottes lors d'élan d'exercice ou en frappant leur bâton contre le sol, que ce soit par excès de colère ou pour toute autre raison.

Les joueurs devraient veiller à ne pas endommager le vert en déposant leur équipement ou le drapeau.

Afin d'éviter d'endommager le trou, les joueurs et les cadets ne devraient pas se tenir trop près du trou et devraient faire attention en manipulant le drapeau et en sortant la balle du trou. La tête d'un bâton ne devrait pas être utilisée pour retirer la balle du trou.

Les joueurs ne devraient pas s'appuyer sur leur bâton lorsqu'ils sont sur le vert, surtout lorsqu'ils retirent la balle du trou.

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

Les avis locaux concernant l'utilisation des voiturettes de golf devraient être suivis à la lettre.

Conclusion; pénalités pour infraction

Si les joueurs suivent les directives contenues à la présente section, le jeu sera plus agréable pour tous.

Si un joueur contrevient de façon répétée à ces directives durant une ronde ou durant une certaine période de temps au détriment des autres joueurs, il est recommandé que le comité considère prendre les mesures disciplinaires appropriées contre le joueur ayant commis les offenses. Ces mesures peuvent être, par exemple, de limiter le droit de jeu du joueur pendant un certain temps ou de l'empêcher de jouer dans certaines compétitions. Ceci est justifié dans le contexte où l'on veut protéger les intérêts de la majorité des joueurs qui désirent jouer selon les présentes directives.

Dans le cas d'une infraction grave à l'étiquette, le comité peut disqualifier un joueur selon la règle 33-7.

Section II – Définitions

Les définitions sont placées en ordre alphabétique et, dans les règles elles-mêmes, les termes définis sont en *italique*.

Adresser la balle

Un joueur a « *adressé la balle* » lorsqu'il a posé son bâton sur le sol immédiatement devant ou immédiatement derrière la balle, qu'il ait *pris position* ou non.

Adversaire

Un « *adversaire* » est un membre d'une *équipe* contre qui l'*équipe* du joueur est en compétition en partie par trous.

Aire de départ

L'« *aire de départ* » est l'endroit où débute le trou à jouer. C'est un espace rectangulaire de deux longueurs de bâton en profondeur dont l'avant et les côtés sont définis par les limites extérieures de deux jalons. Une balle est en dehors des limites de l'*aire de départ* lorsqu'elle se trouve tout entière en dehors de ces limites.

Animal fouisseur

Un « *animal fouisseur* » est un animal (autre qu'un ver, un insecte ou leur pareil) qui fait un trou pour y habiter ou s'y réfugier, tel un lièvre, une taupe, une marmotte ou une salamandre.

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

Arbitre

Un « *arbitre* » est la personne mandatée par le *comité* pour résoudre les questions de faits et appliquer les *règles*. Il doit intervenir quant à toute infraction aux *règles* qu'il constate ou qui pourra lui être signalée.

Un *arbitre* ne devrait pas prendre charge du *drapeau*, se tenir près du trou ou en indiquer l'emplacement, ou lever la balle ou en marquer l'emplacement.

Exception en partie par trous : À moins que l'*arbitre* soit assigné pour accompagner les joueurs durant un match complet, il n'a pas l'autorité pour intervenir dans un match autrement qu'en lien avec les règles 1-3, 6-7 ou 33-7.

Balle déplacée

Une balle est considérée comme s'étant « *déplacée* » si elle quitte l'endroit où elle repose et s'immobilise ailleurs.

Balle en jeu

La balle est « *en jeu* » dès que le joueur a effectué un *coup* à partir de l'*aire de départ*. Elle demeure *en jeu* jusqu'à ce qu'elle soit *entrée dans le trou* sauf si elle est *perdue*, *hors limites* ou levée ou qu'une autre balle lui a été *substituée*, que la substitution soit permise ou non; une balle ainsi *substituée* devient alors la *balle en jeu*.

Si une balle est jouée depuis l'extérieur de l'*aire de départ* lorsque le joueur commence le jeu d'un trou, ou lorsqu'il tente de corriger cette erreur, cette balle n'est pas *en jeu* et la règle 11-4 ou 11-5 s'applique. Autrement, *balle en jeu* inclut une balle jouée depuis l'extérieur de l'*aire de départ* lorsque le joueur choisit de jouer ou doit jouer son prochain *coup* depuis l'*aire de départ*.

Exception en partie par trous : *Balle en jeu* inclut une balle jouée par le joueur depuis l'extérieur de l'*aire de départ* lorsqu'il commence le jeu d'un trou si l'adversaire n'exige pas que le *coup* soit annulé selon la règle 11-4a.

Balle entrée dans le trou

La balle est « *entrée dans le trou* » lorsqu'elle est au repos à l'intérieur de la circonférence du *trou* et qu'elle se trouve tout entière au-dessous du niveau du rebord du *trou*.

Balle perdue

Une balle est considérée « *perdue* » si :

a. elle n'est pas retrouvée ou n'est pas identifiée comme sienne par le joueur dans les cinq minutes suivant le moment où l'*équipe* du joueur, son

- cadet* ou les *cadets* de son *équipe* ont commencé à la chercher; ou si
- le joueur a effectué un *coup* avec une *balle provisoire* de l'endroit où se trouve vraisemblablement sa balle originale ou d'un point plus près du *trou* que cet endroit (voir règle 27-2b); ou si
 - le joueur a mis une autre *balle en jeu* avec pénalité d'un coup et distance selon la règle 26-1a, 27-1 ou 28a; ou si
 - le joueur a mis une autre balle en jeu alors qu'on sait ou qu'on est pratiquement certain que la balle, qui n'a pas été retrouvée, a été déplacée par un *élément étranger* (voir règle 18-1) ou repose dans une *obstruction* (voir règle 24-3), dans un terrain en *condition anormale* (voir règle 25-1c) ou dans un *obstacle d'eau* (voir règle 26-1b ou c); ou si
 - Le joueur a effectué un *coup* avec une balle *substituée*.

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

Balle provisoire

Une « *balle provisoire* » est une balle jouée selon la règle 27-2 pour une balle qui peut être *perdue* hors d'un *obstacle d'eau* ou qui peut être *hors limites*.

Balle substituée

Une « *balle substituée* » est une balle mise en jeu pour la balle originale qui était soit *en jeu*, *perdue*, *hors limites*, ou qu'on a levée.

Cadet

Un « *cadet* » est la personne qui assiste le joueur conformément aux *règles*, ce qui peut inclure porter ou avoir la charge des bâtons du joueur durant le jeu.

Lorsqu'un *cadet* est employé par plus d'un joueur, il est toujours considéré comme étant le *cadet* du joueur qui le partage et dont la balle (ou la balle de son *partenaire*) est concernée, et l'*équipement* qu'il porte est présumé être l'*équipement* de ce joueur, à moins que le *cadet* agisse sous les directives spécifiques d'un autre joueur (ou du *partenaire* d'un autre joueur) partageant ses services, auquel cas il est considéré comme étant le *cadet* de l'autre joueur.

Cadet éclairer

Un « *cadet éclairer* » est la personne qui est engagée par le *comité* pour indiquer aux joueurs l'emplacement des balles durant le jeu. Il est un *élément*

étranger.

Co-compétiteur

Voir « *compétiteur* »

Comité

Le « *comité* » est le comité en charge de la compétition ou, si l'incident ne survient pas lors d'une compétition, le comité en charge du *terrain*.

Compétiteur

Un « *compétiteur* » est un joueur qui dispute une compétition par coups.

Un « *co-compétiteur* » est toute personne avec laquelle joue le *compétiteur*.

Aucun d'eux n'est le *partenaire* de l'autre.

Dans les compétitions par coups à quatre joueurs ou à quatre balles, les termes *compétiteur* ou *co-compétiteur* incluent, lorsque le contexte le permet, son *partenaire*.

Condition anormale de terrain

Une « *condition anormale de terrain* » est toute *eau fortuite*, *terrain en réparation* ou trou, rejet de terre ou coulée faits sur le *terrain* par un *animal fouisseur*, un reptile ou un oiseau.

Conseil

Un « *conseil* » est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer, quant au choix du bâton ou quant à la façon d'exécuter un *coup*.

Un renseignement sur les *règles*, sur la distance ou sur des sujets de notoriété publique, tel que l'emplacement des *obstacles* ou du *drapeau* sur le *vert*, n'est pas un *conseil*.

Coup

Un « *coup* » est le mouvement du bâton vers l'avant fait avec l'intention de frapper franchement la balle et de la déplacer. Cependant, le joueur qui arrête volontairement son élan descendant avant que la tête du bâton atteigne la balle ne sera pas considéré comme ayant fait un *coup*.

Coup de pénalité

Voir « *pénalité* ».

Déplacée

Voir « *balle déplacée* ».

Détritus

Les « *détritus* » sont des objets naturels tels que :

- des pierres, des feuilles, des brindilles, des branches et autres objets semblables,
- des excréments, et
- des vers, des insectes et leurs pareils, ainsi que les rejets ou tas faits par eux, pourvu que :
 - ils ne soient pas fixes ou croissants,
 - ils ne soient pas solidement incrustés dans le sol, ou
 - ils n'adhèrent pas à la balle.

Le sable et la terre meuble sont des détritrus sur le vert, mais ne le sont pas ailleurs.

La neige et la glace naturelle, autre que la gelée, sont soit de l'eau fortuite soit des détritrus, au choix du joueur.

La rosée et la gelée ne sont pas des détritrus.

Drapeau

Le « *drapeau* » est un indicateur droit, amovible, gami ou non de tissu ou autre matériau qui y est attaché, placé au centre du trou *pour* en indiquer l'emplacement. Sa coupe transversale doit être circulaire. Tout matériau protecteur ou absorbant les chocs qui pourrait influencer indûment le mouvement de la balle est prohibé.

Eau fortuite

De l'« *eau fortuite* » est toute accumulation temporaire d'eau sur le *terrain*, qui n'est pas dans un *obstacle d'eau* et qui est visible avant ou après que le joueur a pris position. La neige et la glace naturelle, autre que la gelée, sont soit de l'eau fortuite soit des détritrus, au choix du joueur. La glace fabriquée est une obstruction. La rosée et la gelée ne sont pas de l'eau fortuite.

Une balle est dans l'eau fortuite lorsqu'elle repose dans l'eau fortuite ou que toute partie de la balle y touche.

Élément étranger

En partie par trous, un « *élément étranger* » est tout élément autre que l'*équipe*

du joueur ou celle de l'*adversaire*, tout *cadet* de l'une ou l'autre *équipe*, toute balle jouée par une des *équipes* au trou qu'on est en train de jouer ou tout *équipement* d'une ou l'autre des *équipes*.

En partie par coups, un « *élément étranger* » est tout élément autre que l'*équipe* du compétiteur, tout *cadet* de l'*équipe*, toute balle jouée par l'*équipe* au trou qu'on est en train de jouer ou tout *équipement* de l'*équipe*.

Un *élément étranger* comprend un *arbitre*, un *marqueur*, un *observateur* et un *cadet éclairer*. Le vent et l'eau ne sont pas des *éléments étrangers*.

Entrée dans le trou

Voir « *balle entrée dans le trou* ».

Équipe

Une « *équipe* » est un joueur, ou deux ou plusieurs joueurs qui sont *partenaires*. En partie par trous, chacun des membres d'une *équipe* opposée est un *adversaire*. En partie par coups, les membres de toutes les *équipes* sont des *compétiteurs* et les membres de différentes *équipes* qui jouent ensemble sont des *co-compétiteurs*.

Équipement

L'« *équipement* » est tout ce qui est utilisé, porté ou transporté par le joueur ou tout ce qui est transporté pour le joueur par son *partenaire* ou par l'un ou l'autre de leurs *cadets*, sauf toute balle qu'il a jouée au trou qu'il est en train de jouer ou tout petit objet, tel une pièce de monnaie ou un tee lorsqu'un tel objet est utilisé pour marquer l'emplacement de la balle ou les limites de l'endroit où la balle doit être laissée tomber. L'*équipement* inclut une voiturette de golf, qu'elle soit motorisée ou non.

Note 1 : Une balle jouée au trou que le joueur est en train de jouer est de l'*équipement* lorsqu'elle a été levée et n'a pas été remise en jeu.

Note 2 : Lorsqu'une voiturette est partagée par plus d'un joueur, la voiturette et tout ce qui s'y trouve sont considérés comme étant l'*équipement* de l'un des joueurs partageant cette voiturette.

Si la voiturette est déplacée par l'un des joueurs (ou par le *partenaire* de l'un des joueurs) qui la partagent, la voiturette et tout ce qui s'y trouve sont alors considérés comme étant l'*équipement* de ce joueur. Autrement, la voiturette et tout ce qui s'y trouve sont considérés comme étant l'*équipement* du joueur partageant la voiturette dont la balle (ou la balle de son *partenaire*)

est concernée.

Fosse de sable

Une « *fosse de sable* » est un *obstacle* formé d'une partie aménagée de terrain, souvent en dépression, d'où le gazon ou la terre de surface ont été enlevés et remplacés par du sable ou autre matériau semblable.

Le terrain gazonné bordant une *fosse de sable* ou situé à l'intérieur d'une *fosse de sable*, incluant les plaques de gazon empilées (qu'elles soient gazonnées ou en terre), n'en fait pas partie. Un mur ou une lèvre de la fosse de sable non couverte par du gazon fait partie de la *fosse de sable*. La lisière d'une *fosse de sable* se prolonge verticalement vers le bas, mais non vers le haut.

Une balle est dans une *fosse de sable* lorsqu'elle repose dans la *fosse de sable* ou que toute partie de la balle y touche.

Honneur

Le joueur qui est censé jouer le premier sur l'*aire de départ* est réputé avoir l'« *honneur* ».

Hors limites

« *Hors limites* » est au-delà des limites du *terrain* ou toute partie du *terrain* ainsi marquée par le *comité*.

Lorsque le *hors limites* est défini en faisant référence à des piquets ou une clôture, ou comme étant au-delà des piquets ou d'une clôture, la ligne du *hors limites* est déterminée par les points les plus à l'intérieur des piquets ou des poteaux de la clôture au niveau du sol (excluant les supports à angle).

Lorsque des piquets et des lignes sont tous deux utilisés pour indiquer le *hors limites*, les piquets identifient le *hors limites* et les lignes définissent le *hors limites*. Lorsque le *hors limites* est défini par une ligne sur le sol, cette ligne est elle-même *hors limites*. La ligne d'un *hors limites* se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

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

Les objets définissant les *hors limites* tels que murs, clôtures, piquets et lissages ne sont pas des *obstructions* et sont considérés comme étant fixes. Les piquets identifiant les *hors limites* ne sont pas des *obstructions* et sont

considérés comme étant fixes.

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

Note 2 : Un *comité* peut faire une règle locale déclarant les piquets utilisés pour identifier mais non pour définir un *hors limites* comme étant des *obstructions*.

Intervention fortuite

Il y a « *intervention fortuite* » quand une balle en mouvement est arrêtée ou déviée accidentellement par un *élément étranger* (voir la règle 19-1).

Ligne de coup roulé

La « *ligne de coup roulé* » est celle que le joueur souhaite que sa balle emprunte après un coup sur le *vert*. Sauf quant à la règle 16-1e, la *ligne de coup roulé* comprend une distance raisonnable de chaque côté de la ligne souhaitée. La *ligne de coup roulé* ne se prolonge pas au-delà du trou.

Ligne de jeu

La « *ligne de jeu* » est la direction que le joueur souhaite que sa balle emprunte après un coup, plus une distance raisonnable de chaque côté de la direction souhaitée. La *ligne de jeu* se prolonge verticalement vers le haut à partir du sol, mais ne se prolonge pas au-delà du trou :

Marqueur

Le « *marqueur* » est la personne désignée par le *comité* pour enregistrer le score d'un *compétiteur* dans une partie par coups. Il peut être un *co-compétiteur*. Il n'est pas un *arbitre*.

Mauvais vert

Un « *mauvais vert* » est tout *vert* autre que celui du trou qu'on est en train de jouer. À moins que le *comité* le déclare autrement, ce terme inclut un *vert* de pratique ou un *vert* pour la pratique des coups d'approche sur le *terrain*.

Mauvaise balle

Une « *mauvaise balle* » est toute balle autre que :

- la *balle en jeu* du joueur;
- sa *balle provisoire*; ou
- en partie par coups, une deuxième balle qu'il a jouée selon la règle 3-3

ou la règle 20-7c; et inclut :

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

Note : Une *balle en jeu* comprend une *balle substituée* pour la *balle en jeu*, que telle substitution soit permise ou non.

Meilleure balle

Voir « *Formes de parties par trous* ».

Observateur

Un « *observateur* » est la personne désignée par le *comité* pour aider un *arbitre* à décider des questions de faits et lui signaler toute infraction à une *règle*. Un *observateur* ne devrait pas prendre charge du drapeau, se tenir près du *trou* ou en indiquer l'emplacement, ou lever la balle ou en marquer l'emplacement.

Obstacle

Un « *obstacle* » est toute *fosse de sable* ou *obstacle d'eau*.

Obstacle d'eau

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

Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau* est délimitée par des piquets, les piquets sont considérés comme étant dans l'*obstacle d'eau* et les lisières de l'*obstacle* sont définies par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Lorsque des piquets et des lignes sont tous deux utilisés pour indiquer un *obstacle d'eau*, les piquets identifient l'*obstacle d'eau* et les lignes définissent les lisières de l'*obstacle*. Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau* est indiquée par une ligne sur le sol, cette ligne est elle-même dans l'*obstacle d'eau*. La lisière d'un *obstacle d'eau* se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Une balle est dans un *obstacle d'eau* lorsqu'elle repose dans l'*obstacle d'eau* ou que toute partie de la balle y touche.

Les piquets utilisés pour identifier ou délimiter un *obstacle d'eau* sont des *obstructions*.

Note 1 : Les piquets ou lignes utilisés pour délimiter les lisières ou pour identifier un *obstacle d'eau* doivent être jaunes.

Note 2 : Le *comité* peut faire une règle locale prohibant le jeu d'une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *obstacle d'eau*.

Obstacle d'eau latéral

Un « *obstacle d'eau latéral* » est un *obstacle d'eau* ou la partie d'un *obstacle d'eau* située de telle sorte qu'il est impossible, ou jugé non pratique par le *comité*, de laisser tomber une balle derrière l'*obstacle d'eau* conformément à la règle 26-1b. Tout terrain ou eau compris à l'intérieur des lisières d'un *obstacle d'eau latéral* fait partie de l'*obstacle d'eau latéral*.

Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* est délimitée par des piquets, les piquets sont considérés comme étant dans l'*obstacle d'eau latéral* et les lisières de l'*obstacle* sont définies par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Lorsque des piquets et des lignes sont tous deux utilisés pour indiquer un *obstacle d'eau latéral*, les piquets identifient l'*obstacle* et les lignes définissent les lisières de l'*obstacle*. Lorsque la lisière d'un *obstacle d'eau latéral* est indiquée par une ligne sur le sol, cette ligne est elle-même dans l'*obstacle d'eau latéral*. La lisière d'un *obstacle d'eau latéral* se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Une balle est dans un *obstacle d'eau latéral* lorsqu'elle repose dans l'*obstacle d'eau latéral* ou que toute partie de la balle y touche.

Les piquets utilisés pour identifier ou délimiter un *obstacle d'eau latéral* sont des *obstructions*.

Note 1 : La partie d'un *obstacle d'eau* devant être considéré comme *obstacle d'eau latéral* doit être clairement identifiée. Les piquets ou lignes utilisés pour délimiter les lisières ou pour identifier un *obstacle d'eau latéral* doivent être rouges.

Note 2 : Le *comité* peut faire une règle locale prohibant le jeu d'une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *obstacle d'eau latéral*.

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

Obstruction

Une « *obstruction* » est tout ce qui est artificiel, incluant les surfaces artificielles, les bords des routes et des sentiers et la glace fabriquée, excepté :

- les objets définissant les *hors limites*, tels que murs, clôtures, piquets et lissages;
- toute partie d'un objet artificiel inamovible qui est *hors limites*; et
- toute construction désignée par le *comité* comme faisant partie intégrante du *terrain*.

Une *obstruction* est amovible si elle peut être déplacée sans effort excessif, sans retarder le jeu indûment et sans causer de dommage. Autrement, elle est considérée comme étant une *obstruction* inamovible.

Note : Le *comité* peut faire une règle locale déclarant une *obstruction* amovible comme étant une *obstruction* inamovible.

Parcours

Voir « *sur le parcours* ».

Partenaire

Un « *partenaire* » est un joueur associé à un autre joueur sur la même *équipe*.

Dans une partie à *trois joueurs*, à *quatre joueurs*, à *la meilleure balle* ou à *quatre balles*, lorsque le contexte le permet, le mot « *joueur* » inclut son ou ses *partenaires*.

Partie par coups

Voir « *Types de partie par coups* »

Partie par trous

Voir « *Types de partie par trous* »

Pénalité

Un coup de « *pénalité* » est un coup qu'on ajoute au score d'un joueur ou d'une *équipe* selon certaines règles. Dans une partie à *trois joueurs* ou à *quatre joueurs*, les coups de *pénalité* n'affectent pas l'ordre du jeu.

Perdue

Voir « *Balle perdue* »

Point d'allégement le plus proche

Le « *point d'allégement le plus proche* » est le point de référence où prendre un allégement sans pénalité d'un embarras causé par une *obstruction* inamovible (règle 24-2), une *condition anormale de terrain* (règle 25-1) ou un *mauvais vert* (règle 25-3).

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

- (i) qui n'est pas plus près du trou, et
- (ii) où, si la balle y était positionnée, il n'y aurait pas d'embarras de la condition dont on cherche allégement pour le *coup* que le joueur aurait fait de l'emplacement original si la condition n'existait pas

Note : Pour déterminer avec précision le *point d'allégement le plus proche*, le joueur devrait utiliser le bâton avec lequel il aurait effectué son prochain *coup* si la condition n'existait pas, pour simuler sa *prise de position*, sa direction de jeu et son élan pour un tel *coup*.

Prendre position

« *Prendre position* » consiste en ce qu'un joueur place ses pieds en position et en préparation pour l'exécution d'un *coup*.

Quatre balles

Voir « *Types de partie par trous* » et « *Types de parties par coups* ».

Quatre joueurs

Voir « *Types de partie par trous* » et « *Types de parties par coups* ».

RCGA

« *RCGA* » signifie l'Association Royale de Golf du Canada

Règle ou règles

Le terme « *règle* » inclut :

- a. les règles du golf et leurs interprétations contenues aux « *Decisions on the Rules of Golf* »;
- b. toute condition de la compétition établie par le *comité* selon la règle 33-1 et l'Appendice I;
- c. toute règle locale établie par le *comité* selon la règle 33-8a et

l'Appendice I; et

d. les spécifications concernant :

(i) les bâtons et la balle aux Appendices II et III, ainsi que les interprétations contenues dans « *A Guide to the Rules on Clubs and Balls* » (publication du R&A Rules Limited) ; et

(ii) les appareils et autres équipements à l'Appendice IV.

Ronde conventionnelle

Une « *ronde conventionnelle* » consiste à jouer les trous du *terrain* dans leur ordre normal à moins que le *comité* ne l'ait autorisé autrement. Le nombre de trous dans une *ronde conventionnelle* est de 18 à moins que le *comité* ne le réduise. Quant à la prolongation d'une *ronde conventionnelle* en partie par trous, voir la règle 2-3.

Simple

Voir « *Types de partie par trous* » et « *Types de partie par coups* ».

Substituée

Voir « *Balle substituée* ».

Sur le parcours

Le terme « *sur le parcours* » s'applique à la totalité du *terrain* sauf :

- l'*aire de départ* et le *vert* du trou qu'on est en train de jouer, et
- tous les *obstacles* sur le *terrain*.

Terrain

Le « *terrain* » est la totalité de la zone située à l'intérieur des limites établies par le *comité* (voir la règle 33-2).

Terrain en réparation

Un « *terrain en réparation* » est toute partie du *terrain* ainsi marquée par ordre du *comité* ou ainsi déclarée par son représentant autorisé. Le sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre pousse situés dans le *terrain en réparation* font partie du *terrain en réparation*. Il comprend tout ce qui est mis en tas pour être enlevé de même qu'un trou fait par un employé du *terrain*, même s'ils ne sont pas identifiés comme tel. L'herbe coupée et autres matières laissées sur le *terrain*, qu'on a abandonnées et qu'on n'a pas l'intention d'enlever, ne sont pas considérées

comme *terrain en réparation* à moins qu'elles soient ainsi identifiées.

Lorsque la lisière d'un *terrain en réparation* est délimitée par des piquets, les piquets sont considérés comme étant dans le *terrain en réparation* et les lisières du *terrain en réparation* sont définies par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. Lorsque des piquets et des lignes sont tous deux utilisés pour indiquer un *terrain en réparation*, les piquets identifient le *terrain en réparation* et les lignes définissent les lisières du *terrain en réparation*. Lorsque la lisière d'un *terrain en réparation* est indiquée par une ligne sur le sol, cette ligne est elle-même dans le *terrain en réparation*. La lisière du *terrain en réparation* se prolonge verticalement vers le bas, mais non vers le haut.

Une balle est dans le *terrain en réparation* lorsqu'elle repose dans le *terrain en réparation* ou que toute partie de la balle y touche.

Les piquets utilisés pour délimiter ou identifier un *terrain en réparation* sont des *obstructions*.

Note : Le comité peut faire une règle locale prohibant le jeu dans un *terrain en réparation* ou dans une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *terrain en réparation*.

Trois balles

Voir « *Types de partie par trous* ».

Trois joueurs

Voir « *Types de partie par trous* ».

Trou

Le « *trou* » doit avoir 4 1/4 po (108 mm) de diamètre et au moins 4 po (101,6 mm) de profondeur. Si un revêtement intérieur est utilisé, celui-ci doit être enfoncé d'au moins un pouce (25,4 mm) au-dessous de la surface du vert, à moins que la nature du sol ne le permette pas; son diamètre extérieur ne doit pas dépasser 4 1/4 po (108 mm).

Types de parties par coups

Simple : une compétition dans laquelle chaque *compétiteur* joue une partie individuelle.

À quatre joueurs : Une compétition dans laquelle deux *compétiteurs* sont *partenaires* et jouent une seule balle.

À quatre balles : Une compétition dans laquelle deux *compétiteurs* sont *partenaires* et chacun joue sa propre balle. Le meilleur score des *partenaires* est le score pour le trou. Si un des *partenaires* fait défaut de compléter le jeu d'un trou, il n'y a pas de pénalité.

Note : Voir la règle 32-1 pour les compétitions « Contre bogey », « Contre normale » et « Stableford ».

Types de parties par trous

Simple : un match où un joueur joue contre un autre.

À trois joueurs : un match où un joueur joue contre deux autres et chaque *équipe* joue une seule balle.

À quatre joueurs : un match où deux joueurs jouent contre deux autres et chaque *équipe* joue une seule balle.

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

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

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

Vert

Le « vert » est toute la surface du trou qu'on est en train de jouer spécialement aménagée pour les coups roulés ou autrement définie comme telle par le *comité*. Une balle est sur le *vert* lorsque toute partie de la balle y touche.

Section III – Les règles du jeu

Le jeu

Règle I

Le jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

I-1. Règle générale

Le jeu de golf consiste à jouer une balle avec un bâton à partir de l'*aire de départ* jusqu'à ce qu'elle soit *entrée dans le trou* en la frappant d'un *coup* ou de *coups* successifs conformément aux *règles*.

I-2. Exercer une influence sur le mouvement de la balle ou modifier des conditions physiques

Un joueur ne doit pas (i) poser un geste avec l'intention d'exercer une influence sur le mouvement d'une *balle en jeu* ou (ii) modifier des conditions physiques avec l'intention d'affecter le jeu d'un trou.

Exceptions :

1. Un geste expressément permis ou expressément prohibé par une autre règle est sujet à cette autre règle et non à la règle I-2.
2. Un geste fait dans le seul but de prendre soin du *terrain* n'est pas une infraction à la règle I-2.

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE I-2 :

Partie par trous – perte du trou; **partie par coups** – deux coups.

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

Note I : Un joueur est considéré avoir commis une infraction grave à la règle

1-2 si le *comité* considère que le geste posé en infraction à cette règle lui a permis ou a permis à un autre joueur d'obtenir un avantage significatif ou a placé un autre joueur, autre que son *partenaire*, en désavantage significatif.

Note 2 : En partie par coups, sauf lorsqu'il y a une infraction grave entraînant une disqualification, un joueur ayant commis une infraction à la règle 1-2 relativement au mouvement de sa propre balle doit jouer la balle là où elle a été arrêtée, ou, si elle a été déviée, là où elle s'est arrêtée. Si le mouvement de la balle d'un joueur a intentionnellement été influencé par un *co-compétiteur* ou par un autre *élément étranger*, la règle 1-4 s'applique au joueur (voir la note à la règle 19-1).

1-3. Entente pour déroger aux règles

Les joueurs ne doivent pas s'entendre entre eux pour écarter l'effet d'une règle ou pour renoncer à l'application d'une pénalité encourue.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 1-3 :

Partie par trous – disqualification des deux équipes.

Partie par coups – disqualification des compétiteurs en cause.

(S'entendre pour jouer hors tour en partie par coups – voir la règle 10-2c)

1-4. Points non couverts par les règles

Si quelque point en litige n'est pas couvert par les règles, la décision devrait être prise selon l'équité.

Règle 2

Partie par trous

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

2-1. Règle générale

Un match consiste en ce qu'une *équipe* joue contre une autre durant une *ronde conventionnelle*, à moins qu'il en soit prévu autrement par le *comité*.

Dans les parties par trous, le jeu se joue par trous.

Sauf lorsque prévu autrement par les règles, le trou est gagné par l'*équipe* qui entre sa balle dans le *trou* avec le moins de *coups*. Dans une partie avec

handicap, le total net le plus bas gagne le trou.

L'état du match est décrit au moyen des termes : tant de « trous d'avance » ou « égalité », et tant de « trous à jouer ».

Une *équipe* est « dormie » quand elle a autant de trous d'avance qu'il en reste à jouer.

2-2. Trou égalé

Un trou est égalé lorsque chaque *équipe* a entré sa balle dans le trou avec le même nombre de *coups*.

Lorsqu'un joueur a entré sa balle dans le trou et qu'il reste un *coup* à son *adversaire* pour égaler le trou, l'égalité est acquise au joueur qui a complété le trou même si celui-ci encourt subséquemment une pénalité.

2-3. Gagnant d'un match

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

En cas d'égalité, le *comité* peut prolonger la *ronde conventionnelle* du nombre de trous requis pour qu'un match soit gagné.

2-4. Concession du match, d'un trou ou du prochain coup.

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

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

Un joueur peut concéder le prochain *coup* de son *adversaire* en tout temps pourvu que la balle de son *adversaire* soit au repos. L'*adversaire* est considéré comme ayant entré sa balle dans le trou avec son prochain *coup* et la balle peut être enlevée par l'une ou l'autre des *équipes*.

Une concession ne peut pas être refusée ni retirée.

(Balle surplombant le trou - voir la règle 16-2)

2-5. Doute quant à la procédure; contestations et réclamations

Lors d'une partie par trous, si un doute se présente ou si une contestation est soulevée entre les joueurs, un joueur peut faire une réclamation. S'il n'y a pas de représentant autorisé du *comité* disponible dans un temps raisonnable, les joueurs doivent continuer le match sans délai. Le *comité* peut

considérer une réclamation seulement si elle a été faite en temps opportun et si le joueur faisant la réclamation a avisé son *adversaire* à ce moment (i) qu'il fait une réclamation ou qu'il désire obtenir une décision et (ii) des faits sur lesquels sa réclamation ou la décision doit être basée.

Une réclamation est considérée faite en temps opportun si, lorsque les circonstances donnant lieu à la réclamation sont découvertes, le joueur fait sa réclamation (i) avant que tout joueur du match joue depuis l'*aire de départ* suivante, ou (ii) s'il s'agit du dernier trou du match, avant que tous les joueurs du match quittent le *vert*, ou (iii) lorsque les circonstances justifiant la réclamation sont découvertes après que tous les joueurs ont quitté le *vert* du dernier trou, avant que le résultat du match ait été officiellement annoncé.

Une réclamation concernant un trou antérieur dans le match pourra être considérée par le *comité* seulement si elle est fondée sur des faits jusqu'alors inconnus du joueur présentant la réclamation et que celui-ci a reçu un faux renseignement (règle 6-2a ou règle 9) d'un *adversaire*. Une telle réclamation doit être faite en temps opportun.

Après que le résultat du match a été annoncé officiellement, une réclamation ne peut être considérée par le *comité* à moins que celui-ci soit convaincu que (i) la réclamation est basée sur des faits qui étaient antérieurement inconnus du joueur faisant la réclamation au moment où les résultats ont été annoncés officiellement, (ii) le joueur faisant la réclamation a reçu un faux renseignement d'un *adversaire* et (iii) l'*adversaire* savait qu'il donnait un faux renseignement. Il n'y a pas de limite de temps pour considérer une telle réclamation.

Note 1 : Un joueur peut choisir d'ignorer une infraction à une *règle* par son *adversaire* pourvu qu'il n'y ait pas d'entente entre les *équipes* pour ne pas appliquer une *règle* (règle 1-3).

Note 2 : En partie par trous, un joueur qui doute de ses droits ou de la procédure correcte ne peut pas compléter le jeu du trou en jouant deux balles.

2-6. Pénalité générale

La pénalité pour infraction à une *règle* en partie par trous est la perte du trou, sauf lorsque prévu autrement

Règle 3

Partie par coups

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

3-1. Règle générale; le gagnant

Une compétition en partie par coups consiste en ce que les *compétiteurs* complètent chacun des trous d'une ou de plusieurs *rondes conventionnelles* et remettent pour chaque ronde une carte de scores sur laquelle il y a un score brut pour chacun des trous. Chacun des *compétiteurs* joue contre tous les autres *compétiteurs* dans la compétition.

Le compétiteur qui complète la ou les *rondes conventionnelles* avec le moins de coups est le gagnant.

Dans une compétition avec handicap, le *compétiteur* ayant le score net le plus bas pour la ou les *rondes conventionnelles* est le gagnant.

3-2. Défaut d'entrer la balle

Si un *compétiteur* omet d'entrer sa balle dans le trou, à quelque trou que ce soit, et qu'il ne corrige pas son erreur avant de jouer un coup depuis l'*aire de départ* suivante ou, lorsqu'il s'agit du dernier trou de la ronde, avant de quitter le vert, **il est disqualifié.**

3-3. Doute quant à la procédure

a. Procédure

En partie par coups, si un *compétiteur* doute de ses droits ou de la procédure correcte durant le jeu d'un trou, il peut, sans pénalité, compléter le jeu du trou avec deux balles.

Après que la situation créant le doute se soit présentée et avant de faire quoi que ce soit d'autre, le *compétiteur* doit annoncer à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* son intention de jouer deux balles et il doit annoncer quelle balle il veut compter si les *règles* le permettent.

Le compétiteur doit faire rapport des faits au *comité* avant de remettre sa carte de scores. S'il fait défaut de le faire, **il est disqualifié.**

Note : Si le *compétiteur* fait quoi que ce soit d'autre avant de s'occuper de la situation ayant créé le doute, la règle 3-3 n'est pas applicable. Le score avec la balle originale compte ou, si la balle originale n'est pas l'une des balles jouées, le score avec la première balle mise en jeu comptera, même si les règles ne permettent pas la procédure adoptée pour cette balle. Cependant, le *compétiteur* n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une deuxième balle, et tout *coup de pénalité* encouru uniquement en jouant cette balle ne comptera pas pour son score.

b. Détermination du score pour le trou

- (i) Si la balle que le *compétiteur* a choisie à l'avance comme devant compter a été jouée selon les règles, le score avec cette balle est le score du *compétiteur* pour ce trou. Autrement, le score avec l'autre balle compte si les règles permettent la procédure adoptée pour cette balle.
- (ii) Si le *compétiteur* fait défaut d'annoncer à l'avance sa décision de compléter le jeu du trou avec deux balles, ou d'annoncer laquelle des deux balles il veut compter, le score avec la balle originale devra compter pourvu qu'elle ait été jouée conformément aux règles. Si la balle originale n'est pas l'une des balles jouées, la première balle mise en jeu comptera pourvu qu'elle ait été jouée selon les règles. Autrement, le score avec l'autre balle comptera si les règles permettent la procédure adoptée pour telle balle.

Note 1 : Si un *compétiteur* joue une deuxième balle selon la règle 3-3, les coups effectués après que cette règle a été invoquée avec la balle qui ne compte pas sont ignorés, tout comme le sont les coups de *pénalité* encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas.

Note 2 : Une deuxième balle jouée selon la règle 3-3 n'est pas une balle provisoire selon la règle 27-2.

3-4. Refus de respecter une règle

Un *compétiteur* qui refuse de se conformer à une règle portant atteinte aux droits d'un autre *compétiteur* **est disqualifié**.

3-5. Pénalité générale

La pénalité pour une infraction à une règle en partie par coups est de deux coups, sauf lorsque prévu autrement.

Les bâtons et la balle

La RCGA se réserve le droit de modifier en tout temps les *règles* ayant trait aux bâtons et aux balles (voir les appendices II et III), ainsi que d'établir ou de changer les interprétations de ces *règles*.

Règle 4

Les bâtons

Un joueur qui a des doutes quant à la conformité d'un bâton devrait consulter la RCGA.

Un manufacturier devrait soumettre à la RCGA un prototype de bâton qui doit être manufacturé pour obtenir une décision à savoir si tel bâton est conforme aux *règles*. Le prototype soumis devient la propriété de la RCGA pour fins de référence. Si un manufacturier omet de soumettre un prototype ou, ayant soumis un tel prototype, fait défaut d'attendre la décision avant de manufacturer le bâton et/ou de le mettre en marché, ce manufacturier assume les risques d'une décision à l'effet que le bâton n'est pas conforme aux *règles*.

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

4-1. Forme et fabrication des bâtons

a. Règle générale

Les bâtons d'un joueur doivent être conformes à la présente règle ainsi qu'aux dispositions, spécifications et interprétations prévues à l'appendice II.

Note : Le *comité* peut exiger, dans les conditions d'une compétition (règle 33-1), que tout « driver » que le joueur transporte doit avoir une tête, identifiée selon le modèle et l'angle de la face, paraissant à la liste courante des têtes de « driver » approuvée par la RCGA.

b. Usure et modifications

Un bâton conforme aux *règles* lorsqu'il est neuf est considéré comme étant conforme lorsqu'il est usé suite à une utilisation normale. Toute partie d'un

bâton qui a été modifiée volontairement est considérée comme étant neuve et doit, dans sa forme modifiée, être conforme aux règles.

4-2. Caractéristiques de jeu changées et matière étrangère

a. Caractéristiques de jeu changées

Durant une *ronde conventionnelle*, les caractéristiques de jeu d'un bâton ne doivent pas être changées volontairement par un ajustement ou par tout autre moyen.

b. Matière étrangère

Aucune matière étrangère ne doit être ajoutée à la face du bâton dans le but d'influencer le mouvement de la balle.

PÉNALITÉ POUR AVOIR TRANSPORTÉ, SANS TOUTEFOIS UTILISER, UN OU DES BATONS EN INFRACTION À LA RÈGLE 4-1 OU 4-2

Partie par trous – À la fin du trou durant lequel l'infraction est découverte, l'état du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction est survenue; déduction maximum par ronde – deux trous.

Partie par coups – Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum par ronde – quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une infraction est survenue).

Partie par trous ou partie par coups – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, l'infraction est censée avoir été découverte durant le jeu du prochain trou et la pénalité doit s'appliquer en conséquence.

Compétition « Contre bogey » ou « Contre normale » – voir la note I à la règle 32-1a.

Compétition « Stableford » – voir la note I à la règle 32-1b.

* Tout bâton transporté en infraction à la règle 4-1 ou 4-2 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur, à son *adversaire* en partie par trous ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en partie par coups immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur fait défaut de le faire, il est disqualifié.

PÉNALITÉ POUR AVOIR EFFECTUÉ UN COUP AVEC UN BÂTON EN INFRACTION À LA RÈGLE 4-1 OU 4-2 : Disqualification

4-3. Bâtons endommagés : réparation et remplacement

a. Dommage durant le cours normal du jeu

Si, durant une *ronde conventionnelle*, un bâton d'un joueur est endommagé durant le cours normal du jeu, il peut :

- (i) utiliser le bâton dans sa condition endommagée durant le reste de la *ronde conventionnelle*; ou
- (ii) sans retarder indûment le jeu, le réparer ou le faire réparer; ou
- (iii) comme option additionnelle disponible seulement si le bâton est impropre au jeu, remplacer le bâton endommagé par tout autre bâton. Le remplacement d'un bâton ne doit pas retarder le jeu indûment (règle 6-7) et ne doit pas être fait en empruntant un bâton choisi pour le jeu par toute autre personne jouant sur le terrain ou en assemblant des pièces transportées par ou pour le joueur durant la *ronde conventionnelle*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3a :

Voir l'énoncé de pénalité pour la règle 4-4a ou b, et la règle 4-4c.

Note : Un bâton est impropre au jeu s'il est substantiellement endommagé, c.-à-d. que la tige est déformée, pliée de façon significative ou si elle se brise en morceaux; ou que la tête du bâton devient mal ajustée, détachée ou déformée de façon significative; ou que la prise devient lâche. Un bâton n'est pas impropre au jeu simplement parce que l'angle de la face ou l'inclinaison de la tête du bâton a été changée, ou que la tête du bâton est égratignée.

b. Dommage autre que durant le cours normal du jeu

Si, durant une *ronde conventionnelle*, un bâton d'un joueur est endommagé autrement que durant le cours normal du jeu et que ce dommage rend le bâton non conforme ou en change les caractéristiques de jeu, tel bâton ne doit pas subséquemment être utilisé ni remplacé durant la ronde.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3b :

Disqualification.

c. Dommage antérieur à la ronde

Un joueur peut utiliser un bâton endommagé avant la ronde pourvu que le bâton, dans sa condition endommagée, soit conforme aux *règles*.

Le dommage à un bâton survenu avant une ronde peut être réparé durant la ronde, pourvu que les caractéristiques de jeu ne soient pas changées et que le jeu ne soit pas retardé indûment.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3c :

Voir l'énoncé de pénalité pour la règle 4-1 ou 4-2.

(Délai indu – voir la règle 6-7)

4-4. Maximum de quatorze bâtons

a. Choix et ajout de bâtons

Le joueur ne doit pas commencer une *ronde conventionnelle* avec plus de quatorze bâtons. Il est limité aux bâtons ainsi choisis pour cette ronde sauf que, s'il a commencé avec moins de quatorze bâtons, il peut en ajouter autant qu'il le désire pourvu que le nombre total de bâtons n'excède pas quatorze.

L'ajout d'un ou de plusieurs bâtons ne doit pas retarder indûment le jeu (règle 6-7) et le joueur ne doit pas ajouter ou emprunter un bâton choisi pour le jeu par toute autre personne jouant sur le terrain ou en rassemblant des pièces transportées par ou pour le joueur durant la *ronde conventionnelle*.

b. Les partenaires peuvent partager les bâtons

Les *partenaires* peuvent partager des bâtons pourvu que le nombre total de bâtons transportés par les *partenaires* qui les partagent n'excède pas quatorze.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-4a ou b, INDÉPENDAMMENT DU NOMBRE DE BÂTONS EXCÉDENTAIRES TRANSPORTÉS :

Partie par trous – À la fin du trou durant lequel l'infraction est découverte, l'état du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction est survenue; déduction maximum par ronde – deux trous.

Partie par coups – Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum par ronde – quatre coups (deux coups à

chacun des deux premiers trous où une infraction est survenue).

Partie par trous ou partie par coups – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, l'infraction est censée avoir été découverte durant le jeu du trou qui vient d'être complété, et la pénalité pour infraction à la règle 4-4a ou b ne s'applique pas au trou suivant.

Compétition « Contre bogey » ou « Contre normale » – voir la note I à la règle 32-1a.

Compétition « Stableford » – voir la note I à la règle 32-1b.

c. Bâton excédentaire déclaré retiré du jeu

Tout bâton transporté ou utilisé en violation de la règle 4-3a(iii) ou de la règle 4-4 doit être déclaré comme retiré du jeu par le joueur, à son *adversaire* en partie par trous ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en partie par coups, immédiatement après la découverte de l'infraction. Le joueur ne doit plus utiliser ce ou ces bâtons durant le reste de la *ronde conventionnelle*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-4c :

Disqualification.

Règle 5

La balle

Un joueur qui a des doutes à savoir si une balle est conforme aux règles devrait consulter la RCGA.

Un fabricant devrait soumettre à la RCGA un échantillon d'une balle à être manufacturée pour une décision à savoir si la balle est conforme aux règles. Les échantillons soumis deviennent la propriété de la RCGA pour fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre des échantillons ou, ayant soumis des échantillons, fait défaut d'attendre la décision avant de manifester la balle ou de la mettre en marché, ce fabricant assume les risques d'une décision à l'effet que la balle n'est pas conforme aux règles.

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

5-1. Règle générale

La balle utilisée par le joueur doit être conforme aux spécifications énoncées à l'appendice III.

Note : Le *comité* peut exiger, dans les conditions d'une compétition (règle 33-1), que la balle que le joueur joue doit paraître sur la liste courante des balles conformes approuvées par l'Association Royale de Golf du Canada (RCGA).

5-2. Matière étrangère

Il ne doit pas avoir de matière étrangère appliquée à la balle jouée par le joueur dans le but d'en changer les caractéristiques de jeu.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 5-1 ou 5-2 :

Disqualification.

5-3. Balle impropre au jeu

Une balle est impropre au jeu si elle est visiblement coupée, craquée ou déformée. Une balle n'est pas impropre au jeu par le seul fait que de la boue ou autre matière y adhère, que sa surface est égratignée ou écorchée ou que sa peinture est endommagée ou décolorée.

Si un joueur a raison de croire que sa balle est devenue impropre au jeu durant le jeu du trou qu'il est en train de jouer, il peut lever la balle sans pénalité pour déterminer si elle est impropre au jeu.

Avant de lever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son *adversaire* en partie par trous ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en partie par coups et marquer l'emplacement de la balle. Il peut alors lever la balle et l'examiner à la condition de donner à son *adversaire*, *marqueur* ou *co-compétiteur* l'occasion d'examiner la balle et d'observer l'acte de lever et de replacer la balle. La balle ne doit pas être nettoyée lorsqu'elle est levée selon la règle 5-3.

Si le joueur fait défaut de respecter cette procédure ou une partie de celle-ci, ou s'il lève sa balle sans avoir raison de croire que sa balle est devenue impropre au jeu durant le jeu du trou qu'il est en train de jouer, **il encourt une pénalité d'un coup.**

Si'il est établi que la balle est devenue impropre au jeu durant le jeu du trou qu'il est en train de jouer, le joueur peut substituer une autre balle, la plaçant à l'endroit où la balle originale reposait. Autrement, la balle originale doit être remplacée. Si le joueur substitue une balle lorsque cela n'est pas permis, **il encourt la pénalité générale pour infraction à la règle 5-3**, mais il n'y a pas de pénalité additionnelle selon cette règle ni selon la règle 15-2.

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

*** PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 5-3 :**

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

*** Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à la règle 5-3, il n'y a pas de pénalité additionnelle selon la présente règle.**

Note 1 : Si l'*adversaire*, le *marqueur* ou le *co-compétiteur* désire contester la demande pour déclarer la balle impropre au jeu, il doit le faire avant que le joueur joue une autre balle.

Note 2 : Si la position originale de la balle à être placée ou remplacée a été modifiée, voir la règle 20-3b.

(Nettoyer une balle levée d'un vert ou selon toute autre règle – voir la règle 21)

Responsabilités du joueur

Règle 6

Le joueur

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

6-1. Règles

Il incombe au joueur et à son cadet de connaître les *règles*. Le joueur encourt la *pénalité* applicable pour toute infraction aux règles commise par son cadet durant une *ronde conventionnelle*.

6-2. Handicap

a. Partie par trous

Avant de commencer un match dans une compétition avec handicap, les joueurs devraient déterminer leur handicap respectif l'un par rapport à l'autre. Si un joueur commence un match en ayant déclaré un handicap plus élevé que ce à quoi il a droit et que ceci affecte le nombre de coups donnés ou reçus, **il est disqualifié**; dans le cas contraire, le joueur jouera selon le handicap déclaré.

b. Partie par coups

Dans toute ronde d'une compétition avec handicap, le compétiteur doit s'assurer que son handicap est inscrit sur sa carte de scores avant de la remettre au *comité*. Si aucun handicap n'est inscrit sur sa carte de scores avant qu'elle soit remise (règle 6-6b), ou si le handicap inscrit est supérieur à celui auquel il a droit et que ceci affecte le nombre de coups reçus, **il est disqualifié** de la compétition avec handicap; dans le cas contraire, son score sera maintenu.

Note : C'est la responsabilité du joueur de connaître les trous sur lesquels des coups de handicap doivent être donnés ou reçus.

6-3. Heure de départ et groupes

a. Heure de départ

Le joueur doit commencer à l'heure déterminée par le *comité*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-3a :

Si le joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, dans les cinq minutes suivant son heure de départ, la pénalité pour défaut de partir à l'heure est la perte du premier trou dans le cas d'une partie par trous et, dans le cas d'une partie par coups, la pénalité est de deux coups au premier trou. Autrement, la pénalité pour infraction à la présente règle est la disqualification.

Compétition « Contre bogey » et « Contre normale » : voir la note 2 à la règle 32-1a.

Compétition « Stableford » : voir la note 2 à la règle 32-1b.

Exception : Lorsque le *comité* détermine que des circonstances exceptionnelles ont empêché le joueur de partir à l'heure, il n'y a pas de pénalité.

b. Groupes

Dans une compétition par coups, le *compétiteur* doit demeurer durant toute la ronde avec le groupe désigné par le *comité*, à moins que le *comité* autorise ou ratifie un changement.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-3b :

Disqualification.

(Partie à la meilleure balle et à quatre balles – voir les règles 30-3a et 31-2)

6-4. Cadet

Le joueur peut recevoir l'aide d'un *cadet*, mais il est limité à un seul *cadet* à la fois.

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-4 :

Partie par trous – À la fin du trou durant lequel l'infraction est découverte, l'état du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction est survenue; déduction maximum par ronde – deux trous.

Partie par coups – Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum par ronde – quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une infraction est survenue).

Partie par trous ou partie par coups – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, l'infraction est censée avoir été découverte durant le jeu du trou suivant, et la pénalité sera appliquée en conséquence.

Compétition « Contre bogey » et « Contre normale » – voir la Note I à la Règle 32-1a.

Compétition « Stableford » : voir la note I à la règle 32-1b.

* Un joueur qui a plus d'un *cadet* à l'encontre de cette règle doit, lorsqu'il réalise qu'il y a eu infraction, immédiatement s'assurer qu'il n'a pas plus d'un *cadet* en tout moment pour le reste de la *ronde conventionnelle*.

Autrement, le joueur est disqualifié.

Note : Le *comité* peut, dans les conditions d'une compétition (règle 33-1), interdire l'utilisation d'un *cadet* ou limiter le joueur quant au choix de son *cadet*.

6-5. Balle

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

6-6. Le score en partie par coups

a. Inscription des scores

Après chaque trou, le *marqueur* devrait vérifier le score avec le *compétiteur* et l'inscrire sur la carte de scores. En terminant la ronde, le *marqueur* doit signer la carte de scores et la remettre au *compétiteur*. Si plus d'un *marqueur* tient le score, chacun doit signer pour la partie dont il est responsable.

b. Signer et retourner la carte de scores

Après avoir complété la ronde, le *compétiteur* devrait vérifier son score pour chaque trou et régler avec le *comité* tout cas douteux. Il doit s'assurer que le ou les *marqueurs* ont signé la carte de scores, la contresigner lui-même et la remettre au *comité* aussitôt que possible.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-6b :

Disqualification.

c. Modification de la carte de scores

Aucune modification ne peut être apportée à la carte de scores après que le *compétiteur* l'a remise au *comité*.

d. Mauvais score pour un trou

Le *compétiteur* est responsable de l'exactitude du score inscrit pour chaque trou sur sa carte de scores. S'il remet un score plus bas que la réalité pour quelque trou que ce soit, **il est disqualifié**. S'il remet un score plus élevé que la réalité pour quelque trou que ce soit, le score sera maintenu tel que remis.

Note I : Le *comité* est responsable de l'addition des scores et de

l'application des handicaps inscrits sur la carte de scores – voir la règle 33-5.

Note 2 : En partie par coups à quatre balles, voir aussi les règles 31-3 et 31-7a.

6-7. Retard indu; jeu lent

Le joueur doit jouer sans retarder indûment le jeu et il doit respecter toute directive que le *comité* peut imposer quant à la vitesse de jeu. Entre le moment où il complète le jeu d'un trou et joue à partir de l'*aire de départ* suivante, le joueur ne doit pas retarder indûment le jeu.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-7 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Compétition « Contre bogey » et « Contre normale » – voir la note 2 à la règle 32-1a.

Compétition « Stableford » – voir la note 2 à la règle 32-1b.

Pour infraction subséquente – Disqualification.

Note 1 : Si le joueur retarde indûment le jeu entre deux trous, il retarde le jeu du prochain trou et, sauf pour les compétitions « Contre bogey », « Contre normale » et « Stableford » (voir la règle 32), la pénalité s'applique à ce trou.

Note 2 : Pour éviter le jeu lent, le *comité* peut, dans les conditions d'une compétition (règle 33-1), établir des directives concernant la vitesse de jeu incluant le temps maximum pour jouer une *ronde conventionnelle*, un trou ou un *coup*.

En partie par trous, le *comité* peut, dans une telle condition, modifier la pénalité pour infraction à cette règle comme suit :

Première infraction – Perte du trou;

Deuxième infraction – Perte du trou;

Pour une infraction subséquente – Disqualification.

En partie par coups, le *comité* peut, dans une telle condition, modifier la pénalité pour infraction à cette règle comme suit :

Première infraction - un coup;

Deuxième infraction - deux coups;

Pour une infraction subséquente – Disqualification.

6-8. Interrompre le jeu; reprendre le jeu

a. Cas autorisés

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

- (i) le *comité* ait suspendu le jeu;
- (ii) il estime qu'il y a danger à cause de la foudre;
- (iii) il recherche une décision du *comité* sur un point douteux ou contesté (voir les règles 2-5 et 34-3); ou
- (iv) pour toute autre raison valable telle une maladie soudaine.

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

Si le joueur interrompt le jeu sans permission expresse du *comité*, il doit se rapporter au *comité* dès que possible. S'il agit ainsi et que le *comité* juge sa raison satisfaisante, le joueur n'encourt aucune pénalité. Dans le cas contraire, **le joueur est disqualifié.**

Exception en partie par trous : Les joueurs interrompant d'un commun accord une partie par trous ne sont pas sujets à être disqualifiés à moins que leur action retarde ainsi la compétition.

Note : Quitter le *terrain* ne constitue pas en soi une interruption du jeu.

b. Procédure quand le jeu est suspendu par le comité

Lorsque le jeu est suspendu par le *comité*, les joueurs d'un match ou d'un groupe qui sont entre le jeu de deux trous ne doivent pas reprendre le jeu avant que le *comité* en ait ordonné la reprise. S'ils sont en train de jouer un trou, ils peuvent interrompre le jeu immédiatement ou continuer le jeu du trou, pourvu qu'ils le fassent sans délai. S'ils choisissent de poursuivre le jeu du trou, les joueurs peuvent interrompre le jeu avant de compléter le trou. Dans tous les cas, ils doivent interrompre le jeu lorsque le jeu du trou est complété.

Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le *comité* ordonne la reprise du jeu.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-8b :

Disqualification.

Note : Le *comité* peut prévoir dans les conditions d'une compétition (règle 33-1) que, dans des conditions potentiellement dangereuses, le jeu doit être interrompu aussitôt que le *comité* suspend le jeu. Si un joueur fait défaut d'interrompre le jeu immédiatement, **il est disqualifié** à moins que les circonstances justifient la mise de côté de cette pénalité tel que prévu à la règle 33-7.

c. Lever la balle lorsque le jeu est suspendu

Lorsqu'un joueur interrompt le jeu d'un trou selon la règle 6-8a, il peut lever sa balle sans pénalité seulement si le *comité* a suspendu le jeu ou s'il a une bonne raison de la lever. Avant de lever la balle, le joueur doit en marquer l'emplacement. Si le joueur interrompt le jeu et lève sa balle sans permission spécifique du *comité*, il doit, lorsqu'il se rapporte au *comité* (règle 6-8a), faire état du fait qu'il a levé la balle.

Si le joueur lève sa balle sans raison valable, s'il omet d'en marquer l'emplacement avant de la lever ou s'il omet de rapporter au *comité* le fait qu'il a levé la balle, **il encourt une pénalité d'un coup**.

d. Procédure lorsque le jeu reprend

Le jeu doit reprendre d'où il a été interrompu, même si la reprise survient une journée subséquente. Le joueur doit, avant ou lors de la reprise du jeu, procéder comme suit :

- (i) si le joueur a levé sa balle, il doit, pourvu qu'il avait droit de la lever selon la règle 6-8c, placer la balle originale ou une *balle substituée* à l'endroit d'où la balle originale a été levée. Sinon, la balle originale doit être replacée;
- (ii) si le joueur n'a pas levé sa balle, il peut, pourvu qu'il ait été autorisé à lever la balle selon la règle 6-8c, lever, nettoyer et replacer la balle, ou substituer une balle à l'endroit d'où la balle originale a été levée. Avant de lever la balle, il doit en marquer l'emplacement; ou
- (iii) si la balle ou le marque-balle du joueur est déplacé (y compris par le vent ou l'eau) alors que le jeu est interrompu, une balle ou un marque-balle doit être placé à l'endroit d'où la balle originale ou le marque-balle a été déplacé.

Note : Si l'endroit où la balle doit être replacée est impossible à déterminer, il doit alors être estimé et la balle doit être placée à l'endroit ainsi estimé. Les dispositions de la règle 20-3c ne s'appliquent pas.

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

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

*** Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à la règle 6-8d, il n'y a pas de pénalité additionnelle selon la règle 6-8c.**

Règle 7

Pratique

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

7-1. Avant ou entre deux rondes

a. Partie par trous

Durant toute journée d'une compétition par trous, un joueur peut, avant une ronde, pratiquer sur le *terrain* de la compétition.

b. Partie par coups

Avant une ronde ou une éliminatoire le jour d'une compétition par coups, un *compétiteur* ne doit pas pratiquer sur le *terrain* de la compétition ni éprouver la surface de tout *vert* du *terrain* en faisant rouler une balle ou en grattant ou frottant la surface du *vert*.

Lorsque deux rondes ou plus d'une compétition par coups doivent être jouées lors de journées consécutives, un *compétiteur* ne doit pas pratiquer entre les rondes sur tout *terrain* qui reste à jouer dans la compétition, ni éprouver la surface de tout *vert* de tel *terrain* en faisant rouler une balle ou en grattant ou frottant la surface du *vert*.

Exception : Les coups roulés ou les petits coups d'approche de pratique sur la première *aire de départ* ou près de telle *aire de départ* ou sur toute aire d'exercice, avant le début d'une ronde ou d'une éliminatoire, sont permis.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 7-1b :

Disqualification.

Note : Le *comité* peut, dans les conditions d'une compétition (règle 33-1), interdire la pratique sur le *terrain* de compétition durant toute journée d'une compétition par trous ou permettre la pratique sur le *terrain* de compétition, ou sur une partie de ce *terrain* (règle 33-2c), durant toute journée d'une compétition par coups ou entre les rondes d'une telle compétition.

7-2. Durant une ronde

Un joueur ne doit pas effectuer de coup de pratique durant le jeu d'un trou.

Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas effectuer de coup de pratique, sauf qu'il peut pratiquer ses coups roulés ou ses petits coups d'approche sur ou près :

- a. du *vert* du dernier trou qu'il vient de jouer,
- b. de tout *vert* de pratique, ou
- c. de l'*aire de départ* du prochain trou à jouer dans la ronde,

pourvu que de tels coups de pratique ne soient pas effectués à partir d'un *obstacle* et ne retardent pas indûment le jeu (règle 6-7).

Les *coups* effectués pour continuer le jeu d'un trou dont le résultat a été déterminé ne sont pas des *coups* de pratique.

Exception : Lorsque le jeu a été suspendu par le *comité*, un joueur peut, avant de reprendre le jeu, pratiquer (a) tel que prévu à la présente règle, (b) en tout lieu autre que sur le *terrain* de la compétition et (c) tel qu'autrement autorisé par le *comité*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 7-2 :

Partie par trous – perte du trou; **partie par coups** – deux coups.

Dans le cas d'une infraction entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou.

Note I : Un élan de pratique n'est pas un coup de pratique et peut être fait à tout endroit, pourvu que le joueur ne contrevienne pas aux *règles*.

Note 2 : Le *comité* peut, dans les conditions d'une compétition (règle 33-1), interdire :

- (a) la pratique sur le *vert* ou près du *vert* du dernier trou joué, et
- (b) l'acte de faire rouler une balle sur le *vert* du dernier trou joué.

Règle 8

Conseil; indiquer la ligne de jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

8-1. Conseil

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

- a. donner un *conseil* à qui que ce soit qui est dans la compétition et qui joue sur le *terrain* à l'exception de son *partenaire*, ou
- b. demander *conseil* à qui que ce soit autre qu'à son *partenaire* ou à l'un ou l'autre de leurs *cadets*.

8-2. Indiquer la ligne de jeu

a. Autre que sur le vert

Sauf sur le *vert*, un joueur peut se faire indiquer la *ligne de jeu* par n'importe qui, mais personne ne peut être placé par le joueur sur ou près de cette ligne ou de l'extension de cette ligne au-delà du *trou*, pendant que le *coup* est effectué. Tout repère placé par le joueur ou à sa connaissance pour indiquer la *ligne de jeu* doit être enlevé avant que le *coup* soit effectué.

Exception : *Drapeau* pris en charge ou soulevé – voir la règle 17-1.

b. Sur le vert

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Note: Le *comité* peut, dans les conditions d'une compétition par équipes (règle 33-1), permettre que chaque équipe nomme une personne qui peut donner *conseil* (y compris indiquer une *ligne de coup roulé*) aux membres de cette équipe. Le *comité* peut établir les conditions concernant la nomination et la conduite permise de telle personne, et celle-ci doit être identifiée au *comité* avant de pouvoir donner *conseil*.

Règle 9

Information quant au nombre de coups effectués

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

9-1. Règle générale

Le nombre de *coups* qu'un joueur a pris inclut les *coups de pénalité* encourus.

9-2. Partie par trous

a. Information quant au nombre de coups effectués

Durant le jeu d'un trou, un *adversaire* est en droit de s'assurer auprès du joueur du nombre de *coups* qu'il a effectués et, après qu'un trou a été complété, du nombre de *coups* effectués sur ce trou.

b. Faux renseignement

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

Un joueur est considéré comme ayant donné un faux renseignement :

- (i) s'il fait défaut d'aviser son *adversaire* dès que les circonstances le permettent qu'il a encouru une *pénalité*, à moins (a) qu'il soit manifeste qu'il procède selon une *règle* qui entraîne une *pénalité* et que son *adversaire* en a été témoin, ou (b) qu'il corrige son erreur avant que son *adversaire* effectue son prochain *coup*; ou

- (ii) s'il donne une information erronée durant le jeu d'un trou quant au nombre de *coups* qu'il a pris et qu'il ne corrige pas son erreur avant que son *adversaire* effectue son prochain *coup*; ou
- (iii) s'il donne une information erronée quant au nombre de *coups* qu'il a pris pour compléter le jeu d'un trou et que ceci affecte l'appréciation de l'*adversaire* quant au résultat du trou, à moins qu'il ne corrige son erreur avant que tout joueur effectue un *coup* depuis l'*aire de départ* suivante ou, s'il s'agit du dernier trou du match, avant que tous les joueurs quittent le *vert*.

Un joueur a donné un faux renseignement même si cela résulte du fait qu'il a omis d'inclure une pénalité qu'il ne savait pas avoir encourue. C'est la responsabilité du joueur de connaître les *règles*.

9-3. Partie par coups

Un *compétiteur* qui a encouru une *pénalité* devrait en informer son *marqueur* dès que les circonstances le permettent.

Ordre de jeu

Règle 10

Ordre de jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

10-1. Partie par trous

a. En commençant le jeu d'un trou

L'*équipe* qui a l'*honneur* à la première *aire de départ* est déterminée par l'ordre du tirage des *équipes*. En l'absence de tirage d'*équipes*, l'*honneur* devrait être déterminé par tirage au sort.

L'*équipe* qui gagne un trou prend l'*honneur* à l'*aire de départ* suivante. Si un trou a

été égalé, l'équipe qui avait l'honneur à l'aire de départ précédente le conserve.

b. Durant le jeu d'un trou

Après que les deux joueurs ont commencé le jeu d'un trou, la balle la plus éloignée du trou est jouée la première. Si les balles se trouvent à égale distance du trou, ou si leur distance en relation avec le trou est impossible à déterminer, la balle qui doit être jouée la première devrait être déterminée par tirage au sort.

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

Note : Lorsqu'on réalise que la balle originale ne sera pas jouée là où elle repose et que le joueur doit jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5), l'ordre de jeu est déterminé par l'endroit où le coup précédent a été effectué. Lorsqu'une balle peut être jouée d'un endroit autre que là où le coup précédent a été effectué, l'ordre de jeu est déterminé par l'endroit où la balle originale s'est arrêtée.

c. Jouer hors tour

Si un joueur joue alors que son adversaire aurait dû le faire, il n'y a pas de pénalité, mais l'adversaire peut immédiatement exiger que le joueur annule le coup ainsi joué et joue une balle dans le bon ordre aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5).

10-2. Partie par coups

a. En commençant le jeu d'un trou

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

Le compétiteur avec le score le plus bas à un trou prend l'honneur à l'aire de départ suivante. Le compétiteur avec le deuxième score le plus bas joue ensuite et ainsi de suite. Si deux ou plusieurs compétiteurs ont le même score à un trou, ils jouent de l'aire de départ suivante dans le même ordre qu'à l'aire de départ précédente.

Exception : Règle 32-1 (Compétitions Contre bogey, Contre normale et Stableford avec handicap).

b. Durant le jeu d'un trou

Après que les *compétiteurs* ont commencé le jeu d'un *trou*, la balle la plus éloignée du *trou* est jouée la première. Si deux ou plusieurs balles sont à égale distance du *trou* ou si leur distance en relation avec le *trou* est impossible à déterminer, la balle qui doit être jouée la première devrait être déterminée par tirage au sort.

Exceptions : Règles 22 (balle aidant ou nuisant au jeu) et 31-4 (partie par coups à quatre balles).

Note : Lorsqu'on réalise que la balle originale ne sera pas jouée là où elle repose et que le *compétiteur* doit jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5), l'ordre de jeu est déterminé par l'endroit où le coup précédent a été effectué. Lorsqu'une balle peut être jouée d'un endroit autre que là où le *coup* précédent a été effectué, l'ordre de jeu est déterminé par l'endroit où la balle originale s'est arrêtée.

c. Jouer hors tour

Si un *compétiteur* joue hors tour, il n'y a pas de *pénalité* et la balle est jouée là où elle repose. Cependant, si le *comité* détermine que des *compétiteurs* se sont entendus pour jouer hors tour pour avantager l'un d'entre eux, **ils sont disqualifiés**.

(Effectuer un *coup* alors qu'une autre balle est en mouvement après un coup à partir du vert – voir la règle 16-1f)

(Ordre incorrect en partie par coups à quatre joueurs – voir la règle 29-3)

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

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

Aire de départ

Règle 11

Aire de départ

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

11-1. Surélever la balle

Lorsqu'un joueur met une balle en jeu depuis l'*aire de départ*, la balle doit être jouée à l'intérieur des limites de l'*aire de départ* et à partir du sol ou d'un tee conforme aux *règles* (voir appendice IV) placé dans ou sur le sol.

Pour les fins de la présente règle, le sol inclut une irrégularité de surface (créée ou non par le joueur), du sable ou autre substance naturelle (placée ou non par le joueur).

Si un joueur effectue un *coup* sur une balle qui est sur un tee non conforme, ou sur une balle qui est placée sur un tee d'une manière non permise par cette règle, **il est disqualifié.**

Un joueur peut se tenir à l'extérieur de l'*aire de départ* pour jouer une balle qui est à l'intérieur de celle-ci.

11-2. Jalons de départ

Avant qu'un joueur effectue son premier *coup* avec quelque balle que ce soit de l'*aire de départ* du trou en train d'être joué, les jalons de départ sont considérés comme étant fixes. Dans de telles circonstances, si le joueur déplace, ou permet que soit déplacé, un jalon de départ dans le but d'éviter un embarras à sa *prise de position*, à l'espace requis pour son élan ou à sa *ligne de jeu*, **il encourt une pénalité pour infraction à la règle 13-2.**

11-3. Balle tombant du tee

Si une balle qui n'est pas en jeu tombe d'un tee ou si le joueur la fait tomber d'un tee en *adressant la balle*, la balle peut être surélevée de nouveau sans pénalité. Toutefois, si un *coup* est effectué dans une telle circonstance, que

la balle soit en mouvement ou non, le coup compte mais il n'y a pas de pénalité.

11-4. Jouer d'un endroit hors de l'aire de départ

a. Partie par trous

Si, pour commencer un trou, un joueur joue une balle à partir de l'extérieur de l'*aire de départ*, il n'y a pas de *pénalité*, mais l'*adversaire* peut immédiatement exiger que le joueur annule le coup et joue une balle à partir de l'intérieur de l'*aire de départ*.

b. Partie par coups

Si, pour commencer un trou, un *compétiteur* joue une balle à partir de l'extérieur de l'*aire de départ*, **il encourt une pénalité de deux coups** et il doit alors jouer une balle à partir de l'intérieur de l'*aire de départ*.

Si le *compétiteur* joue un *coup* de l'*aire de départ* suivante sans d'abord corriger son erreur ou, dans le cas du dernier trou de la ronde, quitte le *vert* sans d'abord déclarer son intention de corriger son erreur, **il est disqualifié**.

Le *coup* joué à partir de l'extérieur de l'*aire de départ* ainsi que tout *coup* subséquent joué par le *compétiteur* sur ce trou avant qu'il corrige son erreur ne comptent pas pour son score.

11-5. Jouer à partir de la mauvaise aire de départ

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

Jouer la balle

Règle 12

Recherche et identification de la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

12-1. Voir la balle; chercher la balle;

Un joueur n'est pas nécessairement en droit de voir sa balle lorsqu'il effectue un *coup*.

En cherchant sa balle n'importe où sur le *terrain*, le joueur peut toucher ou plier de l'herbe longue, des joncs, buissons, ajoncs, bruyères ou plantes similaires, mais seulement ce qui est nécessaire pour trouver ou identifier la balle, à la condition que ceci n'améliore pas la position de la balle, l'espace requis pour *prendre position*, l'espace requis pour son élan, ou sa *ligne de jeu*; si la balle est *déplacée*, la règle 18-2a s'applique sauf tel que prévu aux clauses a – d de la présente règle.

En plus des méthodes de recherche et d'identification de la balle qui sont permises par les *règles*, le joueur peut également chercher et identifier une balle selon la règle 12-1 comme suit :

a. Chercher ou identifier une balle recouverte de sable

Si l'on croit que la balle du joueur reposant n'importe où sur le *terrain* est couverte de sable, au point où il ne peut la trouver ou l'identifier, il peut, sans pénalité, toucher au sable ou en déplacer pour trouver ou identifier la balle. Si la balle est trouvée, et identifiée comme étant la sienne, le joueur doit recréer la position de la balle en autant que possible en remplaçant le sable. Si la *balle est déplacée* dans l'acte de toucher ou de déplacer le sable en cherchant la balle ou en l'identifiant, il n'y a pas de pénalité; la balle doit être remplacée et la position de la balle doit être recréée.

En recréant la position de la balle selon cette règle, le joueur peut laisser une petite partie de la balle visible.

b. Chercher ou identifier une balle couverte de détritius dans un obstacle

Dans un *obstacle*, si l'on croit que la balle du joueur est couverte de *détritius*, au point où il ne peut la trouver ou l'identifier, il peut, sans pénalité, toucher ou déplacer des *détritius* pour trouver ou identifier la balle. Si la balle est trouvée ou identifiée comme étant la sienne, le joueur doit replacer les *détritius*. Si la *balle est déplacée* dans l'acte de toucher ou de déplacer des *détritius* en cherchant la balle ou en l'identifiant, la règle 18-2a s'applique; si la balle est déplacée durant l'acte de replacer les *détritius*, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée.

Si la balle était complètement recouverte de *détritius*, le joueur doit recouvrir la balle mais le joueur peut laisser une petite partie de la balle visible.

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

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

d. Chercher la balle dans une obstruction ou dans une condition anormale de terrain

Si une balle reposant dans ou sur une *obstruction* ou dans un terrain en *condition anormale* est déplacée accidentellement durant la recherche, il n'y a pas de *pénalité*; la balle doit être replacée, à moins que le joueur choisisse de procéder suivant la règle 24-1b, 24-2b ou 25-1b, selon laquelle est applicable. Si le joueur replace la balle, il peut encore procéder selon l'une de ces *règles*, si applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-1 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

(Améliorer la position de la balle, l'espace requis pour prendre position ou pour l'élan, ou la ligne de jeu – voir la règle 13-2)

Règle 12-2. Lever la balle pour l'identifier

La responsabilité de jouer la bonne balle incombe au joueur. Chaque joueur devrait mettre une marque d'identification sur sa balle.

Si un joueur croit qu'une balle au repos peut être la sienne mais qu'il est incapable de l'identifier, il peut, sans pénalité, lever la balle pour l'identifier. Le droit de lever une balle pour l'identifier s'ajoute aux actions permises à la règle 12-1.

Avant de lever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son *adversaire* en partie par trous ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en partie par coups et marquer l'emplacement de la balle. Il peut alors lever la balle et l'identifier à la condition de donner à son *adversaire*, *marqueur* ou *co-compétiteur* l'occasion d'observer l'acte de lever et de replacer la balle. La balle ne doit pas être nettoyée plus que ce qui est nécessaire pour en permettre l'identification lorsqu'elle est levée selon la règle 12-2.

Si la balle est celle du joueur et qu'il fait défaut de respecter cette procédure ou une partie de celle-ci, ou s'il lève sa balle pour l'identifier sans avoir une bonne raison de le faire, **il encourt une pénalité d'un coup**. Si la balle levée est celle du joueur, il doit la replacer. S'il fait défaut de le faire, **il encourt la pénalité générale pour infraction à la règle 12-2**, mais il n'y a pas de *pénalité* additionnelle selon cette règle.

Note : Si la position originale de la balle devant être replacée a été modifiée, voir la règle 20-3b.

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-2 :

Partie par trous – perte du trou; **partie par coups** – deux coups.

* Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à la règle 12-2, il n'y a pas de pénalité additionnelle selon cette règle.

Règle 13

Balle jouée là où elle repose

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

13-1. Règle générale

La balle doit être jouée là où elle repose sauf si autrement prévu aux règles. (Balle au repos déplacée – voir la règle 18)

13-2. Améliorer la position de la balle, l'espace requis pour prendre position ou l'espace requis pour l'élan, ou améliorer la ligne de jeu

Un joueur ne doit pas améliorer ou permettre que soit amélioré :

- l'emplacement ou la position de la balle,
- l'espace requis pour *prendre position* ou l'espace requis pour effectuer son élan,
- sa *ligne de jeu* ou un prolongement raisonnable de cette ligne au-delà du trou, ou
- l'endroit où il aura à laisser tomber ou placer une balle,

par l'une ou l'autre des actions suivantes :

- en pressant le bâton contre le sol,
- en bougeant, pliant ou cassant tout ce qui pousse ou qui est fixe (incluant les *obstructions* inamovibles et les objets définissant les *hors limites*),
- en créant ou en éliminant des irrégularités de surface,
- en enlevant ou en appuyant sur le sable, la terre meuble, les mottes replacées ou autres plaques de gazon mises en place, ou
- en enlevant de la rosée, du gel ou de l'eau.

Cependant, le joueur n'encourt pas de *pénalité* si cela se produit :

- en appuyant le bâton légèrement contre le sol lorsqu'il *adresse la balle*,
- en *prenant* correctement sa *position*,

- en effectuant un *coup* ou en effectuant le mouvement arrière du bâton pour un *coup* et que le *coup* est effectué,
- en créant ou en éliminant des irrégularités de surface à l'intérieur de l'*aire de départ* ou en enlevant de la rosée, du gel ou de l'eau sur l'*aire de départ*, ou
- sur le *vert*, en enlevant du sable et de la terre meuble ou en réparant un dommage (règle 16-1).

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

13-3. Aménager un endroit pour prendre position

Un joueur a le droit de placer ses pieds fermement lorsqu'il *prend position*, mais il ne doit pas aménager un endroit pour *prendre position*.

13-4. Balle dans un obstacle; actions prohibées

Sauf tel que prévu aux règles, avant d'effectuer un *coup* sur une balle qui est dans un *obstacle* (que ce soit une *fosse de sable* ou un *obstacle d'eau*) ou qui, ayant été levée d'un *obstacle*, peut être laissée tomber ou placée dans l'*obstacle*, le joueur ne doit pas :

- a. éprouver l'état de l'*obstacle* ou de tout *obstacle* similaire ;
- b. toucher le sol de l'*obstacle* ou l'eau dans l'*obstacle* d'eau avec la main ou avec un bâton; ou
- c. toucher ou déplacer un *détritus* reposant dans l'*obstacle* ou touchant à l'*obstacle*.

Exceptions :

1. Pourvu que rien ne soit fait pour éprouver l'état de l'*obstacle* ou pour améliorer la position de la balle, le joueur n'encourt aucune *pénalité* (a) s'il touche le sol ou des *détritus* dans tout *obstacle* ou l'eau dans un *obstacle* d'eau suite à une chute ou pour éviter une chute, en enlevant une *obstruction*, en mesurant ou en marquant l'emplacement d'une balle, en récupérant, levant, plaçant ou remplaçant une balle selon une *règle* ou (b) s'il place ses bâtons dans un *obstacle*.
2. En tout temps, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans un *obstacle*, à la condition que ceci soit fait dans le seul but d'entretenir le *terrain*

et que rien ne soit fait à l'encontre de la règle 13-2 quant à son prochain *coup*. Si la balle jouée depuis un *obstacle* repose à l'extérieur de l'*obstacle* après son *coup*, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'*obstacle* sans restriction.

3. Si le joueur effectue un *coup* depuis un *obstacle* et que la balle s'arrête dans un autre *obstacle*, la règle 13-4a ne s'applique pas à toute action subséquente faite dans l'*obstacle* d'où le *coup* a été joué.

Note : En tout temps, incluant lorsqu'il *adresse la balle* ou dans le mouvement arrière pour exécuter un *coup*, le joueur peut toucher avec un bâton ou autrement toute *obstruction*, toute construction déclarée par le *comité* comme étant partie intégrante du *terrain*, ou toute herbe, buisson, arbre ou autre pousse.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

(Recherche de la balle – voir la règle 12-1)

(Allègement pour une balle dans un obstacle d'eau – voir la règle 26)

Règle 14

Frapper la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

14-1. La balle doit être frappée franchement

La balle doit être frappée franchement avec la tête du bâton et non pas poussée, queutée ou cueillie.

14-2. Aide

a. Aide physique et protection contre les éléments

Un joueur ne doit pas effectuer un *coup* alors qu'il accepte une aide physique ou une protection contre les éléments;

b. Position du cadet ou du partenaire derrière la balle

Un joueur ne doit pas effectuer un *coup* alors que son *cadet*, son *partenaire*

ou le *cadet* de son *partenaire* est placé sur le prolongement ou près du prolongement de la *ligne de jeu* ou de la *ligne de coup roulé* derrière la balle.

Exception : Il n'y a pas de pénalité si le *cadet* du joueur, son *partenaire* ou le *cadet* de son *partenaire* se tient par inadvertance sur le prolongement ou près du prolongement de la *ligne de jeu* ou de la *ligne de coup roulé* derrière la balle.

PÉNALTÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-1 OU 14-2 :

Partie par trous – perte du trou; **partie par coups** – deux coups.

14-3. Appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement

La RCGA se réserve le droit de changer, en tout temps, les règles concernant les appareils artificiels, l'équipement inusité et l'usage inusité de l'équipement, ainsi que d'établir ou de modifier l'interprétation de ces règles.

Un joueur qui s'interroge à savoir si l'utilisation d'un objet constitue une infraction à la règle 14-3 devrait consulter la RCGA.

Un fabricant devrait soumettre à la RCGA un prototype d'un objet qui doit être manufacturé pour obtenir une décision à savoir si son utilisation durant une *ronde conventionnelle* contrevient à la règle 14-3. Le prototype soumis devient la propriété de la RCGA pour fins de référence. Si un fabricant fait défaut de soumettre un prototype ou, ayant soumis un tel prototype, fait défaut d'attendre la décision avant de manifester l'objet et/ou de le mettre en marché, ce fabricant assume les risques d'une décision à l'effet que l'utilisation de tel objet serait contraire aux règles du golf.

Sauf tel que prévu aux règles, durant une *ronde conventionnelle*, un joueur ne doit utiliser aucun appareil artificiel ou équipement inusité (voir l'appendice IV pour spécifications détaillées et interprétation), ou faire usage d'aucun équipement de façon inusitée :

- a. qui pourrait l'aider à exécuter un *coup* ou l'aider dans son jeu; ou
- b. dans le but d'estimer ou de mesurer la distance ou les conditions pouvant affecter son jeu; ou

- c. qui pourrait l'aider à tenir le bâton, sauf que :
- (i) des gants peuvent être portés pourvu qu'ils soient unis;
 - (ii) de la résine, de la poudre et des agents dessiccateurs ou hydratants peuvent être utilisés; et
 - (iii) une serviette ou un mouchoir peut être enroulé autour de la poignée.

Exceptions :

1. Un joueur n'enfreint pas la présente règle si (a) l'équipement ou l'appareil est conçu pour ou a l'effet de pallier à une condition médicale, (b) le joueur a une raison médicale légitime pour utiliser tel équipement ou appareil, et (c) le comité est satisfait que son usage ne donne pas au joueur un avantage indu sur les autres joueurs.
2. Un joueur n'enfreint pas la présente règle s'il fait usage de l'équipement d'une manière traditionnellement acceptée.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-3 :

Disqualification.

Note : Le comité peut faire une règle locale permettant aux joueurs d'utiliser des appareils mesurant ou évaluant la distance seulement.

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

Si en effectuant un *coup*, le bâton du joueur frappe la balle plus d'une fois, le joueur doit compter le *coup* et **ajouter un coup de pénalité**, soit un total de deux *coups*.

14-5. Jouer une balle en mouvement

Un joueur ne doit pas effectuer un *coup* sur sa balle alors qu'elle est en mouvement.

Exceptions :

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

Lorsque la balle commence à se *déplacer* seulement après que le joueur a commencé le *coup* ou le mouvement arrière de son bâton pour exécuter le *coup*, il n'encourt aucune *pénalité* selon cette règle pour avoir joué une balle en mouvement, mais il n'est pas exempt des *pénalités* selon les règles suivantes :

- Balle au repos *déplacée* par le joueur – règle 18-2a
- Balle au repos *déplacée* après que le joueur l'a *adressée* – règle 18-2b

(Balle déviée ou arrêtée délibérément par le joueur, son *partenaire* ou son *cadet* – voir la règle 1-2)

14-6. Balle se déplaçant dans l'eau

Lorsqu'une balle se déplace dans l'eau dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut, sans *pénalité*, jouer un *coup*, mais il ne doit pas retarder son *coup* dans le but de permettre au vent ou au courant d'améliorer l'emplacement de la balle. Une balle se déplaçant dans l'eau dans un *obstacle d'eau* peut être levée si le joueur choisit d'invoquer la règle 26.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-5 OU 14-6 :

Partie par trous – perte du trou; **partie par coups** – deux coups.

Règle 15

Balle substituée; mauvaise balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

15-1. Règle générale

Le joueur doit terminer le trou avec la balle jouée à partir de l'*aire de départ* à moins que la *balle soit perdue, hors limites* ou qu'il lui *substitue* une autre balle, que la substitution soit permise ou non (voir la règle 15-2). Si un joueur joue une *mauvaise balle*, voir la règle 15-3.

15-2. Balle substituée

Un joueur peut *substituer* une balle lorsqu'il procède selon une *règle* qui permet au joueur de jouer, laisser tomber ou placer une autre balle pour compléter le jeu du trou. La *balle substituée* devient la *balle en jeu*.

Si un joueur substitue une balle lorsqu'il n'a pas droit de le faire selon les règles, cette *balle substituée* n'est pas une mauvaise balle; elle devient la *balle en jeu*. Si l'erreur n'est pas corrigée tel que prévu à la règle 20-6 et que le joueur effectue un *coup* sur une *balle substituée* incorrectement, **il perd le trou en partie par trous ou encourt une pénalité de deux coups en partie par coups selon la règle applicable** et, en partie par coups, il doit compléter le jeu du trou avec la *balle substituée*.

Exception : Si un joueur encourt une pénalité pour avoir *joué* du mauvais endroit, il n'y a pas de pénalité additionnelle pour avoir substitué une balle lorsque cela n'est pas permis.

(Jouer du mauvais endroit – voir la règle 20-7)

15-3. Mauvaise balle

a. Partie par trous

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

Si la *mauvaise balle* appartient à un autre joueur, celui-ci doit placer une balle à l'endroit où la *mauvaise balle* a d'abord été jouée.

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

Exception : Il n'y a pas de pénalité si le joueur effectue un *coup* sur une *mauvaise balle* qui se déplace dans l'eau dans un *obstacle d'eau*. Les *coups* effectués sur une *mauvaise balle* se déplaçant dans l'eau dans un *obstacle d'eau* ne comptent pas pour le score du joueur. Le joueur doit corriger son erreur en jouant la bonne balle ou en procédant selon les *règles*.

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

b. Partie par coups

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

Le *compétiteur* doit corriger son erreur en jouant la bonne balle ou en procédant selon les *règles*. S'il fait défaut de corriger son erreur avant d'effectuer un *coup* de l'*aire de départ* suivante ou, dans le cas du dernier trou de la ronde, fait défaut de déclarer son intention de corriger son erreur avant de laisser le *vert*, **il est disqualifié**.

Les *coups* joués par un *compétiteur* sur une *mauvaise balle* ne comptent pas pour son score. Si la *mauvaise balle* appartient à un autre *compétiteur*, celui-ci doit placer une balle à l'endroit où la *mauvaise balle* a d'abord été jouée.

Exception : Il n'y a pas de pénalité si le *compétiteur* effectue un *coup* sur une *mauvaise balle* qui se déplace dans l'eau dans un *obstacle d'eau*. Les *coups* effectués sur une *mauvaise balle* se déplaçant dans l'eau dans un *obstacle d'eau* ne comptent pas pour le score du *compétiteur*.

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

Le vert

Règle 16

Le vert

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

16-1. Règle générale

a. Toucher la ligne de coup roulé

La *ligne de coup roulé* ne doit pas être touchée sauf :

- (i) que le joueur peut enlever des *détritus*, pourvu qu'il le fasse sans peser sur quoi que ce soit;
- (ii) que le joueur peut placer son bâton devant sa balle lorsqu'il adresse sa balle, pourvu qu'il le fasse sans exercer de pression;
- (iii) en mesurant – règle 18-6;
- (iv) en levant ou en remplaçant la balle – règle 16-1b;
- (v) en faisant pression sur le marque-balle;

(vi) en réparant les bouchons d'anciens *trous* ou les marques de balle sur le vert – règle 16-1c; et

(vii) en enlevant des *obstructions* amovibles – règle 24-1.

(Indiquer la *ligne de coup roulé* sur le vert – voir la règle 8-2b)

b. Lever et nettoyer la balle

Une balle qui se trouve sur le vert peut être levée et, si on le désire, nettoyée. L'emplacement de la balle doit être marqué avant que la balle soit levée et la balle doit être replacée (voir la règle 20-1). Lorsqu'une autre balle est en mouvement, une balle susceptible d'influencer le mouvement de cette balle ne doit pas être levée.

c. Réparation de bouchons d'anciens trous, de marques de balle et autres dommages

Le joueur peut réparer un bouchon d'ancien *trou* ou le dommage causé au vert par l'impact d'une balle, que la balle du joueur repose sur le vert ou non. Si la balle ou le marque-balle est déplacé accidentellement en faisant cette réparation, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de *pénalité* pourvu que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement attribuable à l'acte de réparer un bouchon d'ancien *trou* ou le dommage causé au vert par l'impact d'une balle. Autrement, la règle 18 s'applique.

Tout autre dommage au vert ne doit pas être réparé si cette réparation est susceptible d'aider le joueur dans son jeu subséquent du trou.

d. Éprouver la surface

Durant une *ronde conventionnelle*, un joueur ne doit pas éprouver la surface de tout vert en faisant rouler une balle ou en grattant ou frottant la surface du vert.

Exception : Entre le jeu de deux trous, le joueur peut éprouver la surface de tout vert de pratique et du vert du dernier trou joué, à moins que le *comité* ait interdit une telle action (voir la note 2 à la règle 7-2).

e. Chevaucher ou se placer sur la ligne de coup roulé

Le joueur ne doit pas effectuer un *coup* sur le vert d'une *position* chevauchant

la *ligne de coup roulé*, ou avec l'un ou l'autre pied touchant la *ligne de coup roulé* ou une extension de cette ligne derrière la balle.

Exception : Il n'y a pas de pénalité si le joueur chevauche ou met le pied par inadvertance sur la *ligne de coup roulé* (ou l'extension de cette ligne derrière la balle) ou si une telle position est prise pour éviter de se tenir sur la *ligne de coup roulé* ou la ligne éventuelle de coup roulé d'un autre joueur.

f. Effectuer un coup lorsqu'une autre balle est en mouvement

Le joueur ne doit pas effectuer un *coup* alors qu'une autre balle est en mouvement après un *coup* à partir du *vert*, sauf que, si le joueur agit ainsi alors que c'était son tour à jouer, il n'encourt pas de pénalité.

(Lever une balle aidant ou nuisant au jeu pendant qu'une autre balle est en mouvement – voir la règle 22)

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 16-1 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

(Emplacement du *cadet* ou du *partenaire* – voir la règle 14-2)

(*Mauvais vert* – voir la règle 25-3)

16-2. Balle surplombant le trou

Lorsqu'une partie quelconque de la balle se trouve au-dessus du rebord du *trou*, le joueur se voit allouer assez de temps pour se rendre au *trou* sans délai indu, et dix secondes additionnelles pour déterminer si la balle est au repos. Si la balle n'est pas alors tombée dans le *trou*, elle est présumée être au repos. Si la balle tombe subséquemment dans le *trou*, le joueur est censé avoir *entré sa balle dans le trou* avec son dernier *coup*, et **il doit ajouter un coup de pénalité** à son score pour le trou; autrement, il n'y a pas de pénalité selon cette règle.

(Délai indu – voir la règle 6-7)

Règle 17

Le drapeau

Définitions

Tous les termes définis sont en italique et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

17-1. Le drapeau pris en charge, enlevé ou soulevé

Avant d'effectuer un *coup* de quelque endroit que ce soit sur le *terrain*, le joueur peut faire prendre le *drapeau* en charge, le faire enlever ou le faire soulever pour indiquer l'emplacement du *trou*.

Si le *drapeau* n'est pas pris en charge, enlevé ou soulevé avant que le joueur effectue un *coup*, il ne doit pas être pris en charge, enlevé ou soulevé durant le *coup* ou alors que la balle du joueur est en mouvement si cet acte est susceptible d'influencer le mouvement de la balle.

Note 1 : Si le *drapeau* est dans le trou et que quelqu'un se tient près de celui-ci pendant qu'un *coup* est effectué, cette personne est présumée avoir pris le *drapeau* en charge.

Note 2 : Si, avant le *coup*, le *drapeau* est pris en charge, enlevé ou soulevé par toute personne à la connaissance du joueur et sans objection de sa part, le joueur est censé l'avoir autorisé.

Note 3 : Si quelqu'un prend le *drapeau* en charge ou le soulève alors qu'un *coup* est effectué, cette personne est considérée comme l'ayant pris en charge jusqu'à ce que la balle s'arrête.

(Déplacer le *drapeau* pris en charge, enlevé ou soulevé alors qu'une balle est en mouvement – voir la règle 24-1)

17-2. Drapeau pris en charge sans autorisation

Si un *adversaire* ou son *cadet* en partie par trous ou un *co-compétiteur* ou son *cadet* en partie par coups, sans l'autorisation du joueur ou à son insu, prend en charge, enlève ou soulève le *drapeau* durant le *coup* ou alors que la balle est en mouvement, et que cet acte est susceptible d'influencer le mouvement de la balle, l'*adversaire* ou le *co-compétiteur* encourt la pénalité applicable.

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 17-1 OU 17-2 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

* En partie par coups, si une infraction à la règle 17-2 survient et que la balle du *compétiteur* frappe subséquemment le *drapeau*, la personne qui l'a pris en charge ou le tient, ou tout ce que cette personne transporte, le *compétiteur* n'encourt pas de pénalité. La balle est jouée là où elle repose sauf que, si le *coup* a été effectué depuis le *vert*, le *coup* est annulé et la balle doit être replacée et rejouée.

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

La balle du joueur ne doit pas frapper :

- le *drapeau* lorsqu'il est pris en charge, enlevé ou soulevé;
- la personne ayant pris charge du *drapeau* ou le soulevant, ou tout ce que cette personne transporte; ou
- le *drapeau* dans le *trou*, lorsqu'il n'est pas pris en charge, quand le *coup* a été effectué à partir du *vert*.

Exception : Lorsque le *drapeau* est pris en charge, enlevé ou soulevé sans l'autorisation du joueur – voir la règle 17-2.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 17-3 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups et la balle doit être jouée là où elle repose.

17-4. Balle appuyée contre le drapeau

Lorsque la balle du joueur est appuyée contre le *drapeau* dans le *trou* et que la balle n'est pas entrée dans le *trou*, le joueur ou une autre personne qu'il a autorisée peut déplacer ou enlever le *drapeau* et, si la balle tombe dans le *trou*, le joueur est censé l'avoir entrée à son dernier *coup*; autrement, la balle, si déplacée, doit être placée sur le bord du *trou*, sans pénalité.

Balle déplacée, déviée ou arrêtée

Règle 18

Balle au repos déplacée

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

18-1. Par un élément étranger

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

Note : C'est une question de fait à savoir si une balle a été *déplacée* par un *élément étranger*. Pour appliquer la présente règle, on doit savoir ou être pratiquement certain qu'un *élément étranger* a déplacé la balle. En l'absence d'une telle connaissance ou certitude, le joueur doit jouer la balle là où elle repose ou, si elle n'est pas retrouvée, procéder selon la règle 27-1.

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

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

a. Règle générale

Sauf tel que permis par les règles, lorsque la *balle* d'un joueur est en jeu :

- (i) si le joueur, son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* :
 - lève la balle ou la *déplace*,
 - y touche délibérément (sauf avec un bâton en *adressant la balle*), ou
 - provoque le *déplacement* de la balle, ou
- (ii) si l'*équipement* du joueur ou de son *partenaire* provoque le *déplacement* de la balle,

le joueur encourt une pénalité d'un coup.

Si la balle est *déplacée*, elle doit être replacée à moins que le mouvement de la balle survienne après que le joueur a commencé son *coup* ou le mouvement arrière pour le *coup* et que le *coup* est effectué.

Selon les règles, il n'y a pas de pénalité si le joueur cause accidentellement le

déplacement de sa balle dans les circonstances suivantes :

- en cherchant une balle couverte de sable, en remplaçant des *détritus* qui ont été déplacés dans un *obstacle* dans l'acte de trouver ou d'identifier une balle, en sondant pour une balle reposant dans l'eau dans un *obstacle d'eau* ou en cherchant une balle dans une *obstruction* ou dans un *terrain en condition anormale* – voir la règle 12-1
- en réparant un bouchon d'ancien *trou* ou une marque de balle – règle 16-1c
- en mesurant – règle 18-6
- en levant une balle selon une *règle* – règle 20-1
- en plaçant ou remplaçant une balle selon une *règle* – règle 20-3a
- en enlevant un *détritus* sur le vert – règle 23-1
- en enlevant une *obstruction* amovible – règle 24-1.

b. Balle se déplaçant après que le joueur l'a « adressée ».

Si la *balle en jeu* d'un joueur se *déplace* après que le joueur l'a « adressée » (autrement qu'à la suite d'un *coup*), le joueur est présumé avoir *déplacé* la balle et il **encourt une pénalité d'un coup**.

La balle doit être remplacée, à moins que le mouvement de la balle ne survienne après que le joueur a commencé son *coup* ou le mouvement arrière du bâton pour le *coup* et que le *coup* est effectué.

Exception : La règle 18-2b ne s'applique pas si on sait ou qu'on est pratiquement certain que le joueur n'a pas causé le déplacement de sa balle.

18-3. Par l'adversaire, cadet ou équipement en partie par trous

a. Durant la recherche

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

b. Autrement qu'en cours de recherche

Si, autrement que durant la recherche de la balle d'un joueur, un *adversaire*, son *cadet* ou son *équipement* *déplace* la balle, y touche délibérément ou cause son déplacement, sauf tel que prévu aux *règles*, **l'adversaire encourt une pénalité d'un coup**. Si la balle est *déplacée*, elle doit être remplacée.

(Jouer une *mauvaise balle* – voir la règle 15-3)

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

18-4. Par un co-compétiteur, cadet ou équipement en partie par coups

Si un *co-compétiteur*, son *cadet* ou son *équipement déplace* la balle du joueur, y touche ou cause son déplacement, il n'y a pas de *pénalité*. Si la balle est *déplacée*, elle doit être replacée.

(Jouer une *mauvaise balle* – voir la règle 15-3)

18-5. Par une autre balle

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

18-6. Balle déplacée en mesurant

Si une balle ou le marque-balle est *déplacé* en mesurant alors qu'on procède selon une *règle* ou en déterminant l'application d'une *règle*, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité, pourvu que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement attribuable à l'acte spécifique de mesurer. Autrement, les dispositions des règles 18-2a, 18-3b ou 18-4 s'appliquent.

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

* Si un joueur devant replacer une balle ne le fait pas, ou s'il effectue un *coup* sur une *balle substituée* selon la règle 18 alors que telle substitution n'est pas permise, il encourt la pénalité générale pour infraction à la règle 18, mais il n'y a pas de pénalité additionnelle en vertu de la présente règle.

Note 1: Si une balle devant être replacée selon cette règle ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être substituée.

Note 2: Si la position originale d'une balle devant être placée ou replacée a été modifiée, voir la règle 20-3b.

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

Règle 19

Balle en mouvement déviée ou arrêtée

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

19-1. Par un élément étranger

Si la balle en mouvement d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par tout *élément étranger*, il y a *intervention fortuite*, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée là où elle repose, sauf :

- a. si la balle d'un joueur, en mouvement après un coup autre que sur le *vert*, s'arrête dans ou sur un *élément étranger* en mouvement ou animé, la balle doit, *sur le parcours* ou dans un *obstacle*, être laissée tomber, ou sur le *vert* être placée, aussi près que possible de l'endroit où était l'*élément étranger* lorsque la balle s'y est arrêtée ou logée, mais pas plus près du trou, et
- b. si la balle d'un joueur, en mouvement après un *coup* sur le *vert*, est déviée ou arrêtée par, ou s'arrête dans ou sur un *élément étranger* en mouvement ou animé, sauf un ver, un insecte ou autre pareil, le *coup* est annulé. La balle doit être replacée et rejouée.

Si la balle ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être substituée.

Exception : Balle frappant la personne ayant pris charge du drapeau ou le soulevant, ou tout ce que cette personne transporte – voir la règle 17-3b.

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

- (a) après un *coup* de n'importe quel endroit autre que le *vert*, l'endroit où la balle se serait arrêtée doit être estimé. Si cet endroit est :
 - (i) *sur le parcours* ou dans un *obstacle*, la balle doit être laissée tomber aussi près que possible de cet endroit;
 - (ii) *hors limites*, le joueur doit procéder selon la règle 27-1; ou

(iii) sur le vert, la balle doit être placée à cet endroit.

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

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

(Pour la balle du joueur qui est déviée ou arrêtée par une autre balle – voir la règle 19-5)

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

Si la balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par lui-même, son *partenaire*, l'un de leurs *cadets* ou par leur *équipement*, **le joueur encourt une pénalité d'un coup**. La balle doit être jouée là où elle repose, sauf si elle s'est arrêtée dans ou sur les vêtements ou l'*équipement* du joueur, de son *partenaire* ou de l'un ou l'autre de leurs *cadets*. Dans un tel cas, la balle doit, sur le *parcours* ou dans un *obstacle*, être laissée tomber, ou sur le vert elle doit être placée, aussi près que possible du point directement sous l'endroit où la balle s'est arrêtée ou logée, mais pas plus près du *trou*.

Exceptions :

1 : Balle frappant la personne ayant pris charge du *drapeau* ou le soulevant, ou tout ce que cette personne transporte – voir la règle 17-3b.

2 : Balle qui est laissée tomber – voir la règle 20-2a.

(Balle qui est déviée ou arrêtée intentionnellement par le joueur, *partenaire* ou *cadet* – voir la règle 1-2)

19-3. Par l'adversaire, cadet ou équipement en partie par trous

Si la balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par un *adversaire*, son *cadet* ou son *équipement*, il n'y a pas de pénalité. Le joueur peut, avant qu'un autre *coup* soit joué par l'une ou l'autre équipe, annuler le *coup* et jouer une balle, sans pénalité, aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5), ou il peut jouer la balle là où elle repose. Cependant, si le joueur choisit de ne pas annuler le *coup* et que la balle s'est arrêtée dans ou sur les vêtements ou l'*équipement* de l'*adversaire* ou de son *cadet*, la balle doit, sur le *parcours* ou dans un *obstacle*, être laissée tomber, ou sur le vert elle doit être placée,

aussi près que possible du point directement sous l'endroit où la balle s'est arrêtée ou logée, mais pas plus près du trou.

Exception : Balle frappant la personne ayant pris charge du *drapeau* ou le soulevant, ou tout ce que cette personne transporte - voir la règle 17-3b.

(Balle intentionnellement déviée ou arrêtée par l'*adversaire* ou *cadet* – voir la règle 1-2)

19-4. Par un co-compétiteur, cadet ou équipement en partie par coups

Voir la règle 19-1 concernant une balle déviée par un *élément étranger*.

Exception : Balle frappant la personne ayant pris charge ou soulevant le *drapeau*, ou tout ce que cette personne transporte – voir la règle 17-3b.

19-5. Par une autre balle

a. Au repos

Si la balle d'un joueur, en mouvement après un *coup*, est déviée ou arrêtée par une *balle en jeu* et au repos, le joueur doit jouer sa balle là où elle repose. En partie par trous, il n'y a pas de pénalité. En partie par coups, il n'y a pas de pénalité à moins que les deux balles aient reposé sur le *vert* avant le *coup*, auquel cas **le joueur encourt une pénalité de deux coups.**

b. En mouvement

Si la balle d'un joueur, en mouvement après un *coup* autre que sur le *vert*, est déviée ou arrêtée par une autre balle en mouvement après un *coup*, le joueur doit jouer sa balle là où elle repose, sans pénalité.

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

Note : La présente règle n'a pas pour effet d'annuler les dispositions de la règle 10-1 (ordre de jeu en partie par trous) ou de la règle 16-1f (effectuer un coup lorsqu'une autre balle est en mouvement).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Cas d'allégement et procédure

Règle 20

Lever, laisser tomber et placer; jouer du mauvais endroit

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

20-1. Lever la balle et en marquer l'emplacement

Une balle devant être levée en vertu des *règles* peut l'être par le joueur, son *partenaire* ou une autre personne autorisée par le joueur. Dans tous ces cas, le joueur est responsable de toute infraction aux *règles*.

L'emplacement de la balle doit être marqué avant qu'elle soit levée selon une *règle* qui exige qu'elle soit replacée. Si l'emplacement n'est pas marqué, **le joueur encourt une pénalité d'un coup** et la balle doit être replacée. Si elle n'est pas replacée, **le joueur encourt la pénalité générale** pour infraction à cette règle mais il n'y a pas de pénalité additionnelle en vertu de la règle 20-1.

Si une balle ou le marque-balle est *déplacé* accidentellement en levant la balle selon une *règle* ou en marquant son emplacement, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité pourvu que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement attribuable à l'acte spécifique de marquer l'emplacement ou de lever la balle. Autrement, **le joueur encourt une pénalité d'un coup** selon la présente règle ou la règle 18-2a.

Exception : Si un joueur encourt une pénalité pour défaut de se conformer à la règle 5-3 ou 12-2, il n'y a pas de pénalité additionnelle selon la règle 20-1.

Note : L'emplacement d'une balle devant être levée devrait être marqué en plaçant un marque-balle, une petite pièce de monnaie ou autre objet similaire immédiatement derrière la balle. Si le marque-balle gêne un autre joueur dans son jeu, dans sa *prise de position* ou dans son *coup*, cet objet devrait être placé sur le côté à une longueur de tête de bâton ou plus.

20-2. Laisser tomber et laisser tomber de nouveau

a. Par qui et comment

Une balle qui doit être laissée tomber selon les règles doit l'être par le joueur lui-même. Il doit se tenir droit, tenir la balle à hauteur d'épaule et à bout de bras et la laisser tomber. Si une balle est laissée tomber par toute autre personne ou de toute autre façon et que l'erreur n'est pas corrigée tel que prévu à la règle 20-6, **le joueur encourt une pénalité d'un coup.**

Si la balle, lorsque laissée tomber, touche à toute personne ou à l'équipement de tout joueur avant ou après qu'elle touche à une partie du terrain et avant qu'elle s'arrête, la balle doit être laissée tomber de nouveau, sans pénalité. Il n'y a pas de limite quant au nombre de fois qu'une balle doit être laissée tomber de nouveau dans de telles circonstances.

(Exercer une action pour influencer le mouvement de la balle – voir la règle 1-2)

b. Où laisser tomber

Quand une balle doit être laissée tomber aussi près que possible d'un point précis, elle ne doit pas être laissée tomber plus près du trou que ce point précis, lequel, s'il n'est pas connu de façon exacte par le joueur, doit être estimé.

Une balle, lorsque laissée tomber, doit d'abord toucher à une partie du terrain où la règle applicable exige qu'elle soit laissée tomber. Si elle n'est pas ainsi laissée tomber, les règles 20-6 et 20-7 s'appliquent.

c. Quand laisser tomber de nouveau

Une balle qu'on a laissée tomber doit être laissée tomber de nouveau sans pénalité si elle :

- (i) roule dans un *obstacle* et s'arrête dans l'*obstacle*;
- (ii) roule hors d'un *obstacle* et s'arrête hors de l'*obstacle*;
- (iii) roule sur un *vert* et s'arrête sur le *vert*;
- (iv) roule vers un *hors limites* et s'arrête *hors limites*;
- (v) roule et s'arrête à un endroit où il y a embarras provenant de la condition de laquelle un allègement a été pris selon la règle 24-2

(*obstruction inamovible*), la règle 25-1 (*condition anormale de terrain*), la règle 25-3 (*mauvais vert*) ou une règle locale (règle 33-8a), ou roule de nouveau dans la marque d'impact de laquelle elle a été levée selon la règle 25-2 (*balle enfouie*);

- (vi) roule et s'arrête à plus de deux longueurs de bâton de l'endroit où elle a d'abord touché à une partie du *terrain*; ou
- (vii) roule et s'arrête plus près du trou que :
 - (a) son emplacement original ou son emplacement estimé (voir la règle 20-2b), à moins qu'il en soit autrement permis par les *règles*; ou
 - (b) le *point d'allègement* le plus proche ou le point d'allègement maximum disponible (règle 24-2, 25-1 ou 25-3); ou
 - (c) le point où la balle originale a traversé en dernier lieu la lisière de l'*obstacle d'eau* ou de l'*obstacle d'eau latéral* (règle 26-1).

Si la balle qui est laissée tomber de nouveau roule dans un des emplacements mentionnés ci-dessus, elle doit être placée aussi près que possible de l'endroit où elle a d'abord touché à une partie du *terrain* lorsque laissée tomber de nouveau.

Note 1: Si une balle lorsqu'elle est laissée tomber ou laissée tomber de nouveau vient au repos et qu'elle se déplace par après, telle balle doit être jouée là où elle s'arrête, à moins que les dispositions d'une autre règle s'appliquent.

Note 2: Si une balle qui doit être laissée tomber de nouveau ou qui doit être placée selon cette règle ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être *substituée*.

(Endroits désignés pour laisser tomber la balle – voir l'appendice I, partie B, section 8)

20-3. Placer et replacer

a. Par qui et où

Une balle qui doit être placée suivant les *règles* doit l'être par le joueur ou son *partenaire*.

Une balle qui doit être replacée selon les *règles* doit être replacée par l'une

des personnes suivantes : (i) la personne qui l'a levée ou déplacée, (ii) le joueur, ou (iii) le *partenaire* du joueur. La balle doit être placée à l'endroit d'où elle a été levée ou *déplacée*. Si la balle est placée ou replacée par toute autre personne et que l'erreur n'est pas corrigée tel que prévu à la règle 20-6, **le joueur encourt une pénalité d'un coup**. Dans un tel cas, le joueur est responsable de toute autre infraction aux règles pouvant résulter de l'acte de placer ou replacer la balle.

Si une balle ou le marque-balle est *déplacé* accidentellement en plaçant ou remplaçant la balle, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité pourvu que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement attribuable à l'acte spécifique de placer ou de replacer la balle ou d'enlever le marque-balle. Autrement, **le joueur encourt une pénalité d'un coup** selon la règle 18-2a ou 20-1

Si une balle devant être replacée est placée ailleurs qu'à l'endroit d'où elle a été levée ou *déplacée* et que l'erreur n'est pas corrigée tel que prévu à la règle 20-6, **le joueur encourt la pénalité générale, perte du trou en partie par trous ou deux coups en partie par coups, pour infraction à la règle applicable**.

b. Changement de la position d'une balle devant être placée ou replacée

Si la position originale de la balle devant être placée ou replacée a été modifiée :

- (i) sauf dans un *obstacle*, la balle doit être placée à l'endroit le plus proche qui est le plus similaire à la position originale, qui n'est pas à plus d'une longueur de bâton de celle-ci, n'est pas plus près du *trou* et n'est pas dans un *obstacle*;
- (ii) dans un *obstacle d'eau*, la balle doit être placée conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que la balle doit être placée dans l'*obstacle d'eau*;
- (iii) dans une *fosse de sable*, la position originale doit être reconstituée autant que possible et la balle doit être placée dans telle position.

Note: Si la position originale de la balle devant être placée ou replacée a été modifiée et qu'il est impossible de déterminer l'endroit où la balle doit être placée ou replacée, la règle 20-3b s'applique si la position originale est

connue, et la règle 20-3c s'applique si la position originale n'est pas connue.

Exception : Si le joueur cherche ou est à identifier une balle couverte de sable – voir la règle 12-1a.

c. Endroit impossible à déterminer

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

- (i) sur le *parcours*, la balle doit être laissée tomber aussi près que possible de l'endroit où elle reposait, mais pas dans un *obstacle* ni sur un *vert*;
- (ii) dans un *obstacle*, la balle doit être laissée tomber dans l'*obstacle* aussi près que possible de l'endroit où elle reposait;
- (iii) sur le *vert*, la balle doit être placée aussi près que possible de l'endroit où elle reposait, mais pas dans un *obstacle*.

Exception : Lorsque le jeu reprend (règle 6-8d), s'il est impossible de déterminer l'endroit où la balle doit être placée, tel endroit doit être estimé et la balle doit être placée à l'endroit ainsi estimé.

d. Balle qui fait défaut de demeurer au repos à l'endroit où elle est placée

Si une balle, lorsque placée, fait défaut de demeurer au repos à l'endroit où elle a été placée, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée. Si elle fait toujours défaut de demeurer au repos à cet endroit :

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

Si une balle lorsque placée vient au repos à l'endroit où elle est placée et qu'elle se *déplace* par après, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée là où elle s'arrête, à moins que les dispositions d'une autre règle s'appliquent.

* **PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 20-1, 20-2 OU 20-3 :**
Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

* **Si un joueur effectue un coup sur une balle substituée selon une de ces**

règles lorsque telle substitution n'est pas permise, il encourt la pénalité générale pour infraction à cette règle, mais il n'y a pas de pénalité additionnelle selon cette même règle. Si un joueur laisse tomber une balle de la mauvaise façon et joue du mauvais endroit, ou si la balle a été mise en jeu par une personne non autorisée à le faire selon les règles et qu'elle est ensuite jouée du mauvais endroit, voir la Note 3 à la règle 20-7c.

20-4. Quand la balle laissée tomber ou placée est en jeu

Si la *balle en jeu* du joueur a été levée, elle est de nouveau en jeu lorsque laissée tomber ou placée.

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

(Balle incorrectement substituée – voir la règle 15-2)

(Lever une balle incorrectement substituée, laissée tomber ou placée – voir la règle 20-6)

20-5. Jouer le prochain coup de l'endroit où le coup précédent a été effectué

Lorsqu'un joueur choisit d'effectuer ou doit effectuer son prochain *coup* de l'endroit où un *coup* précédent a été effectué, il doit procéder comme suit :

- (a) Sur l'aire de départ : La balle devant être jouée doit l'être de l'intérieur de l'*aire de départ*. Elle peut être jouée de tout endroit à l'intérieur de l'*aire de départ* et peut être surélevée.
- (b) Sur le parcours : La balle devant être jouée doit être laissée tomber et lorsque laissée tomber doit d'abord toucher à une partie du *terrain sur le parcours*.
- (c) Dans un obstacle : La balle devant être jouée doit être laissée tomber et lorsque laissée tomber doit d'abord toucher à une partie du *terrain* dans l'*obstacle*.
- (d) Sur le vert : la balle devant être jouée doit être placée sur le *vert*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 20-5 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

20-6. Lever une balle incorrectement substituée, laissée tomber ou placée

Une balle incorrectement *substituée*, ou laissée tomber ou placée au mauvais endroit, ou autrement à l'encontre des *règles*, mais qui n'a pas été jouée, peut être levée sans *pénalité* et le joueur doit alors procéder correctement.

20-7. Jouer du mauvais endroit

a. Règle générale

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

- (i) sur une partie du *terrain* où les *règles* ne permettent pas qu'un *coup* soit effectué ou qu'une balle y soit laissée tomber ou placée; ou
- (ii) lorsque les *règles* exigent qu'une balle qu'on a laissée tomber soit laissée tomber de nouveau ou qu'une balle déplacée soit replacée.

Note : Pour une balle jouée d'un endroit hors de l'*aire de départ* ou de la mauvaise *aire de départ* – voir la règle 11-4.

b. Partie par trous

Si un joueur effectue un *coup* du mauvais endroit, **il perd le trou.**

c. Partie par coups

Si un *compétiteur* effectue un *coup* du mauvais endroit, **il encourt une pénalité de deux coups selon la règle applicable.** Il doit compléter le jeu du trou avec la balle jouée du mauvais endroit, sans corriger son erreur, à la condition qu'il n'y ait pas eu infraction grave (voir la Note 1).

Si un *compétiteur* réalise qu'il a joué du mauvais endroit et qu'il croit qu'il peut s'agir d'une infraction grave, il doit, avant d'effectuer un coup de l'*aire de départ* suivante, compléter le jeu du trou avec une deuxième balle jouée selon les *règles*. S'il s'agit du dernier trou de la ronde, il doit, avant de quitter le vert, déclarer qu'il va compléter le jeu du trou avec une deuxième balle jouée selon les *règles*.

Si le *compétiteur* a joué une deuxième balle, il doit rendre compte des faits au *comité* avant de remettre sa carte de scores; s'il omet de le faire, **il est disqualifié.** Le *comité* doit déterminer si le *compétiteur* a commis une infraction grave à la règle applicable. Si c'est le cas, le score avec la deuxième balle doit compter **et le compétiteur doit ajouter deux coups de pénalité à**

son score avec cette balle. Si le *compétiteur* a commis une infraction grave et qu'il a omis de la corriger tel que prévu ci-dessus, **il est disqualifié.**

Note 1: Un *compétiteur* est considéré comme ayant commis une infraction grave à la règle applicable si le *comité* juge qu'il a obtenu un avantage significatif en jouant du mauvais endroit.

Note 2: Si un *compétiteur* joue une deuxième balle selon la règle 20-7c et qu'il est décidé qu'elle ne compte pas, les *coups* effectués avec cette deuxième balle et les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette deuxième balle sont ignorés. S'il est décidé que la deuxième balle doit compter, le *coup* effectué du mauvais endroit et tout *coup* effectué subséquemment avec la balle originale incluant les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle sont ignorés.

Note 3: Si un joueur encourt une pénalité pour avoir effectué un *coup* du mauvais endroit, il n'y a pas de pénalité additionnelle pour

- (a) avoir substitué une balle lorsqu'il n'était pas permis de le faire;
- (b) avoir laissé tomber une balle lorsque les *règles* requièrent que la balle soit placée, ou avoir placé une balle lorsque les *règles* requièrent que la balle soit laissée tomber;
- (c) avoir laissé tomber une balle de la mauvaise façon; ou
- (d) lorsqu'une balle est mise en jeu par une personne non autorisée à le faire selon les *règles*.

Règle 21

Nettoyer la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

Une balle sur le *vert* peut être nettoyée lorsqu'elle est levée selon la règle 16-1b. Ailleurs, une balle peut être nettoyée lorsqu'elle est levée, sauf si elle a été levée :

- a. pour déterminer si elle est impropre au jeu (règle 5-3);

- b. pour identification (règle 12-2), auquel cas elle ne peut être nettoyée que dans la mesure nécessaire à l'identification; ou
- c. parce qu'elle aide ou nuit au jeu (règle 22).

Si un joueur nettoie sa balle durant le jeu d'un trou sauf tel que prévu à la présente règle, **il encourt une pénalité d'un coup** et la balle, si elle a été levée, doit être replacée.

Si un joueur qui doit replacer une balle omet de le faire, **il encourt la pénalité générale à la règle applicable**, mais il n'y a pas de pénalité additionnelle selon la règle 21.

Exception : Si un joueur encourt une pénalité pour avoir omis de procéder selon les règles 5-3, 12-2 ou 22, il n'y a pas de pénalité additionnelle selon la règle 21.

Règle 22

Balle aidant ou nuisant au jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

22-1. Balle aidant au jeu

Sauf lorsqu'une balle est en mouvement, le joueur qui considère qu'une balle peut aider tout autre joueur peut :

- a. lever la balle si c'est la sienne; ou
- b. faire lever toute autre balle.

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

En partie par coups, un joueur qui doit lever sa balle peut jouer le premier plutôt que lever la balle.

En partie par coups, si le *comité* détermine que des *compétiteurs* se sont entendus pour ne pas lever une balle susceptible d'aider au jeu de tout *compétiteur*, **ces compétiteurs sont disqualifiés.**

Note: Lorsqu'une autre balle est en mouvement, une balle susceptible d'influencer le mouvement de telle balle ne doit pas être levée.

22-2. Balle nuisant au jeu

Sauf lorsqu'une balle est en mouvement, le joueur qui considère qu'une autre balle peut nuire à son jeu peut faire lever cette balle.

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

En partie par coups, un joueur qui doit lever sa balle peut jouer le premier plutôt que lever la balle.

Note 1 : Sauf sur le *vert*, un joueur ne peut lever sa balle simplement parce qu'il considère qu'elle pourrait nuire au jeu d'un autre joueur. Si un joueur lève sa balle sans qu'on lui ait demandé, **il encourt une pénalité d'un coup pour infraction à la règle 18-2a**, mais il n'y a pas de pénalité additionnelle selon la règle 22.

Note 2 : Lorsqu'une autre balle est en mouvement, une balle susceptible d'influencer le mouvement de telle balle ne doit pas être levée.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; **partie par coups** – deux coups.

Règle 23

Détritus

Définitions

Tous les termes définis sont en italique et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

23-1. Allègement

Sauf lorsque le *détritus* et la balle reposent tous deux dans le même *obstacle*, ou qu'ils y touchent tous deux, tout *détritus* peut être enlevé sans pénalité.

Si la balle repose à tout endroit autre que sur le *vert* et que l'enlèvement d'un *détritus* par le joueur cause le déplacement de la balle, la règle 18-2a s'applique.

Sur le *vert*, si la balle ou le marque-balle est *déplacé* accidentellement lorsque le joueur enlève un *détritus*, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité pourvu que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement attribuable à l'enlèvement du *détritus*. Autrement, si le joueur cause le déplacement de la balle, **il encourt une pénalité d'un coup selon la règle 18-2a.**

Quand une balle est en mouvement, on ne doit pas enlever un *détritus* susceptible d'influencer le mouvement de la balle.

Note: Si la balle est dans un *obstacle*, le joueur ne doit pas toucher ou déplacer tout *détritus* touchant au même obstacle ou y reposant – voir la règle 13-4c.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

(Recherche d'une balle dans un *obstacle* – voir la règle 12-1)

(Toucher la *ligne de coup roulé* – voir la règle 16-1a)

Règle 24

Obstructions

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

24-1. Obstruction amovible

Un joueur peut prendre allègement sans pénalité d'une *obstruction* amovible comme suit :

- Si la balle ne repose pas dans ou sur l'*obstruction*, l'*obstruction* peut être enlevée. Si la balle se *déplace*, elle doit être replacée et il n'y a pas de pénalité pourvu que le déplacement de la balle soit directement attribuable à l'enlèvement de l'*obstruction*. Sinon, la règle 18-2a s'applique.
- Si la balle repose dans ou sur l'*obstruction*, la balle peut être levée et l'*obstruction* enlevée. *Sur le parcours* ou dans un *obstacle*, le joueur doit laisser tomber la balle, ou sur le *vert* le joueur doit la placer, aussi près

que possible du point directement sous l'endroit où elle reposait dans ou sur l'*obstruction*, mais pas plus près du trou.

La balle peut être nettoyée lorsque levée selon cette règle.

Lorsqu'une balle est en mouvement, une *obstruction* susceptible d'influencer le mouvement de la balle, autre que l'*équipement* de tout joueur ou le *drapeau* lorsque pris en charge, enlevé ou soulevé, ne doit pas être enlevée.

(Exercer une influence sur la balle – voir la règle 1-2)

Note : Si une balle qu'on doit laisser tomber ou placer selon cette règle ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être substituée.

24-2. Obstruction inamovible

a. Embarras

Il y a embarras par une *obstruction* inamovible lorsque la balle repose dans ou sur l'*obstruction*, ou que celle-ci gêne la *prise de position* du joueur ou l'espace requis pour son élan. Si la balle du joueur repose sur le *vert*, il y a aussi embarras si une *obstruction* inamovible sur le *vert* se trouve sur sa *ligne de coup roulé*. Autrement, le fait qu'une *obstruction* inamovible s'interpose sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi un embarras selon cette règle.

b. Allègement

Sauf lorsqu'une balle est dans un *obstacle d'eau* ou dans un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut prendre allègement de l'embarras causé par une *obstruction* inamovible comme suit :

- (i) Sur le parcours : Si la balle repose *sur le parcours*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans pénalité à pas plus d'une longueur de bâton et pas plus près du trou que le *point d'allègement le plus proche*. Le *point d'allègement le plus proche* ne doit pas être dans un obstacle ni sur un *vert*. Lorsque la balle est laissée tomber à pas plus d'une longueur de bâton du *point d'allègement le plus proche*, la balle doit d'abord toucher à une partie du *terrain* à un endroit qui évite l'embarras par l'*obstruction* inamovible et qui n'est pas dans un *obstacle* ni sur un *vert*.
- (ii) Dans une fosse de sable : Si la balle est dans une *fosse de sable*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber soit :

- (a) sans *pénalité*, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point d'allégement le plus proche* doit être dans la *fosse de sable* et que la balle doit être laissée tomber dans la *fosse de sable*; ou
 - (b) **avec pénalité d'un coup**, à l'extérieur de la *fosse de sable*, en gardant le point où la balle reposait directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière la *fosse de sable*.
- (iii) Sur le vert : Si la balle repose sur le *vert*, le joueur doit lever la balle et la placer sans pénalité au *point d'allégement le plus proche* qui n'est pas dans un *obstacle*. Le *point d'allégement le plus proche* peut être hors du *vert*.
- (iv) Sur l'aire de départ : Si la balle repose sur l'*aire de départ*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans pénalité conformément à la clause (i) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsque levée selon cette règle.

(Pour une balle qui roule à un endroit où il y a embarras par la situation de laquelle un allégement a été pris – voir la règle 20-2c(v))

Exception : Un joueur ne peut pas prendre un allégement selon cette règle si (a) un embarras causé par toute chose autre qu'une *obstruction* inamovible rend le *coup* nettement impraticable ou (b) si l'embarras par une *obstruction* inamovible n'existerait que par l'usage d'un *coup* nettement déraisonnable ou par une prise de position, un élan ou une direction de jeu inutilement anormaux.

Note 1 : Si une balle est dans un *obstacle d'eau* (incluant un *obstacle d'eau latéral*), le joueur ne peut pas prendre allégement d'un embarras causé par une *obstruction* inamovible. Le joueur doit jouer la balle là où elle repose ou procéder selon la règle 26-1.

Note 2 : Si une balle qu'on doit laisser tomber ou placer selon cette règle ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être substituée.

Note 3 : Le *comité* peut faire une règle locale stipulant qu'un joueur doit déterminer son *point d'allégement le plus proche* sans passer par-dessus, à travers ou sous l'*obstruction*.

24-3. Balle dans une obstruction et non retrouvée

C'est une question de fait à savoir si une balle qui n'est pas retrouvée après avoir été frappée vers une *obstruction* est dans l'*obstruction*. Pour appliquer la présente règle, on doit savoir ou être pratiquement certain que la balle est dans l'*obstruction*. En l'absence d'une telle connaissance ou certitude, le joueur doit procéder selon la règle 27-1.

a. Balle dans une obstruction amovible et non retrouvée

Si on sait ou qu'on est pratiquement certain que la balle originale qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* amovible, le joueur peut substituer une autre balle et prendre allègement, sans pénalité, selon la présente règle. S'il choisit de le faire, il doit déplacer l'*obstruction* et, sur le *parcours* ou dans un *obstacle*, laisser tomber une balle, ou sur le *vert* placer une balle, aussi près que possible du point directement sous l'endroit où la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction*, mais pas plus près du *trou*.

b. Balle dans une obstruction inamovible et non retrouvée

Si on sait ou qu'on est pratiquement certain que la balle originale qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* inamovible, le joueur peut prendre allègement selon la présente règle. S'il choisit de le faire, le point où la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* doit être établi et, pour les fins d'appliquer la présente règle, la balle est censée reposer à cet endroit et le joueur doit procéder comme suit :

- (i) Sur le parcours : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* inamovible à un point situé sur le *parcours*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 24-2b(i).
- (ii) Dans une fosse de sable : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* inamovible à un point situé dans une *fosse de sable*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 24-2b(ii).
- (iii) Dans un obstacle d'eau (incluant un obstacle d'eau latéral) : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* inamovible à un point situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit

à un allègement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la règle 26-1.

- (iv) Sur un vert : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* inamovible à un point situé sur le vert, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 24-2b(iii).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Règle 25

Conditions anormales de terrain, balle enfouie et mauvais vert

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

25-1. Conditions anormales de terrain

a. Embarras

Il y a embarras par une *condition anormale de terrain* lorsqu'une balle repose dans un terrain en telle condition ou y touche, ou lorsque telle condition gêne la position du joueur ou l'espace requis pour son élan. Si la balle du joueur repose sur le *vert*, il y a aussi embarras si une condition anormale de terrain sur le *vert* s'interpose sur sa *ligne de coup roulé*. Autrement, le fait qu'une situation s'interpose sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi un embarras selon cette règle

Note : Le *comité* peut établir une règle locale spécifiant que l'embarras causé par une *condition anormale de terrain* à la *prise de position* du joueur n'est pas considéré, à lui seul, comme étant un embarras selon cette règle.

b. Allègement

Sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* ou un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut prendre allègement d'une *condition anormale de terrain* comme suit :

- (i) Sur le parcours : Si la balle repose *sur le parcours*, le joueur doit lever

la balle et la laisser tomber sans pénalité à pas plus d'une longueur de bâton et pas plus près du *trou* que le *point d'allégement le plus proche*. Le *point d'allégement le plus proche* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *vert*. Lorsque la balle est laissée tomber à pas plus d'une longueur de bâton du *point d'allégement le plus proche*, la balle doit d'abord toucher à une partie du *terrain* à un endroit qui évite l'embaras par la condition et qui n'est pas dans un *obstacle* ni sur un *vert*.

- (ii) Dans une fosse de sable : Si la balle est dans une *fosse de sable*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber soit :
- (a) sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point d'allégement le plus proche* doit être dans la *fosse de sable* et que la balle doit être laissée tomber dans la *fosse de sable*, ou si l'allégement complet est impossible, aussi près que possible de l'endroit où la balle repose, mais pas plus près du *trou*, sur une partie du *terrain* dans la *fosse de sable* qui présente l'allégement maximum disponible de la condition; ou
 - (b) **avec pénalité d'un coup**, à l'extérieur de la *fosse de sable*, en gardant le point où la balle reposait directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière la *fosse de sable*.
- (iii) Sur le vert : Si la balle repose sur le *vert*, le joueur doit lever la balle et la placer sans pénalité au *point d'allégement le plus proche* qui n'est pas dans un *obstacle* ou, si l'allégement complet est impossible, à l'endroit le plus proche d'où elle repose qui accorde l'allégement maximum disponible de la condition, mais pas plus près du *trou* ni dans un *obstacle*. Le *point d'allégement le plus proche* ou le point d'allégement maximum disponible peut être hors du *vert*.
- (iv) Sur l'aire de départ : Si la balle repose sur l'*aire de départ*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans *pénalité* selon la clause (i) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsque levée selon la règle 25-1 b.

(Pour une balle qui roule à un endroit où il y a embaras par la situation de laquelle un allégement a été pris – voir la règle 20-2c (v))

Exception : Un joueur ne peut pas prendre un allègement selon cette règle si (a) un embarras causé par toute chose autre qu'une *condition anormale de terrain* rend le *coup* nettement impraticable ou (b) si l'embarras par une *condition anormale de terrain* n'existerait que par l'usage d'un *coup* nettement déraisonnable ou par une prise de position, un élan ou une direction de jeu inutilement anormaux.

Note 1 : Si une balle est dans un *obstacle d'eau* (incluant un *obstacle d'eau latéral*), le joueur n'a pas droit à un allègement sans pénalité d'un embarras causé par une *condition anormale de terrain*. Le joueur doit jouer la balle là où elle repose (à moins que ce soit prohibé par une règle locale) ou procéder selon la règle 26-1.

Note 2 : Si une balle qu'on doit laisser tomber ou placer selon cette règle ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être *substituée*.

c. Balle dans un terrain en condition anormale et non retrouvée

C'est une question de fait à savoir si une balle qui n'est pas retrouvée après avoir été frappée vers un *terrain en condition anormale* est dans un tel endroit. Pour appliquer la présente règle, on doit savoir ou être pratiquement certain que la balle est dans le *terrain en condition anormale*. En l'absence de telle connaissance ou certitude, le joueur doit procéder selon la règle 27-1.

Si on sait ou qu'on est pratiquement certain que la balle qui n'a pas été retrouvée est dans le *terrain en condition anormale*, le joueur peut prendre allègement selon la présente règle. S'il choisit de le faire, on doit déterminer le point où la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* et aux fins d'appliquer la présente règle, la balle est censée reposer à cet endroit et le joueur doit procéder comme suit

- (i) Sur le parcours : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* à un point situé *sur le parcours*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans *pénalité* et prendre allègement tel que prévu à la règle 25-1b(i).
- (ii) Dans une fosse de sable : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* à un point situé dans une *fosse de sable*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans *pénalité* et prendre allègement tel que prévu à la règle 25-1b(ii).

- (iii) Dans un obstacle d'eau (incluant un obstacle d'eau latéral) : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* à un point situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit à un allègement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la règle 26-1.
- (iv) Sur le vert : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* à un point situé sur le *vert*, le joueur peut substituer une autre balle sans *pénalité* et prendre allègement tel que prévu à la règle 25-1b(iii).

25-2. Balle enfouie

Une balle enfouie dans sa propre marque d'impact dans le sol sur toute partie coupée ras *sur le parcours* peut être levée, nettoyée et laissée tomber, sans pénalité, aussi près que possible de l'endroit où elle reposait mais pas plus près du *trou*. La balle, lorsque laissée tomber, doit d'abord toucher à une partie du *terrain* sur le *parcours*. « Partie coupée ras » veut dire tout endroit sur le *terrain*, incluant les sentiers à travers l'herbe longue, coupé à la hauteur des allées ou plus court.

25-3. Balle sur un mauvais vert

a. Embarras

Il y a embarras par un *mauvais vert* lorsque la balle est sur le *mauvais vert*. L'embarras causé à la *prise de position* du joueur ou à l'espace requis pour son élan n'est pas en soi un embarras selon cette règle.

b. Allègement

Un joueur dont la balle repose sur un *mauvais vert* n'a pas le droit de jouer la balle là où elle repose. Il doit prendre allègement, sans pénalité, comme suit :

Le joueur doit lever la balle et la laisser tomber à pas plus d'une longueur de bâton et pas plus près du trou que le *point d'allègement le plus proche*. Le *point d'allègement le plus proche* ne doit pas être dans un *obstacle* ou sur un *vert*. La balle ainsi laissée tomber à pas plus d'une longueur de bâton du *point d'allègement le plus proche* doit d'abord toucher à une partie du *terrain* à un endroit qui évite l'embarras par le *mauvais vert* et qui n'est pas dans un *obstacle* ni sur un *vert*. La balle peut être nettoyée lorsque levée selon cette règle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Règle 26

Obstacles d'eau (incluant obstacles d'eau latéraux)

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

26-1. Allègement pour une balle dans un obstacle d'eau

C'est une question de fait à savoir si une balle qui n'est pas retrouvée après avoir été frappée vers un *obstacle d'eau* est dans l'*obstacle*. À défaut de savoir ou d'être pratiquement certain que la balle frappée en direction de l'*obstacle d'eau*, mais non retrouvée, est dans l'*obstacle*, le joueur doit procéder selon la règle 27-1.

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

- Procéder selon la disposition de coup et distance de la règle 27-1 en jouant une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5); ou
- Laisser tomber une balle derrière l'*obstacle d'eau*, en gardant le point où la balle originale a croisé en dernier lieu la lisière de l'*obstacle d'eau* directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière l'*obstacle d'eau*; ou
- Comme options additionnelles disponibles seulement si la balle a traversé en dernier lieu la lisière d'un *obstacle d'eau latéral*, laisser tomber une balle hors de l'*obstacle d'eau* à pas plus de deux longueurs de bâton et pas plus près du trou que (i) le point où la balle originale a croisé la lisière de l'*obstacle d'eau* en dernier lieu ou (ii) un point équidistant du trou sur la lisière opposée de l'*obstacle d'eau*.

En procédant selon cette règle, le joueur peut lever et nettoyer sa balle ou

substituer une balle.

(Actions prohibées lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* - voir la règle 13-4)

(Pour une balle se déplaçant dans l'eau dans un *obstacle d'eau* - voir la règle 14-6)

26-2. Balle jouée dans un obstacle d'eau

a. La balle s'arrête dans le même obstacle d'eau ou dans un autre obstacle d'eau

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* s'arrête dans le même *obstacle d'eau* ou dans un autre *obstacle d'eau* après le *coup*, le joueur peut:

- (i) procéder selon la règle 26-1a. Si le joueur choisit, après avoir laissé tomber une balle dans l'*obstacle*, de ne pas jouer la balle qu'il a laissée tomber, il peut :
 - (a) procéder selon la règle 26-1b, ou la règle 26-1c si elle est applicable, en **ajoutant la pénalité additionnelle d'un coup imposée par cette règle** et en utilisant comme point de référence le point où la balle originale a traversé en dernier lieu la lisière de cet *obstacle* avant de s'arrêter dans l'*obstacle*, ou
 - (b) **ajouter un coup de pénalité additionnel** et jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où le dernier *coup* hors d'un *obstacle d'eau* a été effectué (voir la règle 20-5); ou
- (ii) procéder selon la règle 26-1b, ou la règle 26-1c si elle est applicable, ou
- (iii) **avec une pénalité d'un coup**, jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où le dernier *coup* hors d'un *obstacle d'eau* a été effectué (voir la règle 20-5).

b. La balle est perdue ou injouable hors de l'obstacle ou hors limites

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est perdue ou déclarée injouable à l'extérieur de l'*obstacle* ou est *hors limites*, le joueur peut, après avoir pris **une pénalité d'un coup selon la règle 27-1 ou 28a** :

- (i) jouer une balle aussi près que possible de l'endroit dans l'*obstacle* où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5); ou
- (ii) procéder selon la règle 26-1b, ou la règle 26-1c si elle est applicable,

en ajoutant la pénalité additionnelle d'un coup prévue à la règle et en utilisant comme point de référence le point où la balle originale a croisé la lisière de l'*obstacle* en dernier lieu avant de s'arrêter dans l'*obstacle*; ou

- (iii) **ajouter une pénalité additionnelle d'un coup** et jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où le dernier *coup* hors d'un *obstacle d'eau* a été effectué (voir la règle 20-5).

Note 1 : En procédant selon la règle 26-2b, le joueur n'est pas obligé de laisser tomber une balle selon la règle 27-1 ou selon la règle 28a. S'il laisse tomber une balle, il n'est pas obligé de jouer. Il peut comme alternative procéder selon la règle 26-2b (ii) ou (iii).

Note 2 : Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est déclarée injouable à l'extérieur de l'*obstacle*, rien dans la règle 26-2b n'empêche le joueur de procéder selon la règle 28b ou c.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Règle 27

Balle perdue ou hors limites;
balle provisoire

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

27-1. Coup et distance; balle hors limites; balle non retrouvée en cinq minutes

a. Procéder selon coup et distance

En tout temps, un joueur peut, **en encourageant une pénalité d'un coup**, jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5), c.-à-d. procéder sous pénalité d'un coup et distance.

Sauf lorsque prévu autrement dans les règles, un joueur qui effectue un *coup* sur une balle de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu est

préssumé avoir procédé **sous pénalité d'un coup et distance**.

b. Balle hors limites

Si une balle est *hors limites*, le joueur doit jouer une balle, **avec pénalité d'un coup**, aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5).

c. Balle non retrouvée en cinq minutes

Si une balle est *perdue*, n'ayant pas été retrouvée ou identifiée comme étant la sienne par le joueur dans les cinq minutes suivant le moment où l'équipe du joueur, son *cadet* ou les *cadets* de son équipe ont commencé à la chercher, le joueur doit jouer une balle, **avec pénalité d'un coup**, le plus près possible de l'endroit d'où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5).

Exception : Si on sait ou qu'on est pratiquement certain que la balle originale qui n'a pas été retrouvée a été déplacée par un *élément étranger* (règle 18-1), est dans une *obstruction* (règle 24-3), est dans un terrain en *condition anormale* (règle 25-1c) ou est dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut procéder selon la règle applicable.

PÉNALTÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 27-1 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

27-2. Balle provisoire

a. Procédure

Si une balle peut être *perdue* hors d'un *obstacle d'eau* ou peut être *hors limites*, le joueur peut, afin de sauver du temps, jouer provisoirement une autre balle conformément à la règle 27-1. Le joueur doit informer son *adversaire* en partie par trous ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en partie par coups qu'il entend jouer une *balle provisoire* et il doit la jouer avant que lui ou son *partenaire* parte à la recherche de la balle originale.

S'il omet de procéder ainsi et qu'il joue une autre balle, cette balle n'est pas une *balle provisoire* et elle devient la *balle en jeu* **avec pénalité d'un coup et distance** (règle 27-1); la balle originale est alors perdue.

(Pour l'ordre de jeu depuis l'aire de départ – voir la règle 10-3)

Note : Le joueur peut jouer une autre *balle provisoire* lorsque la *balle provisoire* jouée selon la règle 27-2a pourrait être perdue hors d'un *obstacle d'eau* ou pourrait être *hors limites*. Si une autre *balle provisoire* est jouée, elle a le même lien avec la *balle provisoire* précédente que la première *balle provisoire* a avec la balle originale.

b. Quand la balle provisoire devient la balle en jeu

Le joueur peut jouer une *balle provisoire* jusqu'à ce qu'il atteigne l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle originale. S'il effectue un *coup* avec la *balle provisoire* de l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle originale ou d'un point plus près du trou que cet endroit, la balle originale est perdue et la *balle provisoire* devient la *balle en jeu* **avec pénalité d'un coup et distance** (règle 27-1).

Si la balle originale est *perdue* hors d'un *obstacle d'eau* ou est *hors limites*, la *balle provisoire* devient la *balle en jeu*, **avec pénalité d'un coup et distance** (règle 27-1).

Exception : Si on sait ou qu'on est pratiquement certain que la balle originale qui n'a pas été retrouvée a été déplacée par un *élément étranger* (règle 18-1), ou est dans une *obstruction* (règle 24-3) ou dans un terrain en *condition anormale* (règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la règle applicable .

c. Quand la balle provisoire doit être abandonnée

Si la balle originale n'est ni *perdue* ni *hors limites*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer le jeu avec la balle originale. Si on sait ou qu'on est pratiquement certain que la balle originale est dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut procéder selon la règle 26-1. Dans l'un ou l'autre cas, si le joueur effectue tout autre *coup* sur la *balle provisoire*, il joue alors une *mauvaise balle* et les dispositions de la règle 15-3 s'appliquent.

Note : Si un joueur joue une *balle provisoire* selon la règle 27-2a, les *coups* effectués après que cette règle a été invoquée avec une *balle provisoire* subséquemment abandonnée selon la règle 27-2c, ainsi que les pénalités encourues uniquement en jouant cette *balle provisoire*, doivent être ignorés.

Règle 28

Balle injouable

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

Le joueur peut considérer sa balle injouable à tout endroit sur le *terrain* sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau*. Le joueur est seul juge pour décider si sa balle est injouable.

Si le joueur considère que sa balle est injouable, il doit, **avec pénalité d'un coup** :

- procéder selon la disposition de coup et distance de la règle 27-1 en jouant une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5); ou
- laisser tomber une balle derrière l'endroit où la balle repose, gardant ce point directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière ce point; ou
- laisser tomber une balle à pas plus de deux longueurs de bâton de l'endroit où la balle repose, mais pas plus près du *trou*.

Si la balle injouable est dans une *fosse de sable*, le joueur peut procéder conformément à la clause a, b ou c. S'il choisit de procéder conformément à la clause b ou c, une balle doit être laissée tomber dans la *fosse de sable*.

Lorsqu'il procède selon cette règle, le joueur peut lever et nettoyer sa balle ou *substituer* une balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Autres types de jeu

Règle 29

À trois joueurs et à quatre joueurs

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

29-1. Règle générale

Durant toute *ronde conventionnelle* d'une partie à *trois joueurs* ou à *quatre joueurs*, les *partenaires* doivent jouer alternativement à partir des *aires de départ* et alternativement durant le jeu de chaque trou. Les coups de *pénalité* n'affectent pas l'ordre de jeu.

29-2. Partie par trous

Si un joueur joue alors que son *partenaire* aurait dû jouer, **son équipe perd le trou.**

29-3. Partie par coups

Si les *partenaires* jouent un *coup* ou des *coups* hors tour, ce ou ces *coups* sont annulés et **l'équipe encourt une pénalité de deux coups.** L'équipe doit corriger son erreur en jouant une balle dans le bon ordre aussi près que possible de l'endroit où elle a d'abord joué dans l'ordre incorrect (voir la règle 20-5). Si l'équipe effectue un *coup* à partir de l'*aire de départ* suivante sans avoir d'abord corrigé l'erreur ou, s'il s'agit du dernier trou de la ronde, quitte le *vert* sans annoncer son intention de corriger l'erreur, **l'équipe est disqualifiée.**

Règle 30

Partie par trous à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

30-1. Règle générale

Les règles de golf, en autant qu'elles ne soient pas en contradiction avec les règles spécifiques qui suivent, s'appliquent aux parties à *trois balles*, à la *meilleure balle* et à *quatre balles*.

30-2. Partie par trous à trois balles

a. Balle au repos déplacée ou touchée délibérément par un adversaire

Si un *adversaire* encourt une pénalité selon la règle 18-3b, cette pénalité est encourue seulement dans son match contre le joueur dont la balle a été touchée ou *déplacée*. Aucune pénalité n'est encourue dans le match avec l'autre joueur.

b. Balle déviée ou arrêtée accidentellement par un adversaire

Si la balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par un *adversaire*, le *cadet* de ce dernier ou son *équipement*, il n'y a pas de pénalité. Dans son match avec cet *adversaire*, le joueur peut, avant qu'un autre *coup* soit joué par l'une ou l'autre des *équipes*, annuler ce *coup* et, sans pénalité, jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5) ou encore jouer la balle là où elle repose. Dans son match avec l'autre *adversaire*, la balle doit être jouée là où elle repose.

Exception : Balle frappant la personne ayant pris charge du *drapeau* ou le soulevant, ou tout ce que ce que cette personne transporte - voir la règle 17-3b.

(Balle déviée ou arrêtée intentionnellement par l'*adversaire* – voir la règle 1-2)

30-3. Partie par trous à la meilleure balle et à quatre balles

a. Représentation de l'équipe

Une *équipe* peut être représentée par un seul *partenaire* pour tout le match ou pour une partie d'un match; la présence de tous les *partenaires* n'est pas nécessaire. Un *partenaire* absent peut se joindre au match entre le jeu de deux trous, mais non durant le jeu d'un trou.

b. Ordre de jeu

Les balles appartenant à la même *équipe* peuvent être jouées dans l'ordre choisi par cette *équipe*.

c. Mauvaise balle

Si un joueur encourt la pénalité de perte du trou selon la règle 15-3 pour avoir effectué un *coup* sur une *mauvaise balle*, **il est disqualifié pour ce trou**, mais son *partenaire* n'encourt pas de pénalité même si la *mauvaise balle* lui appartient. Si la *mauvaise balle* appartient à un autre joueur, celui-ci doit placer une balle à l'endroit où la *mauvaise balle* a d'abord été jouée.

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

d. Pénalité à l'équipe

L'équipe est pénalisée pour infraction à l'une ou l'autre des règles suivantes par l'un des *partenaires*:

- Règle 4 Bâtons
- Règle 6-4 Cadets
- Toute règle locale ou condition de la compétition selon laquelle la pénalité est l'ajustement de l'état du match

e. Disqualification d'une équipe

(i) **Une équipe est disqualifiée** si l'un des partenaires encourt une pénalité de disqualification selon l'une ou l'autre des règles suivantes :

- Règle 1-3 Entente pour renoncer aux règles
- Règle 4 Bâtons
- Règle 5-1 ou 5-2 La Balle
- Règle 6-2a Handicap
- Règle 6-4 Cadet
- Règle 6-7 Retard indu; jeu lent
- Règle 11-1 Surélever la balle
- Règle 14-3 Appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement
- Règle 33-7 Pénalité de disqualification imposée par le *comité*

- (ii) **Une équipe est disqualifiée** si tous les *partenaires* encourent une pénalité de disqualification selon l'une ou l'autre des règles suivantes :
- Règle 6-3 Heure de départ et groupes
 - Règle 6-8 Interruption du jeu
- (iii) Dans tous les autres cas où une infraction à une règle mènerait à une disqualification, **le joueur est disqualifié pour ce trou seulement.**

f. Effet des autres pénalités

Si une infraction à une règle par un joueur aide au jeu de son *partenaire* ou affecte défavorablement le jeu d'un *adversaire*, **le partenaire encourt la pénalité applicable en plus de toute autre pénalité encourue par le joueur.**

Dans tous les autres cas où un joueur encourt une pénalité pour une infraction à une règle, la pénalité ne s'applique pas à son *partenaire*. Lorsque la pénalité imposée est la perte du trou, **cette pénalité a pour effet de disqualifier le joueur pour ce trou.**

Règle 31

Partie par coups à quatre balles

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

31-1. Règle générale

Les règles de golf, en autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les règles spécifiques qui suivent, s'appliquent aux parties par coups à quatre balles.

31-2. Représentation de l'équipe

Une *équipe* peut être représentée par l'un ou l'autre des *partenaires* pour toute la ronde ou pour une partie d'une *ronde conventionnelle*; la présence des deux *partenaires* n'est pas nécessaire. Un *compétiteur* absent peut rejoindre son *partenaire* entre le jeu de deux trous, mais non durant le jeu d'un trou.

31-3. Scores

Le *marqueur* est tenu d'inscrire pour chaque trou seulement le score brut de celui des *partenaires* dont le score doit compter. Les scores bruts devant compter doivent être identifiables individuellement; sinon, **l'équipe est disqualifiée**. Il suffit qu'un des *partenaires* seulement se conforme à la règle 6-6b.

(Pour un score erroné - voir la règle 31-7a)

31-4. Ordre de jeu

Les balles appartenant à une même *équipe* peuvent être jouées dans l'ordre que l'*équipe* juge le plus favorable.

31-5. Mauvaise balle

Si un *compétiteur* enfreint la règle 15-3b pour avoir effectué un *coup* sur une *mauvaise balle*, **il encourt une pénalité de deux coups** et il doit corriger son erreur en jouant la bonne balle ou en procédant selon les *règles*. Son *partenaire* n'encourt aucune pénalité même si la *mauvaise balle* lui appartient.

Si la mauvaise balle appartient à un autre *compétiteur*, celui-ci doit placer une balle à l'endroit où la *mauvaise balle* a d'abord été jouée.

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

31-6 Pénalité à l'équipe

L'équipe est pénalisée pour infraction à l'une ou l'autre des règles suivantes par l'un des *partenaires* :

- Règle 4 Bâtons
- Règle 6-4 Cadets
- Toute règle locale ou condition de la compétition selon laquelle il y a une pénalité maximum par ronde.

31-7. Pénalités de disqualification

a. Infraction par l'un des partenaires

Une équipe est disqualifiée de la compétition si l'un ou l'autre des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification selon l'une ou l'autre des règles suivantes :

- Règle 1-3 Entente pour renoncer aux règles
- Règle 3-4 Refus de se conformer à une règle
- Règle 4 Bâtons
- Règle 5-1 ou 5-2 La balle
- Règle 6-2b Handicap
- Règle 6-4 Cadet
- Règle 6-6b Signer et remettre la carte de scores
- Règle 6-6d Mauvais score pour un trou
- Règle 6-7 Délai indu; jeu lent
- Règle 7-1 Pratique avant ou entre les rondes
- Règle 10-2c Les équipes s'entendent pour jouer hors tour
- Règle 11-1 Surélever la balle
- Règle 14-3 Appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement
- Règle 22-1 Balle aidant au jeu
- Règle 31-3 Scores bruts devant compter non identifiables individuellement
- Règle 33-7 Pénalité de disqualification imposée par le comité

b. Infraction par les deux partenaires

Une équipe est disqualifiée de la compétition :

- (i) si chacun des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification pour infraction à la règle 6-3 (heure de départ et groupes) ou à la règle 6-8 (interrompre le jeu), ou
- (ii) si, au même trou, chaque *partenaire* est en violation d'une règle dont la *pénalité* est la disqualification de la compétition ou pour un trou.

c. Pour le trou seulement

Dans tous les autres cas où une infraction à une règle entraînerait la disqualification, **le compétiteur n'est disqualifié que pour le trou où l'infraction est survenue.**

31-8. Effet des autres pénalités

Si une infraction à une règle par un *compétiteur* aide au jeu de son *partenaire*, **le partenaire encourt la pénalité applicable en plus de toute pénalité encourue par le compétiteur.**

Dans tous les autres cas où un *compétiteur* encourt une pénalité pour infraction à une règle, la pénalité ne s'applique pas à son *partenaire*.

Règle 32

Compétitions « Contre bogey », « Contre normale » et « Stableford »

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

32-1. Conditions

Les compétitions Contre bogey, Contre normale et Stableford sont des variantes de compétitions par coups dans lesquelles on joue contre un score déterminé pour chaque trou. Les règles des parties par coups s'appliquent en autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les règles spécifiques qui suivent.

Dans une compétition Contre bogey, Contre normale et Stableford avec handicap, le *compétiteur* ayant le score net le plus bas sur un trou prend les honneurs à l'*aire de départ* suivante.

a. Compétitions Contre bogey et Contre normale

La tenue des scores pour les compétitions Contre bogey et Contre normale est la même que celle employée pour les parties par trous.

Tout trou pour lequel un *compétiteur* ne rapporte pas de score est considéré comme un trou perdu. Le gagnant est le *compétiteur* qui a le plus de succès pour le total des trous.

Le *marqueur* n'est responsable que de l'inscription du nombre brut de coups pour chaque trou où le *compétiteur* réussit un score net égal ou inférieur au score déterminé.

Note 1 : Le score du *compétiteur* est ajusté **en déduisant un ou**

plusieurs trous selon la règle applicable lorsqu'une pénalité autre que la disqualification est encourue selon l'une ou l'autre des règles suivantes :

- Règle 4 Bâtons
- Règle 6-4 Cadet
- Toute règle locale ou condition de la compétition selon laquelle il y a une pénalité maximum par ronde.

Le *compétiteur* est responsable de rapporter les faits concernant une telle infraction au *comité* avant de remettre sa carte de scores pour que le *comité* puisse appliquer la pénalité. Si le *compétiteur* fait défaut de signaler son infraction au *comité*, **il est disqualifié**.

Note 2: Si un compétiteur enfreint la règle 6-3a (heure de départ) mais arrive à son point de départ, prêt à jouer, dans les cinq minutes suivant son heure de départ, ou enfreint la règle 6-7 (Délai indu; jeu lent) le *comité déduira un trou du total des trous*. Pour infraction répétée à la règle 6-7, voir la règle 32-2a.

b. Compétitions Stableford

La tenue des scores en compétition Stableford est faite selon des points décernés par rapport à un score déterminé pour chaque trou comme suit :

Score pour le trou

Points

Plus d'un coup au-dessus du score déterminé ou aucun score remis.....	0
Un coup au-dessus du score déterminé	1
Score déterminé	2
Un coup au-dessous du score déterminé	3
Deux coups au-dessous du score déterminé.....	4
Trois coups au-dessous du score déterminé.....	5
Quatre coups au-dessous du score déterminé.....	6

Le gagnant est le *compétiteur* qui obtient le plus grand nombre de points.

Le *marqueur* n'est responsable que de l'inscription du nombre brut de *coups* à chaque trou où le score net du *compétiteur* lui vaut un ou plusieurs points.

Note 1 : Si un *compétiteur* enfreint une *règle* selon laquelle il y a une pénalité maximum par ronde, il doit rapporter les faits au *comité* avant de remettre sa carte de scores; s'il fait défaut de le faire, **il est disqualifié**. Du total de points obtenus pour la ronde, le *comité* **déduira deux points pour chaque trou où une infraction est survenue, avec une déduction maximale de quatre points par ronde pour chacune des règles qui a été enfreinte**.

Note 2 : Si le *compétiteur* enfreint la *règle* 6-3a (heure de départ) mais arrive à son point de départ, prêt à jouer, dans les cinq minutes suivant son heure de départ, ou enfreint la *règle* 6-7 (Délai indu; jeu lent), le *comité* **déduira deux points du total de points obtenus pour la ronde**. Pour infraction répétée à la *règle* 6-7, voir la *règle* 32-2a.

Note 3 : Pour éviter le jeu lent, le *comité* peut, dans les conditions d'une compétition (*règle* 33-1) établir des directives concernant la vitesse de jeu, y inclus un temps maximum pour compléter une *ronde conventionnelle*, un trou ou un *coup*.

Le *comité* peut, dans une telle condition, modifier la pénalité pour infraction à cette *règle* comme suit :

Première infraction – Déduire un point du total de points pour la ronde;

Deuxième infraction – Déduire deux points additionnels du total de points pour la ronde;

Pour une infraction subséquente – Disqualification.

32-2. Pénalités de disqualification

a. De la compétition

Un compétiteur est disqualifié de la compétition s'il encourt une pénalité de disqualification selon l'une ou l'autre des *règles* suivantes :

- Règle 1-3 Entente pour renoncer aux règles
- Règle 3-4 Refus de se conformer à une règle
- Règle 4 Bâtons
- Règle 5-1 ou 5-2 La balle
- Règle 6-2b Handicap

- Règle 6-3 Heure de départ et groupes
- Règle 6-4 Cadet
- Règle 6-6b Signer et remettre la carte de scores
- Règle 6-6d Mauvais score pour un trou, i.e. lorsque le score inscrit est plus bas que le score réalisé, sauf qu'aucune pénalité n'est encourue lorsqu'une infraction à cette règle n'affecte pas le résultat du trou
- Règle 6-7 Délai indu; jeu lent
- Règle 6-8 Interruption du jeu
- Règle 7-1 Pratique avant ou entre les rondes
- Règle 11-1 Surélever la balle
- Règle 14-3 Appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement
- Règle 22-1 Balle aidant au jeu
- Règle 33-7 Pénalité de disqualification imposée par le *comité*

b. Pour un trou

Dans tous les autres cas où une infraction à une règle résulterait en une disqualification, **le compétiteur n'est disqualifié que pour le trou où l'infraction est survenue.**

Administration

Règle 33

Le comité

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

33-1. Conditions; déroger à une règle

Le *comité* doit établir les conditions selon lesquelles une compétition doit être jouée.

Le *comité* n'a pas le pouvoir de déroger à une règle de golf.

Certaines règles spécifiques se rapportant aux parties par coups sont si substantiellement différentes de celles s'appliquant aux parties par trous que la combinaison des deux formes de jeu n'est pas pratique et n'est pas permise. Le résultat d'un match joué dans ces circonstances est nul et non avvenu et, en compétition par coups, **les compétiteurs sont disqualifiés.**

En partie par coups, le *comité* peut restreindre les fonctions d'un *arbitre*.

33-2. Le terrain

a. Déterminer les limites et les lisières

Le *comité* doit déterminer de façon précise :

- (i) le *terrain* et les *hors limites*,
- (ii) les lisières des *obstacles d'eau* et des *obstacles d'eau latéraux*,
- (iii) le *terrain en réparation*, et
- (iv) les *obstructions* et ce qui fait partie intégrante du *terrain*.

b. Nouveaux trous

Les nouveaux *trous* devraient être faits le jour où débute une compétition en partie par coups et à tout autre temps que le *comité* juge nécessaire, pourvu que tous les *compétiteurs* d'une même ronde jouent chacun des *trous* au même emplacement.

Exception : Lorsqu'il est impossible de réparer un *trou* endommagé pour qu'il soit conforme à la définition, le *comité* peut faire un nouveau *trou* à un endroit semblable qui serait tout proche.

Note : Lorsqu'une même *ronde conventionnelle* doit être jouée sur plus d'une journée, le *comité* peut prévoir dans les conditions d'une compétition (règle 33-1) que les *trous* et les *aires de départ* peuvent être situés de façon différente à chaque jour de la compétition, pourvu que pour une même journée, tous les *compétiteurs* jouent avec chacun des *trous* et chacune des *aires de départ* au même endroit.

c. Terrain de pratique

Lorsqu'il n'y a pas de terrain disponible pour des coups de pratique à l'extérieur du *terrain* de la compétition, le *comité* devrait déterminer l'endroit

où les joueurs peuvent pratiquer durant toute journée d'une compétition, en autant que ce soit possible de le faire. Durant toute journée d'une compétition en partie par coups, le *comité* ne devrait pas normalement permettre des coups de pratique sur un *vert*, ou en direction d'un *vert*, ou à partir d'un *obstacle* faisant partie du *terrain* de compétition.

d. Terrain injouable

Si le *comité* ou son représentant autorisé considère, pour quelque raison que ce soit, que l'état du *terrain* le rend injouable ou que des circonstances rendent le jeu normal impossible, il peut, en partie par trous ou en partie par coups, ordonner une suspension temporaire du jeu ou, en partie par coups, déclarer le jeu nul et non avenu et annuler tous les scores pour la ronde en cause. Lorsqu'une ronde est annulée, toutes les pénalités encourues lors de cette ronde sont annulées.

(Pour la procédure pour interrompre et reprendre le jeu – voir la règle 6-8)

33-3. Heure de départ et groupes

Le *comité* doit déterminer les heures de départ et, en partie par coups, former les groupes dans lesquels les *compétiteurs* doivent jouer.

Lorsqu'une compétition en partie par trous se déroule durant une période étendue, le *comité* établit la limite de temps à l'intérieur de laquelle chaque ronde doit être complétée. Lorsque les joueurs ont le droit de déterminer la date de leur match à l'intérieur de ces limites, le *comité* devrait annoncer qu'un match doit être joué à une heure prédéterminée le dernier jour de cette période, à moins que les joueurs ne s'entendent pour une date antérieure.

33-4. Tableau des coups de handicap

Le *comité* doit publier un tableau indiquant l'ordre des trous où les coups de handicap doivent être donnés ou reçus.

33-5. Carte de scores

En partie par coups, le *comité* doit mettre à la disposition de chaque *compétiteur* une carte de scores contenant la date et le nom du *compétiteur* ou, en partie par coups à quatre joueurs ou à quatre balles, le nom des *compétiteurs*.

En partie par coups, le *comité* est responsable de l'addition des scores et de l'application du handicap inscrit sur la carte de scores.

En partie par coups à quatre balles, le *comité* est responsable de l'inscription du score de la meilleure balle pour chaque trou et ce faisant de l'application du handicap inscrit sur la carte de scores et de l'addition des scores de la meilleure balle.

En compétitions Contre bogey, Contre normale et Stableford, le *comité* est responsable de l'application du handicap inscrit sur la carte de scores, de même que de la détermination du résultat de chaque trou et du résultat global ou du total de points.

Note : Le *comité* peut demander que chaque *compétiteur* inscrive la date et son nom sur la carte de score.

33-6. Départager une égalité

Le *comité* doit faire connaître de quelle manière, à quel jour et à quelle heure sera départagée une égalité, que la compétition soit jouée avec ou sans handicap.

Une égalité en partie par trous ne doit pas être départagée en jouant en partie par coups. Une égalité en partie par coups ne doit pas être départagée en jouant en partie par trous.

33-7. Pénalité de disqualification; discrétion du comité

Une pénalité de disqualification peut, dans des cas particuliers exceptionnels, être écartée, modifiée ou imposée si le *comité* estime qu'une telle mesure est justifiée.

Toute pénalité moindre que la disqualification ne doit pas être mise de côté ou modifiée.

Si un *comité* considère qu'un joueur est coupable d'une infraction grave à l'étiquette, il peut imposer une pénalité de disqualification selon la présente règle.

33-8. Règles locales

a. Directives

Le *comité* peut faire des règles locales pour des conditions anormales si elles

sont conformes aux directives exprimées à l'appendice I.

b. Suspension ou modification d'une règle

Une règle de golf ne doit pas être écartée par une règle locale. Cependant, si un *comité* considère que des conditions anormales locales nuisent au jeu au point où il est nécessaire de faire une règle locale qui modifie les règles de golf, telle règle locale doit être autorisée par la RCGA.

Règle 34

Contestations et décisions

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

34-1. Réclamations et pénalités

a. Partie par trous

Si une réclamation est présentée au *comité* selon la règle 2-5, une décision devrait être rendue aussitôt que possible pour que l'état du match puisse être ajusté si nécessaire. Si une réclamation n'est pas faite conformément à la règle 2-5, elle ne doit pas être considérée par le *comité*.

Il n'y a pas de temps limite quant à l'application de la pénalité de disqualification pour infraction à la règle 1-3.

b. Partie par coups

En partie par coups, une pénalité ne doit pas être annulée, modifiée ou imposée après que la compétition est terminée. Une compétition est terminée lorsque le résultat a été annoncé de façon officielle ou, dans une qualification en partie par coups suivie de partie par trous, lorsque le joueur a commencé le jeu de son premier match.

Exceptions : Une pénalité de disqualification doit être imposée après que la compétition est terminée si un *compétiteur* :

- (i) était en violation de la règle 1-3 (entente pour déroger aux règles); ou
- (ii) a remis une carte de scores sur laquelle il avait inscrit un handicap qu'il

savait, avant que la compétition se termine, être plus élevé que celui auquel il avait droit, et que ceci a affecté le nombre de coups reçus (règle 6-2b); ou

- (iii) a remis pour un trou un score plus bas que celui effectivement réalisé (règle 6-6d) pour toute raison autre que le défaut d'inclure une pénalité que le joueur ne savait pas, avant que la compétition se termine, avoir encourue; ou
- (iv) savait, avant que la compétition se termine, qu'il avait enfreint toute autre règle selon laquelle la pénalité est la disqualification.

34-2. Décision de l'arbitre

Si un *arbitre* a été nommé par le *comité*, sa décision est finale.

34-3. Décision du comité

En l'absence d'*arbitre*, toute contestation ou toute question litigieuse concernant les règles doit être soumise au *comité*, dont la décision sera finale.

Si le *comité* ne peut en arriver à une décision, il peut soumettre la contestation ou la question litigieuse au Comité des règles de golf de la RCGA dont la décision est finale.

Si la contestation ou la question litigieuse n'a pas été soumise au Comité des règles de golf, le joueur ou les joueurs peuvent demander qu'une déclaration conjointe soit transmise par un représentant dûment autorisé du *comité* au Comité des règles de golf pour une opinion quant à l'exactitude de la décision rendue. La réponse sera envoyée à ce représentant autorisé.

Si le jeu ne s'est pas déroulé conformément aux règles de golf, le Comité des règles de golf de la RCGA ne rendra pas de décision sur quelque question que ce soit.

Appendice I – Table des matières

Partie A Règles locales

1. Définir les limites et les lisières	129
2. Obstacles d'eau	129
a. Obstacles d'eau latéraux.....	129
b. Balle provisoire sous la règle 26-1	129
3. Endroits sur le terrain devant être protégés; zones écologiquement sensibles	130
4. Conditions du terrain – boue, terrain détrempé, mauvaises conditions et protection du terrain	121
a. Lever une balle enfouie; nettoyer la balle	130
b. « Position améliorée » ou « règles d'hiver ».....	130
5. Obstructions.....	130
a. Général.....	130
b. Pierres dans les fosses de sable	131
c. Chemins et sentiers.....	131
d. Obstructions inamovibles situées près d'un vert.....	131
e. Protection des jeunes arbres	131
f. Obstructions temporaires.....	131
6. Endroits désignés pour laisser tomber la balle	131

Partie B Modèles de règles locales

1. Obstacles d'eau; balle provisoire jouée sous la règle 26-1	132
2. Endroits sur le terrain devant être protégés; zones écologiquement sensibles	133
a. Terrain en réparation; jeu prohibé	133
b. Zones écologiquement sensibles	133
3. Protection des jeunes arbres.....	136
4. Conditions du terrain – boue, terrain détrempé mauvaises conditions et protection du terrain	136

a. Allègement pour une balle enfouie.....	136
b. Nettoyer la balle	136
c. « Position améliorée » et « règles d'hiver ».....	137
d. Trous d'aération	138
e. Joints de gazon en plaques	139
5. Pierres dans les fosses de sable.....	139
6. Obstructions inamovibles près d'un vert.....	140
7. Obstructions temporaires.....	141
a. Obstructions inamovibles temporaires.....	141
b. Lignes électriques temporaires et câbles	144
8. Endroits désignés pour laisser tomber la balle	145
9. Appareils de mesure de la distance	147

Partie C Conditions de la compétition

1. Spécifications des bâtons et de la balle.....	148
a. Liste des têtes de « driver » conformes	148
b. Liste des balles conformes.....	149
c. Condition d'une seule balle.....	149
2. Cadet.....	150
3. Vitesse de jeu	151
4. Suspension du jeu à cause d'une situation dangereuse.....	151
5. Pratique.....	152
a. Général.....	152
b. Pratique entre les trous	152
6. Conseils en compétition par équipe.....	153
7. Nouveaux trous	153
8. Transport.....	153
9. Antidopage.....	154
10. Comment départager une égalité.....	154
11. Tirage en partie par trous; tirage numérique	156

Appendice I – Règles locales; conditions de la compétition

Partie A

Règles locales

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 24-38.

Tel que prévu à la règle 33-8a, le *comité* peut faire et publier des règles locales pour des conditions anormales locales si elles sont conformes aux directives établies au présent appendice. De plus, des renseignements détaillés concernant des règles locales acceptables et d'autres qui seraient prohibées sont fournies dans le livre « *Decisions on the Rules of Golf* » sous la règle 33-8 et dans « *Guidance on Running a Competition* » (publication du R&A Rules Limited).

Si des conditions anormales locales nuisent au jeu et que le *comité* considère qu'il est nécessaire de modifier une règle de golf, il doit obtenir l'autorisation préalable de la RCGA.

1. Définir les limites et les lisières

Spécifier les méthodes utilisées pour définir les *hors limites*, les *obstacles d'eau*, les *obstacles d'eau latéraux*, le *terrain en réparation*, les *obstructions* et ce qui fait partie intégrante du *terrain* (règle 33-2a).

2. Obstacles d'eau

a. Obstacles d'eau latéraux

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

b. Balle provisoire sous la règle 26-1

Permettre de jouer une *balle provisoire* selon la règle 26-1 dans le cas d'une balle qui peut être dans un *obstacle d'eau* (incluant un *obstacle d'eau latéral*)

dont la nature est telle que, si la balle originale n'est pas retrouvée, on sait ou on est pratiquement certain qu'elle est dans l'*obstacle d'eau* et qu'il serait impraticable de déterminer si la balle est dans l'obstacle ou non, ou si pour ce faire on retarderait indûment le jeu.

3. Endroits sur le terrain devant être protégés; zones écologiquement sensibles

Aider à la protection du *terrain* en définissant les endroits, incluant pépinières, nouvelles plantations et autres parties cultivées du *terrain*, comme étant du terrain en réparation d'où le jeu est prohibé.

Lorsque le comité doit interdire le jeu dans une zone écologiquement sensible qui se trouve sur le *terrain* ou est adjacente à celui-ci, il devrait établir une règle locale afin de définir la procédure d'allègement.

4. Conditions du terrain – boue, terrain détrempe, mauvaises conditions et protection du terrain

a. Lever une balle enfouie; nettoyer la balle

Des conditions temporaires qui peuvent nuire au jeu, incluant de la boue et un terrain détrempe, peuvent justifier un allègement pour une *balle enfouie* à tout endroit *sur le parcours* ou permettre de lever, nettoyer et replacer une balle à tout endroit *sur le parcours* ou à un endroit coupé ras *sur le parcours*.

b. « Position améliorée » ou « règles d'hiver »

Des conditions défavorables, incluant le mauvais état du *terrain* ou la présence de boue, sont occasionnellement si généralisées, particulièrement tôt au printemps et tard à l'automne, que le *comité* peut décider d'autoriser un allègement par règle locale temporaire pour protéger le *terrain* ou pour favoriser le jeu équitable et agréable. Cette règle locale devrait être retirée aussitôt que les conditions le permettent.

5. Obstructions

a. Général

Clarifier le statut des objets qui pourraient être des *obstructions* (règle 24).

Déclarer toute construction comme faisant partie intégrante du *terrain*, donc comme n'étant pas une *obstruction*, tels les murs de soutènement des *aires*

de départ, des verts et des fosses de sable (règles 24 et 33-2a).

b. Pierres dans les fosses de sable

Permettre l'enlèvement de pierres dans les fosses de sable en les déclarant être des obstructions amovibles (règle 24-1).

c. Chemins et sentiers

- (i) Déclarer les sentiers à surface artificielle et les côtés de chemins ou de sentiers comme étant partie intégrante du *terrain*, ou
- (ii) Prévoir un allègement comme celui prévu à la règle 24-2b des chemins et sentiers n'ayant pas de surface et côtés artificiels si ceux-ci pourraient injustement affecter le jeu.

d. Obstructions inamovibles situées près d'un vert

Prévoir un allègement pour intervention par une *obstruction* inamovible située sur un vert ou à pas plus de deux longueurs de bâton du vert lorsque la balle repose à pas plus de deux longueurs de bâton de telle *obstruction*.

e. Protection des jeunes arbres

Prévoir un allègement pour la protection des jeunes arbres.

f. Obstructions temporaires

Prévoir un allègement d'un embarras par des *obstructions* temporaires (c.-à-d. estrades, câbles et équipement de télévision, etc.).

6. Endroits désignés pour laisser tomber la balle

Établir des endroits spécialement désignés où la balle peut être laissée tomber ou doit être laissée tomber lorsqu'il n'est pas possible ou praticable de procéder exactement selon la règle 24-2b ou la règle 24-3 (obstruction inamovible), la règle 25-1b ou 25-1c (*condition anormale de terrain*), la règle 25-3 (*mauvais vert*), la règle 26-1 (*obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral*) ou la règle 28 (balle injouable).

Partie B

Modèles de règles locales

Conformément aux directives prévues à la partie A de cet appendice, le comité peut adopter un modèle de règle locale faisant référence, sur la carte de scores ou sur un tableau d'affichage, aux exemples ci-dessous. Cependant, on ne devrait pas imprimer sur une carte de scores des modèles de règles locales qui sont de durée limitée.

I. Obstacles d'eau; balle provisoire jouée sous la règle 26-1

Si un obstacle d'eau (incluant un *obstacle d'eau latéral*) est d'une telle étendue et nature et/ou est situé à un endroit tel que :

- (i) Il serait impraticable de tenter de déterminer si la balle est dans l'*obstacle* ou non, ou si pour cela il faudrait retarder indûment le jeu, et
- (ii) dans le cas où la balle originale n'est pas retrouvée, on sait ou on est pratiquement certain qu'elle est dans l'*obstacle d'eau*,

le comité peut faire une règle locale permettant de jouer une *balle provisoire* selon la règle 26-1. Telle *balle provisoire* sera jouée conformément à l'une ou l'autre des options applicables selon la règle 26-1 ou de toute autre règle locale applicable dans les circonstances. Dans un tel cas, si une *balle provisoire* est jouée et que la balle originale est dans l'*obstacle d'eau*, le joueur peut choisir de jouer la balle originale là où elle repose ou de poursuivre avec la *balle provisoire*, mais il ne peut pas procéder selon la règle 26-1 avec la balle originale.

Dans ces circonstances, la règle locale qui suit est recommandée :

« Si un doute existe à savoir si une balle est dans l'*obstacle d'eau* (spécifier l'endroit) ou perdue dans cet obstacle, le joueur peut jouer une balle provisoire conformément à l'une ou l'autre des options prévues à la règle 26-1.

Si la balle originale est retrouvée hors de l'*obstacle d'eau*, le joueur doit continuer le jeu avec cette balle.

Si la balle originale est retrouvée dans l'*obstacle d'eau*, le joueur peut jouer la balle originale là où elle repose ou poursuivre le jeu avec la balle provisoire

jouée selon 26-1.

Si la balle originale n'est pas retrouvée ou identifiée dans les 5 minutes prévues pour la recherche, le joueur doit poursuivre avec la balle provisoire.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

2. Endroits sur le terrain devant être protégés; zones écologiquement sensibles

a. Terrain en réparation; jeu prohibé

Si le comité désire protéger un endroit sur le *terrain*, il devrait le déclarer terrain en réparation et interdire le jeu de cet endroit. La règle locale qui suit est recommandée :

« Le _____ (défini par) _____ est du terrain en réparation d'où le jeu est prohibé. Si la balle d'un joueur repose à tel endroit, ou si tel endroit cause un embarras à la prise de position du joueur ou à l'espace requis pour son élan, le joueur doit prendre un allègement selon la règle 25-1.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

b. Zones écologiquement sensibles

Si une autorité appropriée (c.-à-d. une agence gouvernementale ou autre autorité semblable) interdit, pour des raisons environnementales, l'accès et/ou le jeu à un endroit situé sur le *terrain* ou adjacent au *terrain*, le *comité* devrait faire une règle locale clarifiant la procédure d'allègement.

Le *comité* a une certaine discrétion à savoir si cet endroit est défini comme *terrain en réparation*, *obstacle d'eau* ou *hors limites*. Toutefois, le comité ne peut définir un tel endroit comme étant un *obstacle d'eau* s'il ne satisfait pas à la définition d'un *obstacle d'eau*. De plus, le comité devrait tenter de préserver le caractère du trou.

La règle locale qui suit est recommandée :

« I. Définition

Une zone écologiquement sensible (ZES) est un endroit désigné comme tel par l'autorité appropriée, où il est interdit d'aller et/ou il est défendu de jouer pour des raisons environnementales. Ces endroits peuvent être définis, à la discrétion du comité, comme terrain en réparation, obstacle d'eau, obstacle d'eau latéral ou hors limites, à la condition que dans le cas d'une ZES qui a été désignée comme obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral, l'endroit soit, par définition, un obstacle d'eau.

Note : Le comité ne peut pas de son propre chef déclarer un endroit comme étant une zone écologiquement sensible

II. Balle dans une zone écologiquement sensible

a. Terrain en réparation

Si une balle est dans une ZES définie comme terrain en réparation, une balle doit être laissée tomber conformément à la règle 25-1b.

Si on sait ou qu'on est pratiquement certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans une ZES définie comme terrain en réparation, le joueur peut prendre un allègement sans pénalité conformément à la règle 25-1c.

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

Si une balle est retrouvée dans une ZES définie comme obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral, ou si on sait ou qu'on est pratiquement certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans une ZES définie comme obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral, le joueur doit, avec pénalité d'un coup, procéder selon la règle 26-1.

Note : Si une balle laissée tomber conformément à la règle 26 roule à un endroit où la ZES cause de l'embaras à la prise de position du joueur ou à l'espace requis pour son élan, le joueur doit prendre un allègement tel que prévu à la clause III de la présente règle locale.

c. Hors limites

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

III. Embarras avec la prise de position ou l'espace requis pour l'élan

Il y a embarras par une ZES lorsqu'une telle condition gêne la prise de position du joueur ou l'espace requis pour son élan. S'il y a embarras, le joueur doit prendre un allègement comme suit :

- (a) Sur le parcours : Si la balle repose sur le parcours, on déterminera le point le plus proche sur le terrain d'où la balle repose qui (a) n'est pas plus près du trou, (b) évite l'embarras par la condition et (c) n'est pas dans un obstacle ni sur un vert. Le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans pénalité à pas plus d'une longueur de bâton du point ainsi déterminé sur une partie du terrain se conformant à (a), (b) et (c) ci-dessus.
- (b) Dans un obstacle : Si la balle est dans un obstacle, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber soit :
 - (i) sans pénalité, dans l'obstacle, aussi près que possible de l'endroit où elle reposait, mais pas plus près du trou, à un endroit qui offre un allègement complet de la ZES; ou
 - (ii) avec pénalité d'un coup, hors de l'obstacle, en gardant le point où la balle reposait directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière l'obstacle. De plus, le joueur peut procéder selon les règles 26 ou 28 si applicable.
- (c) Sur le vert : Si la balle repose sur le vert, le joueur doit lever la balle et la placer sans pénalité à l'endroit le plus proche d'où elle reposait qui offre un allègement complet de la ZES; mais pas plus près du trou ni dans un obstacle.

La balle peut être nettoyée lorsque levée selon la clause III de la présente règle locale.

Exception : Un joueur ne peut pas prendre un allègement selon la clause III de cette règle locale si (a) un embarras par toute chose autre qu'une ZES rend le coup nettement impraticable ou (b) que l'embarras par une ZES n'existerait que par l'usage d'un coup nettement déraisonnable ou par une prise de position, un élan ou une direction de jeu inutilement anormaux.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Note : En cas d'infraction grave à la présente règle locale, le comité peut imposer une pénalité de disqualification. »

3. Protection des jeunes arbres

Lorsqu'on veut prévenir un dommage possible à de jeunes arbres, la règle locale qui suit est recommandée :

« Protection des jeunes arbres identifiés par _____. Si un tel arbre nuit à la prise de position du joueur ou à l'espace requis pour son élan, la balle doit être levée, sans pénalité, et laissée tomber suivant la procédure établie à la règle 24-2b (obstruction inamovible). Si la balle repose dans un obstacle d'eau, le joueur doit lever et laisser tomber la balle conformément à la règle 24-2b(i), sauf que le point d'allègement le plus proche doit être dans l'obstacle d'eau et que la balle doit être laissée tomber dans l'obstacle d'eau; le joueur peut aussi procéder selon la règle 26. La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est levée selon cette règle locale.

Exception : Un joueur ne peut pas prendre un allègement selon la présente règle locale si (a) un embarras par toute chose autre qu'un tel arbre rend le coup nettement impraticable ou (b) que l'embarras par un tel arbre n'existerait que par l'usage d'un coup nettement déraisonnable ou par une prise de position, un élan ou une direction de jeu inutilement anormaux.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

4. Conditions du terrain – boue, terrain détrempé, mauvaises conditions et protection du terrain

a. Allègement pour une balle enfouie

La règle 25-2 prévoit un allègement sans *pénalité* pour une balle enfouie dans sa propre marque d'impact à tout endroit coupé ras *sur le parcours*. Sur le *vert*, une balle peut être levée et le dommage causé par l'impact de la balle peut être réparé (règles 16-1b et c). Lorsqu'il est justifié d'accorder la permission de lever une balle enfouie à tout endroit *sur le parcours*, la règle locale suivante est recommandée :

« À tout endroit sur le parcours, une balle qui est enfouie dans sa propre marque d'impact dans le sol peut être levée sans pénalité, nettoyée et laissée tomber aussi près que possible de l'endroit où elle reposait, mais pas plus près du trou. La balle, lorsque laissée tomber, doit d'abord toucher à une partie du terrain sur le parcours.

Exceptions :

1. Un joueur ne peut pas obtenir un allègement selon cette règle locale si la balle est enfouie dans le sable à un endroit qui n'est pas coupé ras.
2. Un joueur ne peut obtenir un allègement selon cette règle si c'est nettement déraisonnable pour lui d'effectuer un coup à cause d'un embarras par toute chose autre que la condition couverte par cette règle locale.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

b. Nettoyer la balle

Des conditions de sol très détrempe peuvent amener une quantité significative de boue à adhérer à la balle. Ces conditions peuvent être telles qu'une autorisation de lever, nettoyer et replacer la balle peut être appropriée. Dans ces circonstances, la règle locale qui suit est recommandée:

« (Préciser l'endroit) une balle peut être levée, nettoyée et remplacée sans pénalité.

Note : L'emplacement de la balle doit être marqué avant que celle-ci soit levée selon la présente règle locale – voir la règle 20-1.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

c. « Position améliorée » et « règles d'hiver »

Le *terrain en réparation* est prévu à la règle 25 et les conditions anormales locales occasionnelles qui pourraient nuire au jeu équitable et qui ne sont pas généralisées devraient être définies comme *terrain en réparation*.

Cependant, des conditions défavorables telles que la neige, le dégel printanier, la pluie abondante ou la chaleur extrême peuvent rendre les

allées en état inacceptable et parfois empêcher l'usage d'équipement lourd pour en faire l'entretien. Lorsque ces conditions sont si généralisées sur le *terrain* que le *comité* juge que la « position améliorée » ou les « règles d'hiver » pourraient permettre un jeu équitable ou aider à protéger le *terrain*, la règle locale qui suit est recommandée :

« Une balle reposant à tout endroit coupé ras sur le parcours (ou préciser un endroit plus limité, tel l'allée du 6e trou, etc.) peut être levée et nettoyée sans pénalité. Avant de lever sa balle, le joueur doit en marquer l'emplacement. Ayant ainsi levé la balle, le joueur doit la placer à un endroit situé à pas plus de (spécifier, c.-à-d. tant de centimètres, une longueur de bâton, etc.) de son emplacement original, mais pas plus près du trou, ni dans un obstacle ou sur un vert.

Un joueur ne peut placer sa balle qu'une fois et, après qu'elle a ainsi été placée, la balle est en jeu (règle 20-4). Si la balle fait défaut de demeurer au repos à l'endroit où elle est placée, la règle 20-3d s'applique. Si, lorsque placée, la balle vient au repos à l'endroit où elle est placée et qu'elle se déplace par après, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée là où elle s'arrête, à moins que les dispositions d'une autre règle s'appliquent.

Si le joueur fait défaut de marquer l'emplacement de la balle avant de la lever ou déplace sa balle de quelque autre façon, tel qu'en la faisant rouler avec la tête d'un bâton, il encourt une pénalité d'un coup.

Note : « Partie coupée ras » signifie tout endroit sur le terrain, incluant les sentiers à travers l'herbe longue, coupé à la hauteur des allées ou plus court.

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

*Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à cette règle locale, aucune pénalité additionnelle n'est encourue selon la présente règle locale. »

d. Trous d'aération

Lorsqu'on a percé un *terrain* pour aérer le sol, une règle locale permettant un allègement, sans *pénalité*, d'un trou d'aération peut être justifiée. La règle locale qui suit est recommandée :

« Sur le parcours, une balle qui s'arrête dans ou sur un trou d'aération peut

être levée sans pénalité, nettoyée et laissée tomber aussi près que possible de l'endroit où elle reposait, mais pas plus près du trou. La balle, lorsque laissée tomber, doit d'abord toucher à une partie du terrain sur le parcours.

Sur le vert, une balle qui s'arrête dans un trou d'aération ou sur un tel trou peut être placée à l'endroit le plus proche, pas plus près du trou, qui évite telle condition.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

e. Joints de gazon en plaques

Si un *comité* désire permettre un allègement des joints de gazon en plaques, mais non de la plaque de gazon elle-même, la règle locale qui suit est recommandée :

« Sur le parcours, les joints entre les plaques de gazon (mais non les plaques elles-mêmes) sont considérés comme du terrain en réparation. Cependant, l'embarras causé à la prise de position du joueur par une telle condition n'est pas considéré comme un embarras en soi selon la règle 25-1. Si la balle repose dans une telle condition ou y touche, ou si telle condition gêne l'espace requis pour l'élan du joueur, un allègement est permis selon la règle 25-1. Tous les joints entre les plaques de gazon de l'endroit en réparation sont considérés comme étant un joint unique.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

5. Pierres dans les fosses de sable

Les pierres sont par définition des *détritus* et, lorsque la balle d'un joueur est dans un *obstacle*, une pierre reposant dans l'*obstacle* ou touchant à l'*obstacle* ne peut pas être touchée ni déplacée (règle 13-4). Cependant, des pierres dans une *fosse de sable* peuvent représenter un danger pour les joueurs (un joueur pourrait être blessé par une pierre frappée en tentant de jouer la balle) et peuvent nuire au jeu normal.

Lorsque l'autorisation de lever une pierre dans une *fosse de sable* est justifiée, la règle locale qui suit est recommandée :

« Les pierres dans les fosses de sable sont des obstructions amovibles (la règle 24-1 s'applique). »

6. Obstructions inamovibles près d'un vert

La règle 24-2 prévoit un allègement sans pénalité d'un embarras causé par une obstruction inamovible, mais cette règle prévoit également qu'une obstruction qui s'interpose sur la ligne de jeu, ailleurs que sur le vert, ne constitue pas en soi un embarras selon cette règle.

Toutefois, les bordures des verts sur certains terrains sont coupées si ras que les joueurs peuvent vouloir effectuer des coups roulés de l'extérieur du vert. Dans de telles conditions, des obstructions inamovibles près des verts peuvent nuire au jeu normal et l'introduction de la règle locale qui suit pour prévoir un allègement additionnel, sans pénalité, d'une obstruction inamovible qui s'interpose sur la ligne de jeu serait justifiée :

« Un allègement d'un embarras par une obstruction inamovible peut être obtenu selon la règle 24-2.

De plus, si une balle repose sur le parcours et qu'une obstruction inamovible sur le vert ou à pas plus de deux longueurs de bâton du vert et à pas plus de deux longueurs de bâton de la balle s'interpose sur la ligne de jeu entre la balle et le trou, le joueur peut prendre un allègement comme suit :

La balle doit être levée et laissée tomber au point le plus proche d'où la balle repose qui (a) n'est pas plus près du trou, (b) évite l'intervention et (c) n'est pas dans un obstacle ni sur un vert.

Si la balle du joueur repose sur le vert et qu'une obstruction inamovible à pas plus de deux longueurs de bâton du vert s'interpose sur la ligne de coup roulé, le joueur peut prendre un allègement comme suit :

La balle doit être levée et placée au point le plus proche d'où la balle repose qui (a) n'est pas plus près du trou, (b) évite l'intervention et (c) n'est pas dans un obstacle.

La balle peut être nettoyée lorsque levée.

Exception : Un joueur ne peut pas prendre un allègement selon cette règle locale si une intervention par toute chose autre que l'*obstruction* inamovible

rend le coup nettement impraticable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Note : Le comité peut, si tel est son choix, restreindre l'usage de cette règle locale à des trous spécifiques, à une balle reposant sur une partie coupée ras, à des obstructions spécifiques ou, dans le cas d'obstructions qui ne sont pas situées sur le vert, à des obstructions situées sur une partie coupée ras. « Partie coupée ras » veut dire tout endroit sur le terrain, incluant les sentiers à travers l'herbe longue, coupé à la hauteur des allées ou plus court. »

7. Obstructions temporaires

Lorsque des *obstructions* temporaires sont installées sur le terrain ou immédiatement adjacentes à celui-ci, le comité devrait définir le statut de telles *obstructions* comme étant des *obstructions* amovibles, inamovibles ou inamovibles temporaires.

a. Obstructions inamovibles temporaires

Si le comité définit une *obstruction* comme étant une *obstruction* inamovible temporaire, la règle locale qui suit est recommandée :

« I. Définition

Une obstruction inamovible temporaire est un objet artificiel non permanent souvent érigé dans le cadre d'une compétition, et qui est fixe ou ne peut être déplacé qu'avec difficulté.

Les obstructions inamovibles temporaires comprennent par exemple des tentes, tableaux de scores, estrades, tours de télévision, toilettes et autres choses semblables.

Les haubans font partie des obstructions inamovibles temporaires à moins que le comité déclare qu'ils doivent être traités comme lignes électriques ou câbles surélevés.

II. Embarras

Il y a embarras par une obstruction inamovible temporaire lorsque (a) la balle repose devant l'obstruction ou si près de l'obstruction que celle-ci nuit

à la prise de position du joueur ou à l'espace requis pour son élan, ou (b) que la balle repose dans, sur, sous ou derrière l'obstruction de telle sorte qu'une partie de l'obstruction s'interpose directement entre la balle du joueur et le trou ainsi que sur sa ligne de jeu; il y a également embarras si la balle repose à pas plus d'une longueur de bâton d'un endroit équidistant du trou où il y aurait une telle intervention.

Note : Une balle est sous une obstruction inamovible temporaire lorsqu'elle est sous les rebords les plus à l'extérieur de l'obstruction, même si ces rebords ne se prolongent pas jusqu'au sol.

III. Allégement

Un joueur peut obtenir un allégement pour un embarras causé par une obstruction inamovible temporaire, y compris une obstruction inamovible temporaire qui est hors limites, comme suit :

- (a) Sur le parcours – Si la balle est sur le parcours, on détermine le point sur le terrain qui est le plus proche de l'endroit où la balle repose et qui (a) n'est pas plus près du trou, (b) évite l'embarras tel que défini à la clause II et (c) n'est pas dans un obstacle ou sur un vert. Le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans pénalité à pas plus d'une longueur de bâton du point ainsi déterminé sur une partie du terrain se conformant à (a), (b) et (c) ci-dessus.
- (b) Dans un obstacle : Si la balle repose dans un obstacle, le joueur doit lever et laisser tomber la balle soit :
 - (i) sans pénalité, selon la clause III(a) ci-dessus, sauf que le point le plus proche accordant l'allégement complet doit être dans l'obstacle et que la balle doit être laissée tomber dans l'obstacle ou, si un allégement complet est impossible, sur une partie du terrain à l'intérieur de l'obstacle accordant l'allégement maximum disponible; ou
 - (ii) à l'extérieur de l'obstacle, avec pénalité d'un coup, comme suit : on détermine le point le plus proche sur le terrain de l'endroit où la balle repose et qui (a) n'est pas plus près du trou, (b) évite l'embarras tel que défini à la clause II et (c) n'est pas dans un obstacle. Le joueur doit laisser tomber la balle à pas plus d'une longueur de bâton du

point ainsi déterminé sur une partie du terrain se conformant à (a), (b) et (c) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsque levée selon la clause III.

Note 1 : Si la balle repose dans un obstacle, rien dans la présente règle locale n'empêche le joueur de procéder selon la règle 26 ou la règle 28, si applicable.

Note 2 : Si une balle devant être laissée tomber selon cette règle locale ne peut pas être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être substituée.

Note 3 : Un comité peut faire une règle locale (a) permettant ou obligeant un joueur à utiliser un endroit désigné où laisser tomber sa balle lorsqu'il prend un allègement d'une obstruction inamovible temporaire ou (b) permettant à un joueur, comme option additionnelle d'allègement, de laisser tomber la balle du côté de l'obstruction opposé au point établi selon la clause III, mais quant au reste en conformité avec la clause III.

Exceptions : Si la balle du joueur repose devant ou derrière l'obstruction inamovible temporaire (et non pas dans, sur ou sous l'obstruction), il ne peut obtenir un allègement selon la clause III si :

1. c'est nettement déraisonnable pour lui d'effectuer un coup ou, dans le cas où l'obstruction s'interpose sur sa ligne de jeu, d'effectuer un coup qui pourrait permettre à la balle de finir en ligne directe vers le trou, à cause d'un embarras par toute chose autre que l'obstruction inamovible temporaire;
2. l'embarras par une obstruction inamovible temporaire n'existerait que par une prise de position, un élan ou une direction de jeu inutilement anormaux; ou
3. dans le cas où l'obstruction s'interpose sur la ligne de jeu, ce serait nettement déraisonnable de s'attendre à ce que le joueur soit capable de frapper sa balle suffisamment loin en direction du trou pour se rendre jusqu'à l'obstruction inamovible temporaire.

Un joueur qui n'a pas droit à un allègement à cause de l'une ou l'autre de ces exceptions peut, si la balle repose sur le parcours ou dans une fosse de sable, obtenir un allègement selon la règle 24-2b, si elle est applicable. Si la balle repose dans un obstacle d'eau, le joueur peut lever la balle et la laisser tomber conformément à la règle 24-2b(i), excepté que le point d'allègement

le plus proche doit être dans l'*obstacle d'eau* et que la balle doit être laissée tomber dans l'*obstacle d'eau*, ou encore le joueur peut procéder selon la règle 26-1.

IV. Balle dans une obstruction inamovible temporaire et non retrouvée

Si on sait ou qu'on est pratiquement certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans, sur ou sous une obstruction inamovible temporaire, une balle peut être laissée tomber selon la clause III ou la clause V, si l'une ou l'autre est applicable. Pour appliquer les clauses III ou V, la balle sera considérée comme reposant à l'endroit où elle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'obstruction (règle 24-3).

V. Endroits désignés pour laisser tomber la balle

Lorsqu'une obstruction inamovible temporaire cause un embarras à un joueur, le comité peut permettre ou peut exiger l'utilisation d'un endroit désigné pour laisser tomber la balle. Si le joueur utilise un endroit désigné où laisser tomber la balle pour prendre un allègement, il doit laisser tomber la balle à l'endroit désigné qui est le plus proche d'où la balle reposait à l'origine ou d'où elle est présumée reposer selon la clause IV (même si l'endroit désigné le plus proche est plus près du trou).

Note : Un comité peut faire une règle locale interdisant de laisser tomber une balle à un endroit désigné qui est plus proche du trou.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

b. Lignes électriques temporaires et câbles

Lorsque des lignes électriques temporaires, des câbles ou des lignes téléphoniques sont installés sur le *terrain*, la règle locale qui suit est recommandée :

« Les lignes électriques temporaires, les câbles et les lignes téléphoniques ainsi que les tapis et les pièces les couvrant ou les supportant sont des obstructions:

1. S'ils sont faciles à déplacer, la règle 24-1 s'applique.

2. S'ils sont fixes ou s'ils sont difficiles à déplacer, le joueur peut, si la balle repose sur le parcours ou dans une fosse de sable, obtenir un allègement tel que prévu à la règle 24-2b. Si la balle repose dans un obstacle d'eau, le joueur peut lever la balle et la laisser tomber selon la règle 24-2b (i), sauf que le point d'allègement le plus proche doit être dans l'obstacle d'eau et que la balle doit être laissée tomber dans l'obstacle d'eau, ou encore le joueur peut procéder selon la règle 26.

3. Si une balle frappe une ligne électrique ou un câble surélevé, le coup doit être annulé et le joueur doit jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée, conformément à la règle 20-5 (jouer le prochain coup de l'endroit où le coup précédent a été effectué).

Note : Les haubans retenant une obstruction inamovible temporaire font partie de l'obstruction inamovible temporaire à moins que le comité déclare par règle locale qu'ils doivent être considérés comme lignes électriques ou câbles surélevés.

Exception : Une balle qui frappe une section élevée d'un câble de jonction s'élevant du sol n'est pas rejouée.

4. Les tranchées recouvertes de gazon et protégeant un câble sont du terrain en réparation même si elles ne sont pas marquées comme telles, et la règle 25-1b s'applique.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

8. Endroits désignés pour laisser tomber la balle

Si le comité juge qu'il n'est pas pratique ou possible de procéder conformément à une règle permettant un allègement, il peut établir des endroits désignés où une balle peut ou doit être laissée tomber lors d'une procédure d'allègement. Règle générale, ces endroits devraient constituer une option additionnelle aux options couvertes par la règle elle-même plutôt qu'une obligation.

En utilisant comme exemple un endroit désigné pour laisser tomber la balle comme option additionnelle pour un *obstacle d'eau*, la règle locale qui suit est recommandée :

« Si une balle est dans l'obstacle d'eau (spécifier l'endroit) ou si on sait ou qu'on est pratiquement certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans cet obstacle d'eau, le joueur peut :

- (i) procéder selon la règle 26-1; ou
- (ii) comme option additionnelle, laisser tomber une balle avec pénalité d'un coup à l'endroit désigné pour laisser tomber la balle.

PÉNALTÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups. »

Note : Lorsqu'on choisit d'utiliser un endroit désigné pour laisser tomber la balle, les dispositions suivantes s'appliquent pour laisser tomber ou laisser tomber de nouveau la balle :

- (a) Le joueur n'est pas obligé de se tenir à l'intérieur des limites de l'endroit désigné pour laisser tomber la balle.
- (b) La balle qui est laissée tomber doit d'abord toucher à une partie du terrain à l'intérieur de l'endroit désigné.
- (c) Si l'endroit désigné est délimité par une ligne sur le sol, cette ligne fait partie de l'endroit désigné.
- (d) La balle qui est laissée tomber ne doit pas nécessairement s'arrêter dans l'endroit désigné.
- (e) La balle qui est laissée tomber doit être laissée tomber de nouveau si elle roule et s'arrête dans un emplacement couvert par la règle 20-2c (i-vi).
- (f) La balle qui est laissée tomber peut rouler plus près du trou que l'endroit où elle a d'abord touché une partie du terrain, pourvu qu'elle s'arrête à pas plus de deux longueurs de bâton de cet endroit et dans aucun des emplacements couverts en (e).
- (g) En tenant compte des dispositions contenues en (e) et (f), la balle qui est laissée tomber peut rouler et s'arrêter plus près du trou que :
 - sa position originale ou estimée (voir la règle 20-2b);
 - le *point d'allègement le plus proche* ou le point d'allègement maximum

disponible (règle 24-2, 25-1 ou 25-3); ou

- le point où la balle originale a traversé pour la dernière fois la lisière de *l'obstacle d'eau* ou de *l'obstacle d'eau latéral* (règle 26-1).

9. Appareils de mesure de la distance

Si le *comité* veut se prévaloir des dispositions de la note sous la règle 14-3, la formulation suivante est recommandée :

« Appareils de mesure de la distance :

(Spécifier selon les cas, c.-à-d. pour la présente compétition ou pour tout jeu sur ce terrain, etc.), un joueur peut obtenir des renseignements sur la distance en utilisant un appareil qui mesure la distance seulement. Si, durant une ronde conventionnelle, un joueur fait usage d'un appareil de mesure de la distance qui est conçu pour évaluer aussi d'autres conditions pouvant affecter le jeu (c.-à-d. la pente, la vélocité du vent, la température, etc.), ce joueur commet une infraction à la règle 14-3, ce qui entraîne une pénalité de disqualification peu importe si la fonction additionnelle de l'appareil est utilisée ou non. »

Partie C

Conditions de la compétition

La règle 33-1 prévoit que « le comité doit déterminer les conditions selon lesquelles une compétition doit être jouée ». Ces conditions devraient inclure plusieurs sujets tels les modes d'inscription, l'admissibilité, le nombre de rondes devant être jouées, etc., ces sujets ne pouvant être réglés par les règles du golf ou le présent appendice. Des renseignements détaillés concernant ces conditions sont fournis dans « *Decisions on the Rules of Golf* » sous la règle 33-1 et dans « *Guidance on Running a Competition* » (publication du R&A Rules Limited).

Cependant, il y a certains sujets qui peuvent être couverts par les conditions de la compétition et qui méritent une attention spéciale du comité. Ce sont :

I. Spécifications des bâtons et de la balle

Les conditions qui suivent sont recommandées seulement pour des compétitions regroupant des golfeurs experts :

a. Liste des têtes de « driver » conformes

Sur son site Web (www.golfcanada.ca), la RCGA fournit un lien vers une liste officielle des têtes de « driver » conformes, une liste universelle qui est mise à jour périodiquement et qui comprend les têtes de « driver » qui ont été évaluées et sont conformes aux règles. Si le comité veut que les joueurs dans une compétition soient limités à un « driver » paraissant sur cette liste et dont la tête est identifiée selon le modèle et l'angle de la face, telle liste devrait être disponible et la condition de la compétition qui suit devrait être utilisée :

« Tout « driver » transporté par le joueur doit comporter une tête identifiée selon le modèle et l'angle de la face, paraissant sur la liste courante des têtes de « driver » conformes approuvée par la RCGA.

Exception : Un « driver » comportant une tête fabriquée avant 1999 est exempt de cette condition.

***PÉNALITÉ POUR AVOIR TRANSPORTÉ, SANS TOUTEFOIS UTILISER, UN OU DES BÂTONS NE RESPECTANT PAS LA CONDITION :**

Partie par trous – À la fin du trou durant lequel l'infraction est découverte, l'état du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque

trou où une infraction est survenue; déduction maximum par ronde – deux trous.

Partie par coups – Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum par ronde – quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une infraction est survenue).

Partie par trous ou partie par coups – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, l'infraction est censée avoir été découverte durant le jeu du prochain trou et la pénalité doit s'appliquer en conséquence.

Compétition « Contre bogey » ou « Contre normale » – voir la note I à la règle 32-1a.

Compétition « Stableford » – voir la note I à la règle 32-1b.

*Tout bâton transporté en infraction à la règle 4-1 ou 4-2 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur, à son adversaire en partie par trous ou à son marqueur ou à un co-compétiteur en partie par coups immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur fait défaut de le faire, il est disqualifié.

***PÉNALITÉ POUR AVOIR EFFECTUÉ UN COUP AVEC UN BÂTON QUI NE RESPECTE PAS LA CONDITION :**

Disqualification. »

b. Liste des balles conformes

Par le biais de son site Web (www.golfcanada.ca), la RCGA fournit un lien vers une liste des balles conformes, liste qui énumère les balles qui ont été testées et identifiées comme étant conformes aux règles. Si le comité désire exiger que les joueurs utilisent un type de balle paraissant sur la liste, cette liste devrait être affichée et la condition de la compétition suivante devrait être utilisée :

« La balle que le joueur joue doit paraître sur la liste courante des balles de golf conformes approuvées par la RCGA.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA CONDITION :

Disqualification. »

c. Condition d'une seule balle

Si l'on désire interdire le changement de marque et de type de balles de golf durant une *ronde conventionnelle*, la condition de la compétition suivante est recommandée :

« Restriction quant aux balles utilisées durant une ronde (Note à la règle 5-1)

(i) Condition « d'une seule balle »

Durant une ronde conventionnelle, les balles qu'un joueur joue doivent être de même marque et de même type et paraître sous une seule et même entrée à la liste courante des balles de golf conformes.

Note : Si une balle de marque différente et/ou de type différent est laissée tomber ou est placée, cette balle peut être levée sans pénalité, et le joueur doit alors procéder en laissant tomber ou en plaçant une balle conforme (règle 20-6).

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA CONDITION :

Partie par trous – À la fin du trou durant lequel l'infraction est découverte, l'état du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction est survenue; déduction maximum par ronde – deux trous.

Partie par coups – Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum par ronde – quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une infraction est survenue).

Compétition « Contre bogey » ou « Contre normale » – voir la note I à la règle 32-1a.

Compétition « Stableford » – voir la note I à la règle 32-1b.

(ii) Procédure lorsque l'infraction est découverte

Lorsqu'un joueur réalise qu'il a joué une balle à l'encontre de la présente condition, il doit abandonner cette balle avant de jouer depuis l'aire de départ suivante et compléter la ronde en utilisant une balle conforme; à défaut, le joueur sera disqualifié. Si l'infraction est découverte durant le jeu d'un trou et que le joueur choisit de remplacer la balle non conforme avant de compléter ce trou, il doit placer une balle conforme à l'endroit où reposait la balle jouée à l'encontre de cette condition. »

2. Cadet (note à la règle 6-4)

La règle 6-4 permet à un joueur d'utiliser les services d'un cadet pourvu qu'il n'ait qu'un seul cadet à la fois. Cependant, il peut y avoir des circonstances où le comité peut vouloir interdire l'utilisation de cadets ou limiter le joueur

dans son choix de *cadet*, par ex. golfeur professionnel, frère ou sœur, parent, un autre joueur dans la compétition, etc. Dans de tels cas, la formulation suivante est recommandée :

Utilisation de cadet prohibée

«Un joueur n'a pas droit d'utiliser un cadet durant la ronde conventionnelle.»

Restriction quant à qui peut agir comme cadet

« Un joueur n'a pas droit d'utiliser _____ comme cadet durant la ronde conventionnelle.

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA CONDITION :

Partie par trous – À la fin du trou durant lequel l'infraction est découverte, l'état du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction est survenue; déduction maximum par ronde – deux trous.

Partie par coups – Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum par ronde – quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une infraction est survenue).

Partie par trous ou partie par coups – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, l'infraction est censée avoir été découverte durant le jeu du prochain trou et la pénalité doit s'appliquer en conséquence.

Compétition « Contre bogey » ou « Contre normale » – voir la note I à la règle 32-1a.

Compétition « Stableford » – voir la note I à la règle 32-1b.

*Un joueur qui a un cadet à l'encontre de cette condition doit, lorsqu'il réalise qu'il y a eu infraction, s'assurer immédiatement qu'il respectera cette condition en tout temps pour le reste de la ronde conventionnelle. Autrement, le joueur est disqualifié. »

3. Vitesse de jeu (note 2 à la règle 6-7)

Le comité peut mettre en place des directives pour aider à prévenir le jeu lent, conformément à la note 2 de la règle 6-7.

4. Suspension du jeu à cause d'une situation dangereuse (note à la règle 6-8b)

À cause de plusieurs décès et blessures causés par la foudre sur des terrains de golf, tous les clubs et les organisateurs de compétitions de golf sont priés

de prendre des précautions pour la protection des personnes contre la foudre. Une attention particulière doit être portée aux règles 6-8 et 33-2d. Si le *comité* désire adopter la condition de la note sous la règle 6-8b, la formulation suivante est recommandée :

« Lorsque le jeu est suspendu par le comité pour une situation dangereuse, les joueurs dans un match ou un groupe qui sont entre le jeu de deux trous ne doivent pas reprendre le jeu jusqu'à ce que le comité ait ordonné la reprise du jeu. Si les joueurs sont en train de jouer un trou, ils doivent interrompre le jeu immédiatement et ne pas reprendre le jeu jusqu'à ce que le comité ait ordonné la reprise du jeu. Si un joueur fait défaut d'interrompre le jeu immédiatement, il est disqualifié à moins de circonstances justifiant la mise de côté de la pénalité tel que prévu à la règle 33-7.

Le signal pour suspendre le jeu pour une situation dangereuse est une note de sirène prolongée. »

Les signaux suivants sont habituellement utilisés et il est recommandé à tous les *comités* de les adopter :

- Interrompre le jeu immédiatement : Une note de sirène prolongée.
- Interrompre le jeu : Trois notes consécutives de sirène, répétées.
- Reprendre le jeu : Deux notes courtes de sirène, répétées.

5. Pratique

a. Général

Le *comité* peut faire des règles pour gouverner la pratique conformément à la note de la règle 7-1, au point (c) de l'exception à la règle 7-2, à la note 2 de la règle 7 et à la règle 33-2c.

b. Pratique entre les trous (note 2 à la règle 7)

Si le *comité* veut agir conformément à la note 2 de la règle 7-2, la formulation qui suit est recommandée :

« Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas effectuer un coup de pratique sur le vert ou près du vert du dernier trou joué et il ne doit pas éprouver la surface du vert du dernier trou joué en faisant rouler une balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA CONDITION :

Partie par trous – Perte du prochain trou.

Partie par coups – Deux coups au prochain trou.

Partie par trous ou par coups – Dans le cas d'une infraction au dernier trou de la ronde conventionnelle, le joueur encourt la pénalité à ce trou.»

6. Conseils en compétition par équipe (note à la règle 8)

Si le *comité* choisit d'agir conformément à la note sous la règle 8, la formulation qui suit est recommandée :

« Conformément à la note à la règle 8 des règles de golf, chaque équipe peut nommer une personne (en plus de ceux à qui on peut demander conseil selon la règle 8) qui peut donner des conseils aux membres de cette équipe. Cette personne (si on désire limiter qui peut être nommé, le préciser ici) doit être identifiée au comité avant de donner conseil. »

7. Nouveaux trous (note à la règle 33-2b)

Le *comité* peut prévoir, conformément à la note à la règle 33-2b, que les trous et les aires de départ pour une même ronde d'une compétition qui se déroule sur plus d'une journée peuvent être à des emplacements différents à chaque jour.

8. Transport

Si on désire exiger que les joueurs marchent durant une compétition, la condition suivante est recommandée :

« Les joueurs ne doivent utiliser aucun moyen de transport durant une ronde conventionnelle à moins d'avoir reçu l'autorisation du comité.

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA CONDITION :

Partie par trous – À la fin du trou durant lequel l'infraction est découverte, l'état du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction est survenue; déduction maximum par ronde – deux trous.

Partie par coups – Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum par ronde – quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une infraction est survenue).

Partie par trous ou partie par coups – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, l'infraction est censée avoir été découverte durant le jeu du prochain trou et la pénalité doit s'appliquer en conséquence.

Compétition « Contre bogey » ou « Contre normale » – voir la note I à la règle 32-1a.

Compétition « Stableford » – voir la note I à la règle 32-1b.

*L'utilisation de tout mode de transport non autorisé doit cesser immédiatement dès qu'on réalise qu'une infraction est survenue.

Autrement, le joueur est disqualifié. »

9. Antidopage

Le comité peut exiger, dans les conditions de la compétition, que les joueurs se conforment à une politique antidopage.

10. Comment départager une égalité

Autant en *partie par trous* qu'en *partie par coups*, l'égalité peut être un résultat acceptable. Cependant, s'il faut déterminer un seul gagnant, la règle 33-6 donne le pouvoir au comité de déterminer comment et quand une égalité sera départagée. La décision du comité devrait être publiée à l'avance.

La RCGA recommande :

Partie par trous

Un match qui se termine à égalité devrait être continué trou par trou jusqu'à ce qu'un joueur ou l'autre gagne un trou. L'éliminatoire devrait débiter au trou où le match a commencé. Lors d'un match avec handicap, les coups de handicap devraient être accordés comme prévu lors de la ronde conventionnelle.

Partie par coups

- (a) Une compétition en partie par coups sans handicap qui se termine à égalité devrait être réglée par une éliminatoire. Une telle éliminatoire peut être sur 18 trous ou sur un nombre moindre de trous tel que déterminé par le comité. Si cela n'est pas possible ou que l'égalité persiste, une éliminatoire à résultat immédiat (trou par trou) est

recommandée.

- (b) Dans le cas d'une égalité lors d'une compétition avec handicap en partie par coups, une éliminatoire avec handicap est recommandée. Une telle éliminatoire peut être sur 18 trous ou un nombre moindre de trous tel que déterminé par le comité. Il est recommandé qu'une telle éliminatoire compte au moins trois trous.

Dans une compétition où le tableau de répartition des coups n'est pas un facteur, si l'éliminatoire est de moins de 18 trous, le pourcentage de trous à être joués par rapport à 18 devrait être appliqué au handicap des joueurs pour déterminer leur handicap pour l'éliminatoire. Des fractions de handicap de un demi ou plus devraient compter comme coup complet et toute fraction moindre devrait être ignorée.

Dans le cas d'une compétition où le tableau de répartition des coups est un facteur important, comme en partie par coups à quatre balles, contre bogey, contre normale ou Stableford, les coups de handicap devraient être utilisés sur les trous désignés pour la compétition selon l'ordre d'allocation des coups propre à chaque joueur.

- (c) Si une éliminatoire de quelque nature n'est pas possible, une comparaison des cartes de scores est recommandée. Cette méthode de comparer les cartes devrait être annoncée à l'avance et devrait également prévoir ce qu'il advient si cette procédure ne permet pas de déterminer un gagnant. Une méthode acceptable est de déterminer le gagnant sur la base du meilleur score total sur les derniers 9 trous. Si les joueurs à égalité ont le même score pour les derniers 9 trous, on peut déterminer le gagnant sur la base des derniers 6 trous, des derniers 3 trous ou du dernier trou. Si une telle méthode est utilisée dans le cas d'une compétition avec départs sur plus d'un trou, il est recommandé que les « derniers 9 trous, derniers 6 trous, etc. » soient considérés comme étant les trous 10 à 18, 13 à 18, etc.

Dans une compétition où le tableau de répartition des coups n'est pas un facteur, tel qu'en partie par coups individuelle, et que la méthode des derniers 9 trous, derniers 6 trous, derniers 3 trous est utilisée, la moitié, le tiers, le sixième, etc. du handicap devrait être déduit du score

brut pour ces trous. Pour ce qui est de l'usage des fractions dans ces déductions, le comité devrait s'en remettre aux directives de l'autorité compétente en matière de handicap.

Dans le cas d'une compétition où le tableau de répartition des coups est un facteur important, comme en partie par coups à quatre balles, contre bogey, contre normale ou Stableford, les coups de handicap doivent être utilisés sur les trous désignés pour la compétition selon l'ordre d'allocation des coups propre à chaque joueur.

II. Tirage en partie par trous

Même si le tirage en *partie par trous* peut être fait complètement au sort ou en plaçant certains joueurs dans les différents quarts ou huitièmes du tableau, le tirage numérique est recommandé si les matchs sont déterminés par une ronde de qualification.

Tirage numérique

Aux fins de déterminer l'ordre du tirage, les cas d'égalité dans les rondes de qualification autres que ceux concernant la dernière place sont décidés selon l'ordre dans lequel les scores sont remis, le premier score remis recevant le numéro disponible le plus bas, etc. S'il est impossible de déterminer l'ordre dans lequel les scores sont remis, les égalités sont alors décidées par tirage au sort.

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

Appendices II, III et IV

Définitions

Tous les termes définis sont en italique et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions – voir les 24-38.

La RCGA se réserve le droit de modifier en tout temps les *règles* ayant trait aux bâtons, aux balles, aux appareils et autre équipement, ainsi que d'élaborer ou de changer les interprétations faites de ces *règles*. Pour les renseignements les plus récents, veuillez consulter le site www.golfcanada.ca.

Tout modèle de bâton, de balle, d'appareil ou d'autre équipement qui n'est pas couvert par les *règles*, qui est contraire aux motifs et buts poursuivis par les *règles* ou qui pourrait changer de façon significative la nature du jeu, fera l'objet d'une décision de la part de la RCGA.

Les dimensions et limites mentionnées aux appendices II, III et IV sont données dans l'unité de mesure servant à établir la conformité des équipements. Une conversion en mesure impériale/métrique équivalente est aussi fournie pour fins de référence, telle conversion étant faite sur la base d'un pouce = 25,4 mm.

Appendice II – Conception des bâtons

Un joueur ayant des doutes quant à la conformité d'un bâton devrait consulter la RCGA.

Un fabricant devrait soumettre à la RCGA un prototype de bâton qui doit être manufacturé pour une décision à savoir si tel bâton est conforme aux *règles*. Ce prototype devient la propriété de la RCGA pour fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre un prototype ou, ayant soumis un tel prototype, fait défaut d'attendre la décision avant de manifester le bâton et/ou de le mettre en marché, ce fabricant assume les risques d'une décision à l'effet que le bâton n'est pas conforme aux *règles*.

Les paragraphes qui suivent prévoient les règles générales pour la conception des bâtons, avec des spécifications et des interprétations. Des renseignements additionnels concernant ces règles et leur interprétation sont fournis dans « *A Guide to the Rules on Clubs and Balls* » (publication du R&A Rules Limited).

Lorsqu'un bâton, ou partie d'un bâton, doit respecter une spécification dans le cadre des règles, un tel bâton doit être conçu et manufacturé avec l'intention de le rendre conforme à la spécification requise.

I. Bâtons

a. Général

Un bâton est une pièce d'équipement conçue pour frapper la balle et vient généralement en trois formes : les bois, les fers et le fer droit, tous différents dans leur aspect et leur utilisation prévue. Un fer droit est un bâton dont l'angle de frappe n'excède pas dix degrés et qui est conçu pour être utilisé principalement sur le vert.

Le bâton ne doit pas être substantiellement différent de la forme ou de la fabrication traditionnelle et coutumière. Le bâton doit être composé d'une tige et d'une tête et il peut aussi comporter un matériau sur la tige pour permettre au joueur de le tenir solidement (voir 3 plus bas). Toutes les parties du bâton doivent être fixes de façon à ce que le bâton forme un tout, et il ne doit pas comporter d'accessoires externes. Une exception peut être faite pour un accessoire n'affectant pas la performance du bâton.

b. Ajustement

Tous les bâtons peuvent comporter des caractéristiques pour l'ajustement du poids. D'autres types d'ajustement pourraient aussi être permis suite à une évaluation par la RCGA. Les méthodes d'ajustement permises doivent répondre aux exigences suivantes :

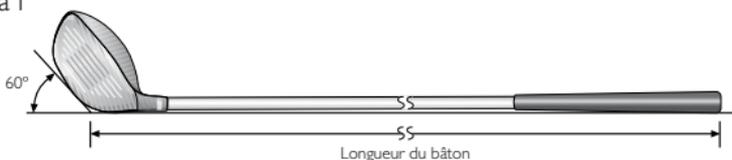
- (i) l'ajustement ne peut pas être fait aisément;
- (ii) toutes les parties réglables sont ancrées fermement et il y a vraiment peu de chances qu'elles puissent se détacher durant une ronde; et
- (iii) toutes les formes d'ajustement respectent les règles.

Durant une *ronde conventionnelle*, les caractéristiques de jeu d'un bâton ne doivent pas être changées volontairement par un ajustement ou par tout autre moyen (voir la règle 4-2a).

c. Longueur

La longueur totale du bâton doit être d'au moins 18 po (0,457 m) et, sauf quant aux fers droits, ne doit pas excéder 48 po (1,219 m).

Schéma I



La mesure de longueur pour les bois et les fers est prise lorsque le bâton repose sur un plan horizontal et que la semelle est placée contre un plan à 60 degrés tel qu'illustré au schéma I. La longueur est définie comme étant la distance depuis le point d'intersection des deux plans jusqu'au bout de la poignée. Pour les fers droits, la longueur est mesurée du bout de la poignée le long de l'axe de la tige ou sur une extension en ligne droite de la tige jusqu'à la semelle.

d. Alignement

Lorsque le bâton est en position normale d'adresse, la tige doit être alignée de façon telle que :

(i) la projection de la partie droite de la tige sur le plan vertical passant par la pointe et le talon doit diverger de la verticale d'au moins dix degrés (voir schéma II);

Si le bâton est conçu de façon telle que le joueur peut de fait l'utiliser dans une position verticale ou presque verticale, la tige pourrait devoir diverger jusqu'à 25 degrés par rapport à la verticale;

Schéma II

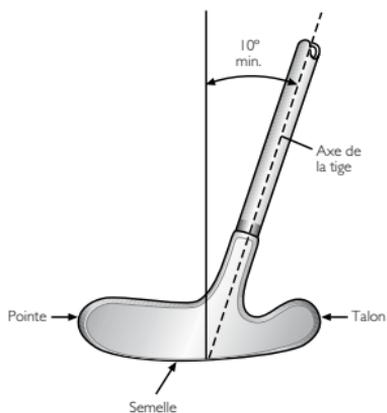
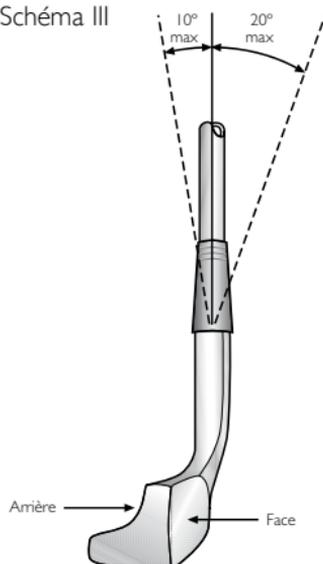


Schéma III



- (ii) la projection de la partie droite de la tige sur le plan vertical en regard de la ligne de jeu projetée ne doit pas diverger de la verticale de plus de 20 degrés vers l'avant et de 10 degrés vers l'arrière (voir schéma III).

Sauf pour les fers droits, la partie tout entière du talon d'un bâton doit être à pas plus de 0,625 po (15,88 mm) du plan contenant l'axe de la partie droite de la tige et la *ligne de jeu* (horizontale) projetée (voir schéma IV).

Schéma IV

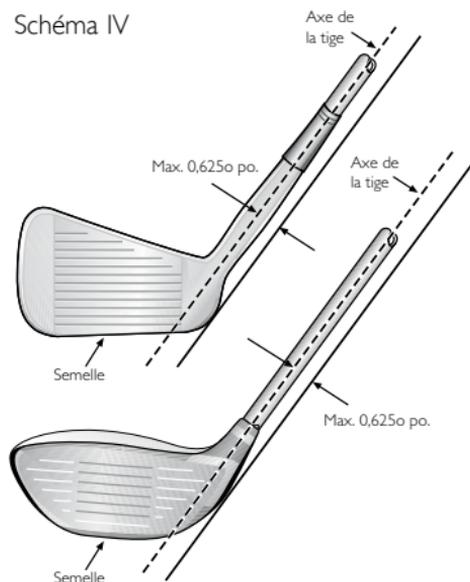
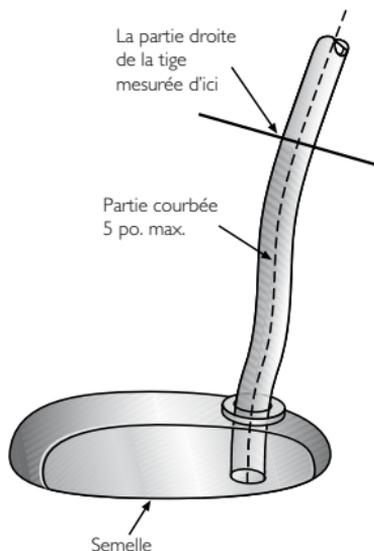


Schéma V



2. Tige

a. Forme rectiligne

La tige doit être droite du bout de la poignée jusqu'à un point situé à pas plus de 5 po (127 mm) au-dessus de la semelle, mesuré depuis l'endroit où la tige cesse d'être droite le long de l'axe de la tige et du cou et/ou de la douille. (Voir schéma V).

b. Flexion et torsion

En tout point sur sa longueur, la tige doit :

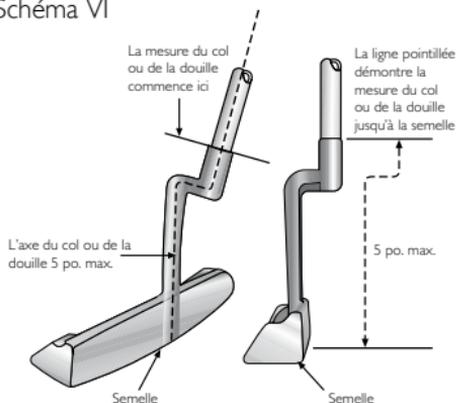
- (i) plier de façon telle que la flexion soit la même indépendamment de la façon dont la tige est tournée dans son axe longitudinal; et

- (ii) avoir la même caractéristique de torsion dans les deux directions.

c. Fixation à la tête du bâton

La tige doit être fixée à la tête du bâton directement au talon ou à travers un col et/ou une douille. La longueur depuis le haut du col et/ou de la douille jusqu'à la semelle du bâton ne doit pas excéder 5 po (127 mm), mesurée le long de l'axe du col et/ou de la douille, et suivant toute courbure de tel col et/ou douille (voir schéma VI).

Schéma VI



Exception pour les fers droits : La tige ou col ou douille d'un fer droit peut être fixée en tout point de la tête.

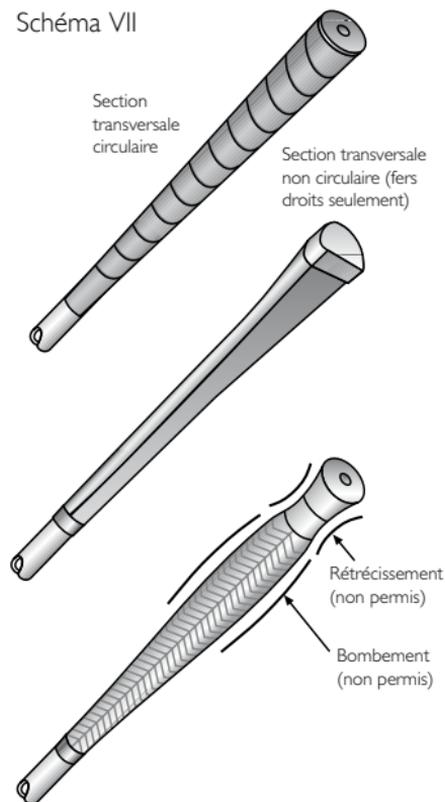
3. Poignée (voir schéma VII)

La poignée consiste en un matériau ajouté à la tige pour permettre au joueur d'obtenir une prise ferme. La poignée doit être fixée à la tige, doit être de forme droite et régulière, doit se prolonger jusqu'au bout de la tige et ne doit pas être moulée pour une partie quelconque des mains. Si aucun matériau n'est ajouté, la partie de la tige conçue pour être tenue par le joueur doit être considérée comme étant la poignée.

- (i) Pour les bâtons autres que les fers droits, la poignée doit être circulaire dans sa section transversale, sauf qu'une nervure continue, droite, légèrement en saillie, peut être incorporée sur toute la longueur de la poignée, et qu'une spirale légèrement en relief est permise pour une poignée enroulée ou pour une réplique d'une telle poignée.

- (ii) La poignée d'un fer droit peut avoir une section transversale non circulaire, pourvu que cette section transversale ne soit pas concave, soit symétrique et demeure, de façon générale, identique sur toute la longueur de la poignée. (Voir la clause (v) ci-dessous).

Schéma VII



- (iii) La poignée peut être profilée, mais elle ne doit pas être bombée ni rétrécie. Sa dimension en coupe transversale mesurée dans toute direction ne doit pas excéder 1,75 po (44,45 mm).
- (iv) Pour les bâtons autres que les fers droits, l'axe de la poignée doit coïncider avec l'axe de la tige.
- (v) Un fer droit peut avoir deux poignées, pourvu que chacune d'elles soit circulaire dans sa coupe transversale et que l'axe de chacune coïncide avec l'axe de la tige, et qu'elles soient séparées par au moins 1,5 po (38,1 mm).

4. Tête de bâton

a. Forme unie

La tête du bâton doit être généralement de forme unie. Toutes les parties doivent être rigides, structurées et fonctionnelles. Une tête de bâton, ou ses parties, ne doit pas être conçue pour imiter tout autre objet. Il n'est pas possible de définir « de forme unie » d'une façon précise et complète. Cependant, certaines caractéristiques qui ne sauraient satisfaire à ces exigences et qui ne sont donc pas permises incluent, sans y être limitées :

(i) Pour tous les bâtons

- des trous à travers la face du bâton;
- des trous dans la tête du bâton (certaines exceptions peuvent être permises pour les fers droits et les fers à cavité arrière);
- des caractéristiques ayant pour seul but de respecter les spécifications dimensionnelles;
- des parties se prolongeant dans ou devant la face;
- des parties comportant un prolongement important au-dessus du contour supérieur de la tête;
- des rainures ou lisses sur ou dans la tête et se prolongeant sur la face du bâton (il peut y avoir des exceptions pour les fers droits); et
- des dispositifs optiques ou électroniques.

(ii) Pour les bois et les fers

- toutes les caractéristiques énumérées plus haut en (i);
- des cavités apparentes en vue plongeante dans la configuration du talon

et/ou de la pointe de la tête de bâton;

- des cavités importantes ou multiples dans le profil en vue plongeante de la partie arrière de la tête de bâton;
- un matériau transparent ajouté à la tête dans le but de rendre conforme une caractéristique non permise autrement; et
- des parties se prolongeant au-delà du profil de la tête en vue plongeante.

b. Dimensions, volume et moment d'inertie

(i) Les bois

Lorsque le bâton est en position d'adresse à un angle de 60 degrés, les dimensions de la tête du bâton doivent être telles :

- la mesure depuis le talon jusqu'à la pointe doit être plus grande que la mesure depuis la face jusqu'à l'arrière;
- la mesure depuis le talon jusqu'à la pointe n'excède pas 5 po (127 mm); et
- la mesure depuis la semelle jusqu'au sommet de la tête, incluant toute caractéristique permise, n'excède pas 2,8 po (71,12 mm).

Ces dimensions sont mesurées sur des plans horizontaux entre les projections verticales des points les plus à l'extérieur :

- du talon et de la pointe de la tête du bâton; et
- de la face et de l'arrière du bâton (voir schéma VIII, dimension A);

et sur des plans verticaux entre les projections horizontales des points les plus à l'extérieur de la semelle et du sommet de la tête du bâton (voir

Schéma VIII

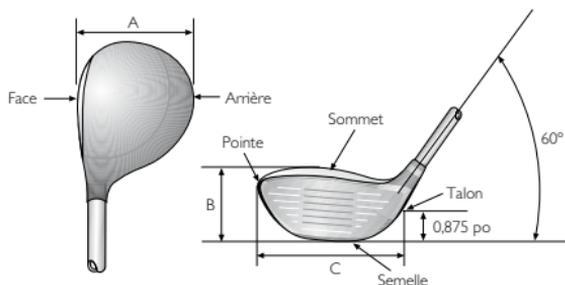


schéma VIII, dimension B). Si le point le plus à l'extérieur du talon du bâton n'est pas clairement défini, il est présumé être à 0,875 po (22,23 mm) au-dessus du plan horizontal sur lequel le bâton repose (voir schéma VIII, dimension C).

La tête du bâton ne doit pas excéder un volume de 460 cm³ (28,06 po³), plus une tolérance de 10 cm³ (0,61 po³).

Lorsque le bâton est en position d'adresse à un angle de 60 degrés, le moment d'inertie par rapport à l'axe vertical passant par le centre de gravité de la tête ne doit pas excéder 5900 g cm² (32,259 oz po²), plus une tolérance de test de 100 g cm² (0,547 oz po²).

(ii) Fers

Lorsque la tête du bâton est en position normale d'adresse, les dimensions de la tête doivent être telles que la mesure depuis le talon jusqu'à la pointe est plus grande que la mesure depuis la face jusqu'à l'arrière.

(iii) Fers droits (voir schéma IX)

Lorsque la tête du bâton est en position normale d'adresse, les dimensions de la tête doivent être telles que :

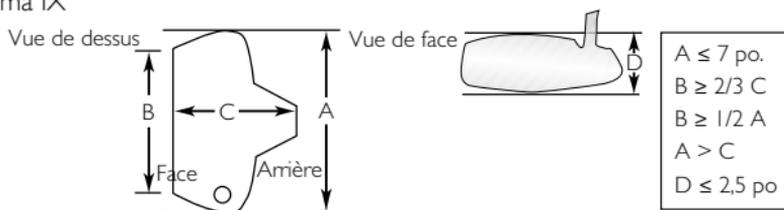
- la mesure depuis le talon jusqu'à la pointe est plus grande que la mesure depuis la face jusqu'à l'arrière;
- la mesure depuis le talon jusqu'à la pointe de la tête n'excède pas 7 pouces (177,8 mm);
- la mesure du talon à la pointe de la face est plus grande ou équivalente aux 2/3 de la mesure depuis la face jusqu'à l'arrière de la tête;
- la mesure du talon à la pointe de la face est plus grande ou équivalente à la 1/2 de la mesure de la tête entière prise du talon à la pointe;
- la mesure depuis la semelle jusqu'au sommet de la tête, incluant toute caractéristique permise, n'excède pas 2,5 po (63,5 mm).

Pour les têtes de bâton de forme traditionnelle, ces mesures seront prises sur des plans horizontaux entre les projections verticales des points les plus à l'extérieur :

- du talon et de la pointe de la tête du bâton;
- du talon et de la pointe de la face; et
- de la face et de l'arrière de la tête;

ainsi que sur des plans verticaux entre les projections horizontales des points les plus à l'extérieur de la semelle et du sommet de la tête.

Schéma IX



Pour les têtes de bâton de forme inusitée, la mesure depuis le talon jusqu'à la pointe peut être effectuée sur la face du bâton.

c. Effet trampoline et propriétés dynamiques

La conception, le matériau utilisé et/ou la fabrication de la tête du bâton (ce qui inclut la face), ou tout traitement qu'on lui fait subir, ne doit pas :

- avoir un effet trampoline dépassant les limites établies dans le protocole du test de type pendule déposé auprès de la RCGA; ou
- incorporer des particularités ou une technologie incluant, mais sans y être limité, des ressorts ou fonctions de ressort distincts ayant pour but ou résultat d'influencer de façon indue l'effet trampoline de la tête; ou
- influencer de façon indue le mouvement de la balle

Note : (i) plus haut ne s'applique pas aux fers droits.

d. Faces de frappe

La tête du bâton doit avoir une seule face pour frapper la balle, sauf qu'un fer droit peut avoir deux faces si elles ont toutes deux les mêmes caractéristiques et qu'elles sont opposées l'une à l'autre.

5. Face du bâton

a. Général

La face du bâton doit être solide et rigide et ne doit pas conférer à la balle une rotation considérablement plus grande ou moindre que ne le ferait une face normale en acier (il peut y avoir des exceptions pour les fers droits). Sauf quant aux empreintes prévues ci-après, la face du bâton doit être lisse et n'avoir aucun degré de concavité.

b. Rugosité et matériau de la zone d'impact

Sauf pour certaines empreintes spécifiées aux paragraphes qui suivent, la rugosité de la surface où l'impact est prévu (zone d'impact) ne doit pas excéder celle d'un fini "jet de sable" ou d'un fraisage fin (voir schéma X).

Toute la zone d'impact doit être faite d'un seul matériau (il peut y avoir des exceptions pour les têtes de bâton en bois).

Schéma X



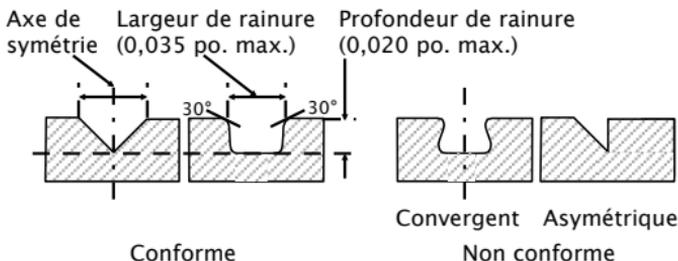
c. Empreintes dans la zone d'impact

Si la surface de la zone d'impact comporte des rainures et/ou des marques de poinçon, celles-ci doivent satisfaire aux spécifications qui suivent :

(i) Rainures

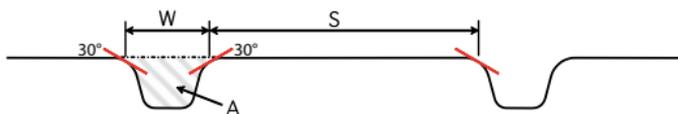
- Les rainures doivent être droites et parallèles.
- Les rainures doivent avoir une coupe transversale symétrique et des côtés non convergents (voir schéma XI).

Schéma XI

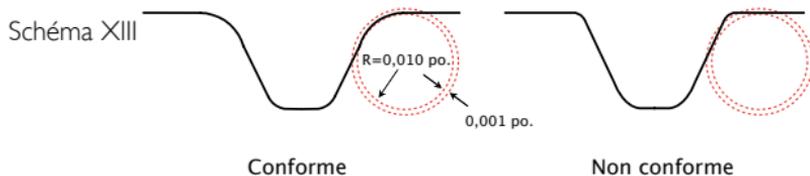


- *Pour les bâtons ayant un angle de frappe supérieur ou égal à 25 degrés, les rainures doivent avoir une coupe transversale unie.
- La largeur, l'espacement et la coupe transversale des rainures doivent être constants sur toute la zone d'impact (certaines exceptions peuvent s'appliquer aux bois).
- La largeur (W) de chaque rainure ne doit pas excéder 0,035 po (0,9 mm) en utilisant la méthode de mesure de 30 degrés déposée auprès de la RCGA.
- L'espace entre les arêtes de rainures adjacentes (S) ne doit pas être inférieur à trois fois la largeur des rainures, et pas moins de 0,075 po (1,905 mm).
- La profondeur de chaque rainure ne doit pas excéder 0,020 po (0,508 mm).
- *Pour les bâtons autres que les « drivers », la coupe transversale (A) d'une rainure divisée par le pas des rayures (W+S) ne doit pas dépasser 0,0030 po² par pouce (0,0762 mm²/mm) (voir schéma XII).

Schéma XII $\frac{A}{W + S} \leq 0,0030 \text{ po}^2 / \text{po}$.



- Les rainures ne doivent pas avoir de rebords aigus ou d'arêtes soulevées.
- *Pour les bâtons ayant un angle de frappe supérieur ou égal à 25 degrés, les rebords des rainures doivent être en grande partie de forme arrondie avec un rayon effectif qui n'a pas moins de 0,010 po (0,254 mm) lorsque mesuré tel qu'illustré au schéma XIII, et qui n'est pas supérieur à 0,020 po (0,508 mm). Un écart de rayon effectif de moins de 0,001 po (0,0254 mm) est acceptable.



(ii) Marques de poinçon

- La dimension maximale d'une marque de poinçon ne doit pas excéder 0,075 po (1,905 mm).
- L'espace entre des marques de poinçon adjacentes (ou entre une marque de poinçon et une rainure) ne doit pas faire moins que 0,168 po (4,27 mm), mesuré de centre à centre.
- La profondeur de toute marque de poinçon ne doit pas excéder 0,040 po (1,02 mm).
- Les marques de poinçon ne doivent pas avoir de rebords aigus ou d'arêtes soulevées.
- *Pour les bâtons ayant un angle de frappe supérieur ou égal à 25 degrés, les rebords des marques de poinçon doivent être en grande partie de forme arrondie avec un rayon effectif qui n'a pas moins de 0,010 po (0,254 mm) lorsque mesuré tel qu'illustré au schéma XIII, et qui n'est pas supérieur à 0,020 po (0,508 mm). Un écart de rayon effectif de moins de 0,001 po (0,0254 mm) est acceptable.

Note 1 : Les spécifications relatives aux rainures et aux marques de poinçon qui sont précédées d'un astérisque (*) plus haut ne s'appliquent qu'aux nouveaux modèles de bâtons fabriqués le ou après le 1^{er} janvier 2010, ainsi qu'à tout bâton pour lequel les marques sur la surface de frappe ont été modifiées volontairement, par exemple pour rétablir les rainures. Pour de plus amples renseignements sur le statut des bâtons disponibles avant le 1^{er} janvier 2010, veuillez vous référer à la section des règles au www.golfcanada.ca.

Note 2 : Le comité peut exiger, dans les conditions de la compétition, que les bâtons que le joueur transporte soient conformes aux spécifications sur les rainures et les marques de poinçon qui sont précédées plus haut d'un astérisque (*). Cette condition n'est recommandée que dans le cas des compétitions pour les joueurs experts. Pour plus de renseignements, veuillez vous référer à la décision 4-1/1 des « Decisions on the Rules of Golf ».

d. Empreintes décoratives

Le centre de la zone d'impact peut être indiqué par un motif qui tient à

l'intérieur des limites d'un carré dont les côtés ont 0,375 po (9,53 mm) de longueur. Un tel motif ne doit pas influencer indûment le mouvement de la balle. Les empreintes décoratives sont permises à l'extérieur de la zone d'impact.

e. Empreintes sur les faces de bâtons non métalliques

Les spécifications ci-dessus ne s'appliquent pas aux têtes de bâton en bois dont la zone d'impact de la face est faite d'un matériau d'une dureté inférieure au métal et dont l'angle de frappe est de 24 degrés ou moins, mais les marques pouvant influencer indûment le mouvement de la balle sont prohibées.

f. Empreintes sur les faces des fers droits

Toute marque sur la face d'un fer droit ne doit pas comporter de rebords aigus ou d'arêtes soulevées. Les spécifications concernant la rugosité, le matériau et les empreintes dans la zone d'impact ne s'appliquent pas.

Appendice III – La balle

1. Général

La balle ne doit pas être substantiellement différente de la forme et de la conception traditionnelle et coutumière. Le matériau utilisé et le mode de fabrication de la balle ne doivent pas être contraires à l'intention et aux buts poursuivis par les *règles*.

2. Poids

Le poids de la balle ne doit pas excéder 1,620 oz avoirdupois (45,93 g).

3. Grosseur

Le diamètre de la balle ne doit pas être inférieur à 1,680 po (42,67 mm).

4. Symétrie sphérique

La balle ne doit pas être conçue, fabriquée ou intentionnellement modifiée de façon à avoir des propriétés différentes de celles d'une balle sphérique et symétrique.

5. Vitesse initiale

La vitesse initiale d'une balle ne doit pas excéder la limite spécifiée dans les conditions établies pour la norme de vitesse initiale des balles de golf en dossier auprès de la *RCGA*.

6. Norme de distance globale

La distance combinée de vol et de roulement d'une balle, lorsque vérifiée sur un appareil approuvé par la *RCGA*, ne doit pas excéder la distance déterminée selon les conditions prévues dans la norme de distance globale pour les balles de golf, en dossier auprès de la *RCGA*.

Appendice IV – Appareils et autre équipement

Un joueur ayant des doutes à savoir si l'utilisation d'un appareil ou autre équipement pourrait constituer une infraction aux règles devrait consulter la RCGA.

Un fabricant devrait soumettre à la RCGA un prototype d'un appareil ou autre équipement qui doit être manufacturé pour une décision à savoir si son usage durant une *ronde conventionnelle* pourrait constituer une infraction à la règle 14-3. Ce prototype devient la propriété de la RCGA pour fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre un prototype ou, ayant soumis un tel prototype, fait défaut d'attendre la décision avant de manufacturer et/ou de mettre en marché tel appareil ou autre équipement, ce fabricant assume les risques d'une décision à l'effet que l'appareil ou autre équipement n'est pas conforme aux règles.

Les paragraphes qui suivent prévoient les règles générales pour la conception d'appareils ou autre équipement, avec des spécifications et des interprétations. Ils devraient être lus en se référant à la règle 11-1 (Surélever la balle) et à la règle 14-3 (Appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement).

1. Tee (règle 11)

Un tee est un objet conçu pour surélever la balle du sol. Un tee ne doit pas :

- avoir plus de 4 po de longueur (101,6 mm);
- être conçu ou fabriqué de façon telle qu'il pourrait indiquer la *ligne de jeu*;
- influencer le mouvement de la balle de façon indue; ou
- aider le joueur de quelque façon à exécuter un *coup* ou l'aider dans son jeu.

2. Gants (règle 14-3)

Des gants peuvent être portés pour aider le joueur à tenir le bâton, en autant qu'ils soient unis.

Un gant « uni » doit :

- consister en une enveloppe ajustée couvrant la main avec un fourreau ou une ouverture séparée pour chaque doigt (incluant le pouce); et

- être fabriqué d'un matériau lisse pour toute la paume et la partie des doigts servant à la prise.

Un gant « uni » ne doit pas incorporer :

- de matériau ou tissu sur la surface de prise ou à l'intérieur du gant, dont la fonction principale serait d'assurer un coussinage ou qui aurait l'effet de fournir un coussinage. Le coussinage est défini comme étant une partie du gant d'une épaisseur de 0,025 po (0,635 mm) supérieure aux parties adjacentes n'ayant pas cette pièce additionnelle;

Note : Un matériau ou tissu peut être ajouté pour la résistance à l'usure, la gestion de l'humidité ou autre but fonctionnel, en autant que cela respecte la définition de coussinage (voir ci-haut).

- de courroies pour empêcher le bâton de glisser des mains ou pour attacher les mains au bâton;
- de moyen quelconque de lier les doigts ensemble;
- de matériau dans le gant qui adhère au matériau de la poignée;
- de caractéristiques, autres que des repères visuels, conçus pour aider le joueur à placer ses mains sur la poignée dans une position constante et/ou spécifique;
- de poids pour aider le joueur à exécuter un *coup*;
- de caractéristique qui pourrait restreindre le mouvement d'une articulation; ou
- toute autre propriété qui pourrait aider le joueur à exécuter un *coup* ou l'aider dans son jeu.

3. Souliers (règle I4-3)

Des souliers permettant de *prendre position* solidement peuvent être portés par le joueur. En autant que les conditions de la compétition le permettent, des crampons sous la semelle sont autorisés, mais les souliers ne doivent pas incorporer de caractéristiques :

- conçues pour aider le joueur à *prendre position* d'une certaine façon et/ou à aménager une *position*;
- conçues pour aider le joueur à prendre son alignement; ou
- qui pourraient aider le joueur de quelque façon à exécuter un *coup* ou l'aider dans son jeu.

4. Vêtements (règle 14-3)

Les pièces de vêtement ne doivent pas comporter de caractéristiques :

- conçues pour aider le joueur à prendre son alignement; ou
- qui pourraient aider le joueur de quelque façon à exécuter un *coup* ou l'aider dans son jeu.

5. Appareils de mesure de la distance (Règle 14-3)

Durant une *ronde conventionnelle*, l'usage de tout appareil pour mesurer la distance n'est pas autorisé à moins que le comité ait prévu une règle locale à cet effet (voir la note à la règle 14-3 et l'Appendice I, partie B, section 9).

Même lorsque la règle locale est en vigueur, l'appareil doit être limité à la seule mesure de la distance. Les caractéristiques pouvant rendre l'usage de l'appareil contraire à la règle locale incluent, mais sans y être limitées :

- l'évaluation ou mesure de la pente;
- l'évaluation ou mesure d'autres conditions pouvant affecter le jeu (p. ex. vitesse ou direction du vent, ou autre renseignement lié au climat tel que la température, le degré d'humidité, etc.);
- les recommandations pouvant aider le joueur à exécuter un *coup* ou l'aider dans son jeu (p. ex. choix de bâton, type de coup à effectuer, lecture du vert ou tout autre point associé à la notion de conseil); ou
- le calcul de la distance véritable entre deux points basé sur la pente ou une autre condition pouvant affecter la distance du coup à jouer.

De telles caractéristiques non conformes rendent l'usage de l'appareil contraire aux règles, même dans le cas où :

- les caractéristiques peuvent être déconnectées ou débranchées; et
- les caractéristiques sont hors circuit ou débranchées.

Un appareil multifonctionnel, tel qu'un téléphone intelligent ou un PDA, peut servir d'appareil de mesure de la distance en autant que l'application mesurant la distance satisfait à toutes les restrictions énoncées plus haut (c.-à-d. doit mesurer la distance seulement). De plus, lorsque l'application pour mesurer la distance est utilisée, il ne doit y avoir aucune autre caractéristique ou application installée sur l'appareil qui, si utilisée, contreviendrait aux règles, qu'on en fasse réellement usage ou pas.



Les règles du statut d'amateur

telles qu'approuvées par
l'Association Royale de Golf du Canada,
le R&A Rules Limited et
la United States Golf Association
En vigueur le 1^{er} janvier 2012

Avant-propos – Règles du statut d'amateur de 2012

Avant-propos – Règles du statut d'amateur de 2012

L'amateurisme dans le sport est beaucoup moins répandu aujourd'hui que dans le passé. À titre d'organismes directeurs en ce qui concerne les règles du golf, l'Association Royale de Golf du Canada « RCGA », le R&A Rules Limited (« R&A ») et la United States Golf Association (« USGA ») ont par conséquent procédé à une révision fondamentale des règles du statut d'amateur (« les règles ») au cours des quatre dernières années.

La RCGA, le R&A et la USGA ont décidé que la distinction entre le golf amateur et le golf professionnel doit être maintenue et que la suppression complète des limites et restrictions imposées aux golfeurs amateurs ne sert pas les intérêts supérieurs du golf moderne. En particulier, il est convenu qu'étant donné que le golf amateur est en grande partie autorégulateur, à la fois au chapitre des règles de jeu et du handicap, des incitatifs financiers incontrôlés seraient susceptibles d'exercer de trop grandes pressions sur ces caractéristiques importantes et pourraient nuire à l'intégrité du jeu.

Les objectifs fondamentaux des nouvelles règles sont :

- une position acceptée internationalement qui sert les intérêts supérieurs du golf;
- un code moderne qui, le cas échéant, respecte les traditions du golf;
- un code qui présente de la longévité et qui est applicable; et
- un code qui couvre tous les aspects du jeu (c'est-à-dire les clubs de golf, le golf amateur d'élite et le golf professionnel (à ses différents niveaux)).

Grâce à des restrictions et limites appropriées, les règles visent à encourager les golfeurs amateurs à se concentrer sur les défis que présente le jeu ainsi qu'aux récompenses inhérentes qu'il offre plutôt que sur tout profit financier.

La RCGA, le R&A et la USGA croient que ce nouveau code procure un juste équilibre en préservant le caractère traditionnel du golf amateur tout en reconnaissant que les jeunes golfeurs talentueux puissent avoir besoin de plus de soutien. En outre, il reconnaît que des conditions sociales et économiques diverses posent des défis différents aux individus et aux organisations d'un pays à l'autre et qu'en particulier, les pays émergents au chapitre du golf pourraient avoir besoin de structures plus souples et plus libérales pour les aider à développer le golf. Vous trouverez un sommaire des principaux changements aux pages 8 et 9.

C'est dans ce contexte que la RCGA, le R&A et la USGA ont formulé ces nouvelles règles du statut d'amateur.

Rob Laing
Président
Comité du statut d'amateur
Association Royale de Golf du Canada

Préambule

La RCGA se réserve le droit de modifier les règles du statut d'amateur et de formuler et de modifier, à tout moment, les interprétations des règles du statut d'amateur. Pour des informations mises à jour, veuillez contacter l'Association ou vous reporter à www.golfcanada.ca.

Dans les règles du statut d'amateur, le genre utilisé pour désigner une personne comprend les personnes des deux sexes.

Définitions

Les définitions sont classées par ordre alphabétique et, dans les règles elles-mêmes, les termes définis sont en *italique*.

Bon d'achat

Un « *bon d'achat* » est un bon, un bon-cadeau, un chèque-cadeau ou un bien semblable approuvé par le comité responsable d'une compétition qui permet au détenteur de se procurer des biens ou des services dans une boutique de professionnel, un club de golf ou un autre établissement de détail.

Cadeau de reconnaissance

Un « *cadeau de reconnaissance* » est un prix pour souligner des performances ou des contributions remarquables au golf et ce prix est distinct d'un prix de compétition. Un *cadeau de reconnaissance* ne peut pas être une récompense financière.

Comité

Le « *comité* » est le *comité* approprié de l'*organisme directeur*.

Enseignement

Le mot « *enseignement* » couvre les aspects physiques de la pratique du golf, c'est-à-dire le processus consistant à balancer un bâton de golf et à frapper une balle de golf.

Note : le terme *enseignement* ne couvre pas l'enseignement touchant les aspects psychologiques du sport ou l'étiquette ou les règles du golf.

Golfeur amateur

Un « *golfeur amateur* », qu'il participe à une compétition ou qu'il pratique le golf comme loisir, se définit comme une personne qui joue au golf pour les défis que ce sport présente et non pas comme une profession et non pas pour un profit financier.

Golfeur junior

Un « *golfeur junior* » est un *golfeur amateur* qui n'a pas atteint un âge spécifique tel que déterminé par l'*organisme directeur*.

Habilité ou réputation au golf

Il appartient à l'*organisme directeur* de décider si un *golfeur amateur* particulier a de l'« *habileté ou une réputation au golf* ».

D'une manière générale, un *golfeur amateur* est réputé avoir de l'*habileté au golf* uniquement s'il :

- (a) a connu du succès à l'échelle régionale ou nationale ou s'il a été choisi pour représenter son association ou union de golf nationale, régionale, d'État ou de comté; ou
- (b) participe à des compétitions de niveau élite.

Une *réputation au golf* ne peut être acquise que grâce à de l'*habileté au golf* et l'on considère que telle réputation se maintient pendant cinq ans après que l'*habileté au golf* de ce joueur a baissé sous la norme établie par l'*organisme directeur*.

Organisme directeur

L'« *organisme directeur* » chargé de l'administration des règles du statut d'amateur dans tout pays est l'association ou l'union de golf nationale de ce pays.

Note : Au Canada, l'Association Royale de Golf du Canada est l'*organisme directeur*.

RCGA

« *RCGA* » signifie l'Association Royale de Golf du Canada.

Prix symbolique

Un « *prix symbolique* » est un trophée fait d'or, d'argent, de céramique, de verre ou autre trophée semblable qui a été gravé de manière permanente et distinctive.

Règle ou règles

Le terme « *règle* » ou « *règles* » fait référence aux règles du statut d'amateur et à leurs interprétations telles que contenues dans l'ouvrage « *Decisions on the Rules of Amateur Status* ».

Valeur au détail

La « *valeur au détail* » d'un prix est le prix de vente auquel la marchandise est généralement disponible chez un détaillant au moment de la remise du prix.

Règle 1

Amateurisme

1-1. Règle générale

Un *golfeur amateur* doit jouer et agir en conformité avec les *règles*.

1-2. Statut d'amateur

Le statut d'amateur est une condition universelle d'admissibilité pour participer à des compétitions de golf en tant que *golfeur amateur*. Toute personne qui agit contrairement aux *règles* peut perdre son statut de *golfeur amateur* et devenir ainsi inadmissible aux compétitions amateurs.

1-3. L'objectif et l'esprit des règles

L'objectif et l'esprit des *règles* est de maintenir la distinction entre le golf amateur et le golf professionnel et de s'assurer que le golf amateur, qui est dans une large mesure auto-disciplinaire en ce qui concerne les *règles* du golf et le handicap, soit à l'abri des pressions qui peuvent s'exercer à la suite de commandites et d'incitations financières incontrôlées.

Grâce à des limites et restrictions appropriées, les *règles* sont aussi conçues pour encourager les *golfeurs amateurs* à mettre l'accent sur les défis et les récompenses inhérentes du golf plutôt que sur tout profit financier.

1-4. Doute quant aux règles

Une personne qui a des doutes à savoir si une action qu'elle entend entreprendre est permise par les *règles* devrait consulter l'*organisme directeur*.

Un organisateur ou un commanditaire d'une compétition de golf amateur ou d'une compétition à laquelle participent des *golfeurs amateurs* qui a des doutes à savoir si une proposition est en conformité avec les règles doit consulter l'*organisme directeur*.

Règle 2

Professionalisme

2-1. Règle générale

Un *golfeur amateur* ne doit pas agir ou se présenter comme un golfeur professionnel.

Dans le but d'appliquer ces *règles*, un golfeur professionnel est une personne qui :

- pratique le golf comme étant sa profession; ou
- travaille à titre de golfeur professionnel; ou
- s'inscrit à une compétition de golf à titre de professionnel; ou
- est membre ou demeure membre de toute Association de golfeurs professionnels (PGA); ou
- est membre ou demeure membre d'un Circuit professionnel limité exclusivement à des golfeurs professionnels.

Exception : Un *golfeur amateur* peut faire partie d'une catégorie de membre ou continuer de faire partie d'une catégorie de membre d'une PGA à la condition que cette catégorie ne lui confère aucun droit de jeu et qu'elle soit uniquement pour des fins administratives.

Note 1 : Un *golfeur amateur* peut s'enquérir de ses possibilités d'emploi comme golfeur professionnel, y compris en postulant sans succès à un poste de golfeur professionnel, et il peut travailler dans la boutique d'un professionnel et toucher une rémunération ou une compensation à la condition de ne pas enfreindre les *règles* de quelque autre façon.

Note 2 : Si un *golfeur amateur* doit participer à une ou à plusieurs compétitions de qualification pour accéder à un circuit professionnel, il peut s'inscrire et participer à de telles compétitions de qualification sans perdre son statut d'amateur à la condition de renoncer par avance et par écrit à tout prix en espèces dans la compétition.

2-2. Contrats et accords

(a) Associations ou unions de golf nationales

Un *golfeur amateur* peut conclure un contrat et/ou un accord avec son association ou union de golf nationale à la condition qu'il n'obtienne pas de paiement, de compensation ou de gain financier quelconque, directement ou indirectement, pendant qu'il est encore un *golfeur amateur*, sauf disposition différente dans les règles.

(b) Agents professionnels, commanditaires et autres tierces parties

Un *golfeur amateur* peut conclure un contrat et/ou un accord avec une tierce partie (y compris, mais sans s'y limiter, avec un agent professionnel ou un commanditaire), à la condition que :

- (i) le golfeur ait au moins 18 ans,
- (ii) le contrat ou l'accord soit uniquement associé à l'avenir du golfeur à titre de golfeur professionnel et ne stipule pas qu'il jouera dans certains événements amateurs ou professionnels à titre de *golfeur amateur*, et
- (iii) sauf disposition différente dans les règles, le *golfeur amateur* n'obtienne pas de paiement, de compensation ou de gain financier quelconque, directement ou indirectement, pendant qu'il est encore un *golfeur amateur*.

Exception : Dans certaines circonstances individuelles spéciales, un *golfeur amateur* âgé de moins de 18 ans peut demander à l'*organisme directeur* de lui permettre de conclure un tel contrat, à la condition qu'il ne dure pas plus de 12 mois et qu'il soit non renouvelable.

Note 1 : Il est conseillé à un *golfeur amateur* de consulter l'*organisme directeur* avant de signer tout type de contrat ou accord avec une tierce partie pour s'assurer qu'il soit conforme aux règles.

Note 2 : Si un *golfeur amateur* reçoit une bourse d'études en golf (voir règle 6-5) ou s'il a le droit de demander une telle bourse dans le futur, il lui est conseillé de contacter l'organisme national de réglementation pour de telles bourses et/ou l'établissement d'enseignement pertinent pour s'assurer que tout contrat et/ou accord avec une tierce partie est permis en vertu des règles applicables aux bourses.

Règle 3

Prix

3-1. Jouer au golf pour un prix en espèces

Un *golfeur amateur* ne doit pas jouer au golf pour un prix en espèces ou son équivalent dans un match, une compétition ou une exhibition.

Toutefois, un *golfeur amateur* peut participer à un match de golf, à une compétition ou à une exhibition où un prix en espèces ou son équivalent est offert à la condition de renoncer, avant sa participation, à son droit d'accepter le prix en espèces dans cet événement.

Exception : Lorsqu'un prix en espèces est offert pour un trou d'un coup réalisé lors d'une partie de golf, un *golfeur amateur* n'est pas tenu de renoncer à son droit d'accepter ce prix en espèces avant sa participation (voir règle 3-2b).

(Conduite contraire à l'objectif et à l'esprit des règles – voir règle 7-2)

(Politique concernant les paris – voir l'Appendice)

3-2. Limites de prix

a. Règle générale

Un *golfeur amateur* ne doit pas accepter un prix (autre qu'un *prix symbolique*) ou un *bon d'achat* d'une valeur au détail dépassant 1 000 \$ ou l'équivalent, ou tel montant moindre que peut avoir déterminé l'*organisme directeur*. Cette limite d'applique aux prix totaux ou aux bons d'achat reçus par un *golfeur amateur* à une compétition ou à une série de compétitions.

Exception : Prix pour un trou d'un coup – voir la règle 3-2b.

Note 1 : Les limites de prix s'appliquent à n'importe quelle forme de compétition de golf, que ce soit sur un parcours de golf, un terrain d'exercice ou un simulateur de golf, y compris les compétitions de balle la plus près du trou et de coup de départ le plus long.

Note 2 : Il incombe au *comité* responsable de la compétition de prouver la valeur au détail d'un prix particulier.

Note 3 : Il est recommandé que la valeur totale des prix dans une compétition au score brut, ou pour chaque division d'une compétition avec handicap, ne dépasse pas deux fois la limite prescrite pour une compétition de 18 trous, trois fois dans une compétition de 36 trous, cinq fois dans une compétition de 54 trous et six fois dans une compétition de 72 trous.

b. Prix pour un trou d'un coup

Un *golfeur amateur* peut accepter un prix dépassant la limite indiquée à la règle 3-2a, y compris un prix en espèces, pour un trou d'un coup réussi lors d'une partie de golf.

Note : Le trou d'un coup doit être réussi pendant une partie de golf et être lié à cette partie. Des concours distincts à inscriptions multiples, des concours se déroulant ailleurs que sur un parcours de golf (par exemple, sur un terrain d'exercice ou un simulateur de golf) et les concours de coups roulés ne répondent pas aux conditions requises en vertu de la présente disposition et sont soumis aux restrictions et limites indiquées dans les règles 3-1 et 3-2a.

3-3.Cadeaux de reconnaissance

a. Règle générale

Un *golfeur amateur* ne doit pas accepter un *cadeau de reconnaissance* d'une valeur au détail dépassant les limites prescrites à la règle 3-2.

b. Cadeaux multiples

Un *golfeur amateur* peut accepter plus d'un *cadeau de reconnaissance* de différents donateurs même si leur valeur au détail totale dépasse la limite prescrite à la condition qu'ils ne soient pas présentés de manière à échapper à la limite d'un cadeau unique.

Règle 4

Frais

4-1. Règle générale

Sauf dispositions contraires dans les règles, un *golfeur amateur* ne doit pas accepter de remboursement de frais, en espèces ou autrement, de quelque source que ce soit, pour jouer dans une compétition ou une exhibition de golf.

4-2. Remboursement de frais engagés pour une compétition

Un *golfeur amateur* peut recevoir un remboursement pour des frais raisonnables engagés pour une compétition, sans dépasser les frais véritables encourus, pour jouer dans une compétition ou une exhibition de golf tel que prescrit dans les clauses a-g de la présente règle.

Si un *golfeur amateur* reçoit une bourse d'études en golf (voir règle 6-5) ou s'il a le droit de demander une telle bourse dans le futur, il lui est conseillé de contacter l'organisme national de réglementation pour de telles bourses et/ou l'établissement d'enseignement pertinent pour s'assurer que tous les frais encourus pour une compétition sont permis en vertu des règles applicables aux bourses.

a. Soutien familial

Un *golfeur amateur* peut recevoir un remboursement des frais d'un membre de sa famille ou de son tuteur légal.

b. Golfeurs juniors

Un *golfeur junior* peut recevoir un remboursement des frais pour participer à une compétition qui s'adresse exclusivement aux *golfeurs juniors*.

Note : Si une compétition ne se limite pas exclusivement à des *golfeurs juniors*, un *golfeur junior* peut recevoir un remboursement des frais lorsqu'il participe à cette compétition, tel que prescrit à la règle 4-2c.

c. Événements individuels

Un *golfeur amateur* peut recevoir un remboursement des frais lorsqu'il participe à des événements individuels à la condition qu'il se conforme aux dispositions suivantes :

- (i) Lorsque la compétition doit avoir lieu dans le propre pays du joueur, les dépenses doivent être approuvées et payées par l'association ou l'union de golf nationale, régionale, d'État ou de comté du joueur, ou avec l'approbation de tel organisme, elles peuvent être payées par le club de golf du joueur.
- (ii) Lorsque la compétition doit avoir lieu dans un autre pays, les dépenses doivent être approuvées et payées par l'association ou l'union de golf nationale, régionale, d'État ou de comté du joueur, ou à la condition

d'être approuvées par l'association ou l'union nationale du joueur, être payées par l'*organisme directeur* du golf dans le territoire où il participe à la compétition.

L'*organisme directeur* peut limiter le remboursement des frais à un nombre spécifié de jours dans une année civile et un *golfeur amateur* ne doit pas dépasser telle limite. Dans un tel cas, les dépenses sont réputées comprendre un temps de déplacement et des journées d'entraînement raisonnables en relation avec les jours de compétition.

Exception : Un *golfeur amateur* ne doit pas recevoir, directement ou indirectement, de remboursement de frais de la part d'un agent professionnel (voir la règle 2-2) ou de toute autre source similaire telle que déterminée par l'*organisme directeur*.

Note : Sauf dispositions contraires dans les règles, un *golfeur amateur* reconnu pour sa *réputation* ou son *habileté au golf* ne doit pas faire de promotion ou de publicité quant à la provenance des remboursements reçus (voir la règle 6-2).

d. Événements par équipes

Un *golfeur amateur* peut recevoir le remboursement des frais lorsqu'il représente :

- son pays,
- son association ou union de golf régionale, d'État ou de comté,
- son club de golf,
- son entreprise ou son industrie, ou
- un organisme semblable

dans une compétition par équipes, une session d'entraînement ou un camp d'entraînement.

Note 1 : Un « organisme semblable » comprend un établissement d'enseignement reconnu ou le service militaire.

Note 2 : Sauf stipulation contraire, les frais doivent être payés par l'organisme que le *golfeur amateur* représente ou l'*organisme directeur* du golf dans le pays où il participe à une compétition.

e. Invitation sans rapport avec l'habileté au golf

Un *golfeur amateur* qui est invité pour des raisons sans rapport avec son *habileté au golf* (par exemple, par une célébrité, un associé en affaires

ou un client) pour participer à un événement de golf peut recevoir le remboursement des frais.

f. Exhibitions

Un *golfeur amateur* qui prend part à une exhibition à l'appui d'une œuvre de bienfaisance reconnue peut recevoir le remboursement des frais à la condition que l'exhibition n'ait aucun lien avec un autre événement de golf dans lequel le joueur serait un compétiteur.

g. Compétitions commanditées avec handicap

Un *golfeur amateur* peut recevoir le remboursement des frais lorsqu'il participe à une compétition commanditée avec handicap à la condition que la compétition ait été approuvée comme suit :

- (i) Lorsque la compétition doit se dérouler dans le propre pays du joueur, le commanditaire doit d'abord obtenir chaque année l'approbation de l'*organisme directeur*; et
- (ii) Lorsque la compétition doit se dérouler dans plus d'un pays ou que des golfeurs d'un autre pays participeront à la compétition, le commanditaire doit d'abord obtenir, chaque année, l'approbation de chaque *organisme directeur*.

La demande touchant cette approbation doit être transmise à l'*organisme directeur* du pays où la compétition commence.

4-3. Frais de subsistance

Un *golfeur amateur* peut recevoir des frais de subsistance raisonnables, qui ne dépassent pas les frais réellement encourus, pour l'aider au chapitre du coût de la vie général, à la condition que les frais soient approuvés et payés par l'union ou l'association de golf nationale du joueur.

Pour déterminer si de tels frais de subsistance sont nécessaires et/ou appropriés, l'union ou l'association de golf nationale, qui a la discrétion exclusive quant à l'approbation de tels frais, doit tenir compte, entre autres facteurs, des conditions socio-économiques qui s'appliquent.

Exception : Un *golfeur amateur* ne peut pas recevoir des frais de subsistance, directement ou indirectement, d'un agent professionnel (voir la règle 2-2) ou d'une autre source semblable telle que déterminée par l'*organisme directeur*.

Règle 5**Enseignement****5-1. Règle générale**

Sauf dispositions contraires dans les règles, un *golfeur amateur* ne doit pas recevoir une rémunération ou une indemnité, directement ou indirectement, pour l'*enseignement* du golf.

5-2. Cas de rémunération permise**a. Écoles, collèges, camps, etc.**

Un *golfeur amateur* qui est (i) un employé d'une institution ou d'un établissement d'enseignement ou (ii) un moniteur dans un camp ou tout autre programme organisé similaire peut recevoir une rémunération ou une indemnité pour l'*enseignement* du golf aux élèves de l'institution, de l'établissement ou du camp pourvu que le temps total consacré à l'*enseignement* du golf représente moins de 50% du temps consacré à toutes ses fonctions en tant qu'employé ou moniteur.

b. Programmes approuvés

Un *golfeur amateur* peut recevoir le remboursement des frais, une rémunération ou une indemnité pour l'*enseignement* du golf dans le cadre d'un programme qui a été approuvé au préalable par l'*organisme directeur*.

5-3. Enseignement écrit

Un *golfeur amateur* peut recevoir une rémunération ou une indemnité pour l'*enseignement* du golf écrit à la condition que son habileté ou sa réputation en tant que golfeur n'ait pas été un facteur important dans son embauche ou pour la commande ou la vente de son œuvre.

Règle 6**Utilisation de l'habileté ou de la réputation au golf**

Les règles suivantes inhérentes à la règle 6 s'appliquent uniquement aux *golfeurs amateurs* qui ont une *habileté* ou une *réputation au golf*.

6-1. Règle générale

Sauf dispositions contraires dans les règles, un *golfeur amateur* qui a une

habileté ou une réputation au golf ne doit pas utiliser cette habileté ou cette réputation pour l'obtention de tout gain financier.

6-2. Promotion, publicité et vente

Sauf dispositions contraires dans les règles, un *golfeur amateur* qui a une *habileté ou une réputation au golf* ne doit pas utiliser cette habileté ou cette réputation pour obtenir une rémunération, une indemnité, un avantage personnel ou tout gain financier, directement ou indirectement, pour (i) faire la promotion, la publicité ou la vente de quoi que ce soit, ou pour (ii) permettre que son image ou son nom soit utilisé par une tierce partie pour la promotion, la publicité ou la vente de quoi que ce soit.

Exception : Un *golfeur amateur* ayant une *habileté ou une réputation au golf* peut permettre que son image ou son nom soit utilisé pour promouvoir :

- (a) son union ou association nationale, régionale, d'État ou de comté; ou
- (b) une œuvre de bienfaisance reconnue (ou une bonne cause semblable);
ou
- (c) sous réserve de la permission de son union ou association de golf nationale, toute compétition de golf ou autre événement considéré comme servant les intérêts supérieurs du golf ou susceptible de contribuer à son essor.

Le *golfeur amateur* ne doit pas recevoir une rémunération, une indemnité ou un profit financier, directement ou indirectement, pour permettre que son image ou son nom soit utilisé de ces manières.

Note 1 : Un *golfeur amateur* ayant une *habileté ou une réputation au golf* peut recevoir de l'équipement de golf de quiconque faisant commerce d'équipement à la condition qu'aucune publicité n'y soit associée.

Note 2 : Une identification limitée de nom et de logo est permise sur l'équipement de golf et les vêtements. De plus amples renseignements concernant cette Note et son appréciation correcte sont fournis dans « Decisions on the Rules of Amateur Status ».

6-3. Présence personnelle

Un *golfeur amateur* ayant une *habileté ou une réputation au golf* ne doit pas utiliser cette habileté ou cette réputation pour obtenir une rémunération, une indemnité ou tout profit financier, directement ou indirectement, pour

apparaître en personne.

Exception : Un *golfeur amateur* ayant une *habileté* ou une *réputation au golf* peut recevoir le remboursement des frais réels en rapport avec une présence personnelle à la condition qu'aucune compétition ou exhibition de golf n'y soit associée.

6-4. Communicateur et auteur

Un *golfeur amateur* ayant une *habileté* ou une *réputation au golf* peut recevoir une rémunération, une indemnité, un avantage personnel ou un profit financier à titre de communicateur ou d'auteur à la condition que :

- (a) le fait d'être communicateur ou auteur constitue une partie de sa principale activité ou profession et que l'*enseignement* du golf n'y soit pas inclus (règle 5); ou
- (b) si le fait d'être communicateur ou auteur constitue une activité à temps partiel, le joueur est réellement l'auteur du commentaire, des articles ou des livres et que l'*enseignement* du golf n'y soit pas inclus.

Note : Un *golfeur amateur* ayant une *habileté* ou une *réputation au golf* ne doit pas faire de la promotion ou de la publicité pour quoi que ce soit dans des commentaires, articles ou livres (voir la règle 6-2).

6-5. Subventions et bourses d'études

Un *golfeur amateur* ayant une *habileté* ou une *réputation au golf* peut accepter les avantages d'une subvention ou d'une bourse d'études dont les conditions et dispositions ont été approuvées par l'*organisme directeur*.

Un *organisme directeur* peut approuver au préalable les conditions et dispositions des subventions et bourses d'études comme celles qui sont conformes aux règles de la National Collegiate Athletic Association (NCAA) aux États-Unis d'Amérique, ou d'autres organisations semblables régissant les athlètes dans des établissements d'enseignement.

Si un *golfeur amateur* reçoit une bourse d'études en golf ou s'il peut demander une telle bourse dans le futur, il lui est conseillé de contacter l'organisme national régissant de telles bourses et/ou l'établissement d'enseignement pertinent pour s'assurer que tout contrat et/ou accord avec une tierce partie (règle 2-2b) ou tout frais de compétition remboursé (règle 4-2) sont permis en vertu des règles applicables aux bourses.

6-6. Adhésion

Un *golfeur amateur* ayant une *habileté* ou une *réputation au golf* peut accepter une offre de devenir membre d'un club de golf ou de bénéficier de privilèges à un parcours de golf sans paiement intégral de la catégorie de membre ou des privilèges à moins qu'une telle offre soit faite pour inciter le golfeur à jouer pour ce club ou ce parcours.

Règle 7

Autre conduite incompatible avec le statut d'amateur

7-1. Conduite préjudiciable au statut d'amateur

Un *golfeur amateur* ne doit pas se comporter d'une manière préjudiciable aux intérêts supérieurs du golf amateur.

7-2. Conduite contraire à l'objectif et à l'esprit des règles

Un *golfeur amateur* ne doit pas entreprendre quoi que ce soit, y compris des actions relatives aux paris au golf, qui soit contraire à l'objectif et à l'esprit des règles.

(Politique concernant les paris – voir l'Appendice)

Règle 8

Procédure pour l'application des règles

8-1. Décision relative à une infraction

Si une possible infraction aux *règles* par une personne soutenant être un *golfeur amateur* est portée à l'attention du *comité*, il est du ressort du *comité* de décider si une infraction a été commise. Chaque cas fera l'objet d'une enquête dans la mesure jugée appropriée par le *comité* et sera considéré selon ses mérites. La décision du *comité* est finale, sous réserve d'un appel tel que prévu dans les présentes *règles*.

8-2. Mise en application

Une fois la décision rendue comme quoi une personne a enfreint les *règles*, le *comité* peut déclarer que le statut d'amateur de la personne lui est retiré ou insister pour que la personne évite ou s'abstienne de certaines activités comme condition

pour conserver son statut d'amateur.

Le *comité* doit aviser la personne et il peut aviser toute union ou association de golf concernée de toute mesure prise en vertu de la règle 8-2.

8-3. Procédure d'appel

Chaque *organisme directeur* doit établir un processus ou une procédure selon lequel ou laquelle toute décision concernant la mise en application de ces règles puisse être portée en appel par la personne touchée.

Règle 9

Réintégration au statut d'amateur

9-1. Règle générale

Le *comité* a le seul pouvoir de :

- réintégrer au statut d'amateur un golfeur professionnel et/ou d'autres personnes qui ont enfreint les *règles*,
- imposer une période de probation nécessaire à la réintégration, ou
- refuser la réintégration, sous réserve d'un appel tel que prévu dans les *règles*.

9-2. Demandes de réintégration

Chaque demande de réintégration sera examinée au mérite, en prenant normalement en considération les principes suivants :

a. Période d'attente

Le golf amateur et professionnel représente deux formes distinctes du jeu qui fournissent des occasions différentes et qui ne profitent à ni l'une ni l'autre si le processus permettant de changer le statut de professionnel à amateur est trop facile. En outre, il doit exister un effet dissuasif contre toutes les infractions aux *règles*. Par conséquent, un candidat à la réintégration au statut d'amateur doit subir une période d'attente avant sa réintégration telle que prescrite par le *comité*.

Cette période débute généralement à partir de la date de la dernière infraction aux *règles* par la personne à moins que le *comité* ne décide qu'elle débute soit (a) à partir de la date où le *comité* a pris connaissance de la dernière infraction de la personne soit (b) à toute autre date déterminée par le *comité*.

b. Période d'attente de réintégration

(i) Professionnalisme

Généralement, la période d'attente de réintégration correspond à la durée pendant laquelle la personne a enfreint les *règles*. Toutefois, aucun candidat n'est normalement admissible à la réintégration au statut d'amateur avant de s'être conformé aux *règles* pendant une période d'au moins un an.

Il est recommandé au *comité* qu'il applique les directives suivantes concernant les périodes d'attente de réintégration :

Période d'infraction	Durée de l'attente
moins de 5 ans	1 an
5 ans ou plus	2 ans

Toutefois, la période peut être prolongée si le candidat a joué de manière répétée pour des prix en espèces sans égard à la performance. Dans tous les cas, le *comité* se réserve le droit de prolonger ou de réduire la période d'attente de réintégration.

(ii) Autres infractions aux règles

On exigera normalement une période d'attente de réintégration d'un an.

Toutefois, la période peut être prolongée si l'infraction est considérée grave.

c. Nombre de réintégrations

Une personne ne peut normalement être réintégrée au statut d'amateur plus de deux fois.

d. Joueurs qui occupent une position en vue à l'échelle nationale

Un joueur qui occupe une position en vue à l'échelle nationale et qui a enfreint les *règles* pendant plus de cinq ans n'est pas normalement admissible à la réintégration.

e. Statut pendant la période d'attente de réintégration

Durant son attente, un candidat à la réintégration doit se conformer aux présentes *règles* s'appliquant au *golfeur amateur*.

Un candidat à la réintégration n'est pas admissible à participer à des compétitions en tant que *golfeur amateur*. Toutefois, il peut participer à des compétitions et gagner un prix uniquement parmi les membres du club dont il

est membre, sous réserve de l'approbation du club. Il ne doit pas représenter ledit club contre d'autres clubs à moins d'avoir obtenu l'approbation des clubs en compétition et/ou du *comité* organisateur.

Un candidat à la réintégration peut, sans nuire à sa demande, participer à des compétitions qui ne sont pas réservées aux *golfeurs amateurs*, sous réserve des conditions de la compétition, pourvu qu'il le fasse à titre de candidat à la réintégration. Il doit renoncer à son droit de gagner un prix en espèces offert dans la compétition et il ne doit accepter aucun prix réservé à un *golfeur amateur* (règle 3-1).

9-3. Procédure de demande de réintégration

Chaque demande de réintégration doit être soumise au *comité*, conformément aux procédures établies, et doit inclure tout renseignement que le *comité* peut demander.

9-4. Procédure d'appel

Chaque *organisme directeur* doit établir un processus ou une procédure selon lequel ou laquelle toute décision concernant la réintégration au statut d'amateur puisse être portée en appel par la personne touchée.

Règle 10

Décision du comité

10-1. Décision du comité

La décision du *comité* est finale, sous réserve d'un appel tel que prévu aux règles 8-3 et 9-4.

10-2. Doute quant aux règles

Si le *comité* d'un *organisme directeur* estime que le cas suscite un doute ou qu'il n'est pas couvert par les *règles*, il peut, avant de rendre sa décision, consulter le Comité du statut d'amateur de la RCGA.

Appendice - Politique sur les paris

Règle générale

Un « *golfeur amateur* », qu'il participe à une compétition ou qu'il pratique le golf comme loisir, se définit comme une personne qui joue au golf pour les défis que ce sport présente et non pas comme une profession et non pas pour un profit financier.

Un incitatif financier excessif dans la pratique du golf amateur, qui peut être le résultat de certaines formes de paris, peut donner lieu à un abus des règles tant dans le jeu même que dans la manipulation des handicaps, ce qui porte préjudice à l'intégrité du golf.

Il faut faire une distinction entre jouer pour un prix en espèces (règle 3-1), les paris qui sont contraires à l'objectif et à l'esprit des règles (règle 7-2), et les formes de paris qui en soi n'enfreignent pas les règles. Un *golfeur amateur* ou un comité responsable d'une compétition pour *golfeurs amateurs* doit consulter l'*organisme directeur* s'il a un doute quant à l'application des règles. À défaut d'une telle consultation, il est recommandé qu'aucun prix en espèces ne soit attribué de manière à assurer le respect des règles.

Formes acceptables de paris

Les paris officiels entre des golfeurs individuels ou des équipes de golfeurs ne soulèvent pas d'objection dans la mesure où ils ne sont qu'accessoires. Il n'est guère possible de définir précisément les paris officiels, mais ceux-ci doivent comporter les caractéristiques suivantes :

- les golfeurs, en général, se connaissent;
- la participation aux paris est optionnelle et limitée aux golfeurs;
- la totalité des sommes gagnées par les golfeurs provient des golfeurs mêmes; et
- le montant d'argent engagé n'est pas généralement considéré comme excessif.

Par conséquent, les paris officiels sont acceptables pourvu que l'objectif premier soit de pratiquer le sport pour le plaisir et non pas pour des gains financiers.

Formes inacceptables de paris

D'autres formes de paris où la participation des golfeurs est obligatoire (par exemple, les sweepstakes obligatoires) ou qui peuvent engager des sommes d'argent considérables (par exemple, les « calcuttas » et les sweepstakes où les golfeurs et les équipes sont vendus aux enchères) ne sont pas approuvées.

Par ailleurs, il est difficile de définir précisément les paris inacceptables, mais ceux-ci incluent généralement les caractéristiques suivantes :

- la participation aux paris est ouverte à des non-golfeurs; et
- la somme d'argent engagée est généralement considérée comme excessive.

Un *golfeur amateur* qui participe à des paris inacceptables peut être considéré comme enfreignant l'objectif et l'esprit des règles (règle 7-2) et il peut s'exposer à perdre son statut d'amateur. En outre, les golfeurs qui participent à de tels événements sans avoir préalablement et irrévocablement renoncé à leur droit aux prix en espèces sont réputés avoir joué pour un prix en espèces en violation de la règle 3-1.

Note : Les règles du statut d'amateur ne s'appliquent pas aux paris faits par des *golfeurs amateurs* sur les résultats d'une compétition limitée à des golfeurs professionnels ou spécifiquement organisée pour eux.

Index

(Le texte en bleu relève des règles du statut d'amateur)

Adhésion - perte du statut d'amateur [Règle 6-6].....	191
Adresser la balle. Voir aussi Prendre position	
définition.....	24
pénalité si la balle se déplace après que le joueur l'a adressée [Règle 18-2b].....	83
toucher la ligne de coup roulé [Règle 16-1a].....	77
Adversaire	
aviser d'une pénalité [Règle 9-2b].....	61
balle déplacée par [Règle 18-3].....	83
balle déviée par [Règle 19-3].....	86
balle déviée par en partie par trous à trois balles [Règle 30-2b].....	113
définition.....	24
drapeau pris en charge sans autorisation [Règle 17-2].....	80
Aide	
pénalité [Règle 14-2].....	72
Aide physique [Règle 14-2].....	72
Aire de départ. Voir aussi Honneur	
coup précédent effectué de [Règle 20-5].....	93
défaut d'entrer la balle, correction de l'erreur [Règle 3-2].....	43
définition.....	24
enlever de la rosée, du gel ou de l'eau sur [Règle 13-2].....	70
éviter d'endommager [Étiquette].....	23
faire une réclamation avant de jouer depuis la suivante [Règle 2-5].....	41
irrégularités de surface, créer ou éliminer [Règle 13-2].....	70
jouer d'un endroit hors de [Règle 11-4].....	66
jouer une balle provisoire ou une deuxième balle de [Règle 10-3].....	64
mauvaise aire de départ [Règle 11-5].....	66
ordre de jeu	
en partie par coups [Règle 10-2a].....	63
en partie par trous règle 10-1a].....	62
partie à trois joueurs ou à quatre joueurs [Règle 29-1].....	112
pratique sur ou près de	
avant ou entre deux rondes [Règle 7-1].....	58
durant une ronde [Règle 7-2].....	59
se tenir à l'extérieur de, pour jouer une balle qui est à l'intérieur de [Règle 11-1].....	65
surélever la balle [Règle 11-1].....	65
terminer le trou avec la balle jouée à partir de [Règle 15-1].....	75
Amateurisme — Signification [Règle 1-1].....	180

Animal fousseur	
balle déplacée accidentellement dans un [Règle 12-1d].....	68
définition.....	24
trou fait par un [Règle 25-1].....	102
Appareils artificiels	
équipement inusité et usage inusité de l'équipement [Règle 14-3].....	73
règlement général [App. IV].....	173
Appel, procédure. Voir Procédure d'appel	
Arbitre	
décision finale [Règle 34-2].....	126
définition.....	24
élément étranger [définition d'un élément étranger].....	28
restrictions des fonctions de l'arbitre par le comité [Règle 33-1].....	121
Auteur	
enseignement écrit [Règle 5-3].....	188
perte du statut d'amateur [Règle 6-4].....	190
Balle. Voir aussi Adresser la balle; Balle déplacée; Balle laissée tomber; Balle perdue; Balle provisoire; Deuxième balle; Frapper; Hors limites; Lever la balle; Liste des balles conformes; Placer la balle	
aidant le jeu [Règle 22-1].....	96
appuyée contre le drapeau [Règle 17-4].....	81
dans l'eau fortuite [définition d'eau fortuite].....	28
dans un obstacle d'eau	
allègement [Règle 26-1].....	106
balle jouée dans, est perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle ou est hors limites [Règle 26-2b].....	107
balle jouée dans, s'arrête dans le même ou un autre obstacle [Règle 26-2a].....	107
dans un courant d'eau [Règle 14-6].....	75
dans un terrain en réparation [définition de terrain en réparation].....	36
déviée ou arrêtée [Règle 19].....	85
échangée durant le jeu d'un trou [Règle 15-3a].....	76
effectuer un coup lorsqu'une autre balle est en mouvement [Règle 16-1f].....	77
en mouvement	
déviée ou arrêtée [Règle 19].....	85
enlever un détrit [Règle 23-1].....	97
enlever l'obstruction [Règle 24-1].....	98
endommagée, impropre au jeu [Règle 5-3].....	50
enfouie	
allègement [Règle 25-2].....	105
règle locale [App. 1].....	130
entrée dans le trou	
définition.....	25
surplombant le trou [Règle 16-2].....	79
entrer la balle dans le trou	
balle jouée depuis l'aire de départ [Règles 1-1, 15-1].....	39, 75
défaut d'entrer la balle en partie par coups [Règle 3-2].....	43

exercer une influence sur [Règle 1-2].....	39
exercer une influence sur le mouvement de [Règle 1-2].....	39
frappée franchement [Règle 14-1].....	72
identifier la balle	
lever pour l'identifier [Règle 12-2].....	69
marque d'identification [Règles 6-5, 12-2].....	54, 69
injouable	
endommagée, impropre au jeu [Règle 5-3].....	50
procédure [Règle 28].....	111
jouée	
alors qu'elle est en mouvement [Règle 14-5, 14-6].....	74, 75
du mauvais endroit, en partie par coups [Règle 20-7c].....	94
du mauvais endroit, en partie par trous [Règle 20-7b].....	94
là où elle repose [Règle 13-1].....	70
liste des balles conformes [App. I].....	149
matière étrangère appliquée à [Règle 5-2].....	50
mauvaise balle	
définition.....	31
en partie par coups à quatre balles [Règle 31-5].....	116
en partie par trous à quatre balles [Règle 30-3c].....	113
temps écoulé pour jouer [définition de balle perdue].....	25
nettoyer [Règle 21].....	95
nuisant au jeu [Règle 22-2].....	97
position	
améliorer la position de [Règle 13-2].....	70
changer la position [Règle 20-3b].....	90
recherche de [Règle 12-1].....	67
spécifications	
détails [App. III].....	172
règle générale [Règle 5-1].....	188
substituée	
définition [définition de balle substituée].....	26
devient la balle en jeu [Règle 15-2, 20-4].....	75, 93
durant le jeu d'un trou [Règle 15-1, 15-2].....	75
incorrectement substituée [Règle 20-6].....	94
si la balle est perdue dans une condition anormale de terrain [Règle 25-1c].....	104
si la balle est perdue dans une obstruction [Règle 24-3].....	101
si la balle n'est pas immédiatement récupérable [Règles 18 Note 1, 19-1, 24-1 Note, 24-2b Note 2, 25-1b Note 2].....	82, 85, 98, 100, 104
tombant du tee [Règle 11-3].....	65
touchée	
par un adversaire [Règle 18-3].....	83
par un joueur, délibérément [Règle 18-2a].....	82
voir en jouant [Règle 12-1].....	67
Balle déplacée. Voir aussi Lever la balle	
après avoir touché à un détritit [Règle 23-1].....	97
après que le joueur l'a adressée [Règle 18-2b].....	83
définition [définition de déplacée].....	25
durant la recherche [Règles 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4].....	82, 82, 83, 84

en cherchant	
dans l'eau dans un obstacle d'eau [Règle 12-1, 14-6].....	67, 75
une balle dans une condition anormale de terrain [Règle 12-1d].....	68
une balle recouverte dans un obstacle [Règle 12-1].....	67
en enlevant	
détritus [Règle 23-1].....	97
marque-balle [Règle 20-1, 20-3a].....	88, 90
obstruction amovible [Règle 24-1].....	98
en mesurant [Règle 18-6].....	18
en réparant un bouchon d'ancien trou ou marque de balle [Règle 16-1c].....	77
jouer une balle en mouvement [Règle 14-5].....	74
par un adversaire	
autrement qu'en cours de recherche [Règle 18-3b].....	83
durant la recherche [Règle 18-3a].....	83
en partie par trous à trois balles [Règle 30-2a].....	113
par un co-compétiteur [Règle 18-4].....	84
par un élément étranger [Règle 18-1].....	82
par un joueur	
accidentellement [Règle 18-2a].....	82
après avoir touché à un détritus [Règle 23-1].....	97
après l'avoir adressée [Règle 18-2b].....	83
délibérément [Règle 18-2a].....	82
par une autre balle [Règle 18-5].....	84
pas immédiatement récupérable [Règle 18 Note 1].....	82
Balle en jeu. Voir aussi Balle ; Balle déplacée	
balle provisoire devient la [Règle 27-2b].....	109
balle substituée [Règle 20-4].....	93
définition.....	25
Balle endommagée	
impropre au jeu [Règle 5-3].....	50
Balle enfouie	
allègement [Règle 25-2].....	105
règle locale [App. 1].....	136
Balle injouable	
allègement [Règle 28].....	102
balle jouée de l'intérieur d'un obstacle d'eau considérée injouable [Règle 26-2].....	107
endommagée, impropre au jeu [Règle 5-3].....	50
Balle laissée tomber. Voir aussi Sur le parcours	
doit être laissée tomber par le joueur [Règle 20-2a].....	89
en jeu [Règle 20-4].....	93
jouer la balle laissée tomber du mauvais endroit [Règle 20-7].....	94
laisser tomber de nouveau [Règle 20-2c].....	89
lever une balle incorrectement laissée tomber [Règle 20-6].....	94
près d'un point précis [Règle 20-2b].....	89
roule	
et s'arrête hors limites, dans un obstacle, plus près du trou, etc. [Règle 20-2c].....	89

et s'arrête à un endroit où il y a embarras de la condition de laquelle allègement a été pris [Règle 20-2c].....	89
touche au joueur ou à l'équipement [Règle 20-2a]	

Balle perdue

conditions anormales de terrain [Règle 25-1c].....	104
définition.....	25
eau fortuite, terrain en réparation, etc. [Règle 25-1c].....	104
jouer provisoirement une autre balle si balle peut être perdue [Règle 27-2a].....	109
obstacle d'eau [Règle 26-1].....	106
obstruction [Règle 24-3].....	101
obstructions inamovibles temporaires [App. I].....	141
procédure [Règle 27-1].....	108
vitesse de jeu [Étiquette].....	21

Balle provisoire

abandonnée [Règle 27-2c].....	110
définition.....	26
départ de l'aire de départ [Règle 10-3].....	64
devient la balle en jeu [définition de balle perdue, règle 27-2b].....	25, 110
procédure [Règle 27-2a].....	109
règle locale permettant de jouer balle provisoire sous la règle 26-1 dans le cas d'un obstacle d'eau [App. I].....	129
vitesse de jeu – considérations envers les autres joueurs [Étiquette].....	21

Bâtons

ajustement [App. II].....	159
assemblage [Règles 4-3a, 4-4a].....	47, 48
changer les caractéristiques de jeu [Règle 4-2].....	46
conception [App. II].....	158
déclaré retiré du jeu [Règle 4-4c].....	49
emprunter [Règles 4-3a, 4-4a].....	47, 48
endommagés	
antérieur à la ronde [Règle 4-3c].....	48
autre que durant le cours normal du jeu [Règle 4-3b].....	47
durant le cours normal du jeu [Règle 4-3a].....	47
face [App. II].....	168
impropre au jeu [Règle 4-3a].....	47
liste des têtes de driver conformes, condition [App. I].....	148
longueur [App. II].....	160
nombre maximum autorisé [Règle 4-4a].....	48
partagés par les partenaires [Règle 4-4b].....	48
pénalités	
bâtons non conformes [Règle 4-1].....	45
caractéristiques de jeu changées [Règle 4-2a].....	46
bâtons excédentaires [Règle 4-4].....	48
matière étrangère appliquée [Règle 4-2b].....	46
poignée	
appareil artificiel pour aider à tenir la [Règle 14-3].....	73
spécifications [App. II].....	163
poser le bâton sur le sol	

dans un obstacle [Règle 13-4].....	71
légèrement [Règle 13-2].....	70
prototypes soumis pour obtenir une décision [Règle 4].....	45
remplacement durant la ronde [Règle 4-3a].....	47
spécifications [Règle 4-1, App. II].....	45, 158
tige [App. II].....	162
usure et modifications [Règle 4-1b].....	45
Bouchons de trous	
réparer [Règle 16-1c].....	78
Bourses d'études - accepter [Règle 6-5].....	190
Cadeau de reconnaissance	
accepter [Règle 3-3].....	184
définition.....	178
Cadet. Voir aussi Équipement	
balle déplacée par [Règles 18-2, 18-3, 18-4].....	82, 83, 84
définition.....	26
infraction à une règle par [Règle 6-1].....	51
interdit, condition de compétition [App. I].....	150
partagé [définition de cadet].....	26
position du cadet durant l'exécution du coup [Règle 14-2b].....	72
prenant le drapeau en charge [Règle 17].....	80
restrictions quant à qui peut agir comme cadet, condition de compétition [App. I].....	150
un cadet par joueur [Règle 6-4].....	190
Cadet éclairer	
définition.....	26
définition [définition d'un élément étranger].....	28
Chaussures	
règle générale [App. IV].....	174
Co-compétiteur	
balle déplacée par [Règle 18-4].....	84
balle en mouvement frappant le [Règle 19-4].....	87
contester la demande pour déclarer la balle impropre au jeu [Règle 5-3 Note 1].....	50
définition.....	27
doute quant à la procédure [Règle 3-3].....	43
examiner la balle [Règle 5-3].....	50
identifier la balle [Règle 12-2].....	69
prendre le drapeau en charge [Règle 17].....	80
Comité. Voir aussi Conditions	
addition des scores et application du handicap [Règles 6-6d Note 1, 33-5].....	54, 123
construction décrétée comme partie intégrante du terrain	
[définition d'obstruction, Règle 33-2a].....	34, 122
décision	
départager une égalité [Règle 33-6, App. I].....	124, 154

finale [Règle 34-3].....	126
définition.....	27
déterminer	
limites et les lisières [Règle 33-2, App. I].....	122, 129
obstacles d'eau [définition d'obstacle d'eau et d'obstacle d'eau latéral].....	32, 33
obstructions amovibles décrétées inamovibles [définition d'obstruction].....	34
terrain de pratique [Règle 33-2c].....	122
deuxième balle, annoncer son intention [Règle 3-3a].....	43
devoirs et pouvoirs [Règle 33].....	121
établir les conditions [Règle 33-1, App. I].....	121, 128
fixer les heures de départ et les groupes [Règles 6-3, 33-3].....	52, 123
infraction grave pour avoir joué du mauvais endroit, annoncer son intention	
de jouer une balle pour corriger l'erreur [Règle 20-7c].....	94
marqueur nommé par [définition de marqueur].....	31
prévention du jeu lent [Règle 6-7 Note 2].....	55
prolonger une ronde conventionnelle en partie par trous pour départager une égalité [Règle 2-3].....	41
règles de pratique [Règles 7-1 Note, 7-2 Note 2].....	59, 60
règles locales établies par [Règle 33-8a, App. I].....	124, 129
suspension du jeu par [Règle 6-8].....	56
tableau des coups de handicap [Règle 33-4].....	123

Communicateur - perte du statut d'amateur [Règle 6-4].....	190
---	-----

Compétiteur. Voir aussi **Co-compétiteur**

balle en mouvement frappant le [Règle 19-2].....	86
défaut d'entrer la balle [Règle 3-2].....	43
définition.....	27
doute quant à la procédure [Règle 3-3].....	43
effectuer un coup avec une mauvaise balle [Règle 15-3b].....	75
jouer d'un endroit hors de l'aire de départ [Règle 11-4b].....	66
jouer hors tour [Règle 10-2c].....	64
refus de respecter les règles [Règle 3-4].....	44
responsabilités relatives aux scores [Règle 6-6].....	54

Compétitions commanditées prenant en compte le handicap – frais [Règle 4-2g].....	187
--	-----

Compétitions « contre bogey »

ajustement au nombre de trous gagnés pour infraction à une règle [Règle 32-1a Note 1] 118	
délai indu ou jeu lent [Règle 32-1a Note 2].....	119
description [Règle 32-1].....	118
inscription des scores [Règle 32-1a].....	118
tenue des scores [Règle 32-1a].....	118

Compétitions « contre normale »

délai indu ou jeu lent [Règle 32-1a Note 2].....	119
description [Règle 32-1a].....	118
infraction à la règle exigeant ajustement au nombre de trous gagnés [Règle 32-1a Note 1].....	118
scores [Règle 32-1a].....	118
tenue des scores [Règle 32-1a].....	118

Compétitions « Stableford »

délai indu ou jeu lent [Règle 32-1b Note 2].....	120
infraction à la règle avec pénalité maximale [Règle 32-1b Note 1].....	120
inscription des scores [Règle 32-1b].....	119
pénalités de disqualification [Règle 33-2].....	122
tenue des scores [Règle 32-1b].....	119

Concession

du prochain coup, du trou ou du match [Règle 2-4].....	41
--	----

Condition d'une seule balle

conditions de la compétition [App. I].....	148
--	-----

Conditions

antidopage [App. I].....	154
cadet	
interdiction quant à l'emploi [App. I].....	150
restriction quant à qui peut agir comme cadet [App. I].....	150
comité établit les [Règle 33-1, App. I].....	121, 129
comment départager une égalité [App. I].....	154
conseils en compétition par équipe [App. I].....	153
joueur doit connaître les [Règle 6-1].....	51
nouveaux trous [App. I].....	153
pratique [App. I].....	152
spécifications des bâtons et de la balle	
condition d'une seule balle [App. I].....	149
liste de balles conformes [App. I].....	149
liste de têtes de driver conformes [App. I].....	148
suspension du jeu à cause d'une situation dangereuse [App. I].....	151
tirage pour partie par trous [App. I].....	156
transport [App. I].....	153
vitesse de jeu [App. I].....	151

Conditions anormales de terrain

allègement [Règle 25-1b].....	102
balle déplacée accidentellement dans [Règle 12-1d].....	68
définition.....	27
embarras [Règle 25-1a].....	102
point d'allègement le plus proche [définition].....	35

Conditions du terrain

décision du comité [App. I].....	129
règles locales concernant les [App. I].....	121

Conditions temporaires. Voir Conditions du terrain**Conduite**

contraire à l'objectif et à l'esprit des règles [Règle 7-2].....	191
préjudiciable au statut d'amateur [Règle 7-1].....	191

Conseil	
définition	27
durant une ronde conventionnelle [Règle 8-1]	191
en compétition par équipe [App. I]	153
Contestation	
d'une réclamation [Règles 2-5, 34]	41, 125
de points non couverts par les règles [Règle 1-4]	40
Coup. Voir aussi Prendre position	
aide	
aide physique [Règle 14-2a]	72
appareils artificiels [Règle 14-3]	73
annuler [Règle 10-1c]	64
avec mauvaise balle	
partie par coups [Règle 15-3b]	76
partie par coups à quatre balles [Règle 31-5]	116
partie par trous [Règle 15-3a]	76
partie par trous à la meilleure balle ou à quatre balles [Règle 30-3c]	114
avec une balle provisoire [Règle 27-2b]	110
balle endommagée à la suite d'un coup [Règle 5-3]	50
concéder [Règle 2-4]	41
définition	27
demander conseil [Règle 8-1]	60
frapper la balle plus d'une fois [Règle 14-4]	74
hors de l'aire de départ [Règle 11-4]	66
jouer de l'endroit où le coup précédent a été effectué [Règle 20-5]	93
sécurité [Étiquette]	20
trou égalé [Règle 2-2]	41
Coup d'approche	
pratique avant une ronde [Règle 7-1b]	58
pratique durant une ronde [Règle 7-2]	59
Coup de pénalité	
définition	27
Coup et distance, pénalité d'un. Voir Pénalité d'un coup et distance	
Crampons de souliers de golf	
réparer les dommages causés aux verts [Règle 16-1c]	78
réparer les dommages causés par [Étiquette]	22
Décision relative à une infraction – statut d'amateur [Règle 8-1]	191
Décisions. Voir aussi Comité	
décision de l'arbitre est finale [Règle 34-2]	126
équité [Règle 1-4]	40
Délai indu	
pénalité [Règle 6-7]	55

Détritus. Voir aussi **Obstacles, Obstructions**

allègement [Règle 23-1]	97
définition	28
eau fortuite [définition d'eau fortuite].....	28
enlever	
dans un obstacle [Règle 13-4].....	71
quand une balle est en mouvement [Règle 23-1].....	97
sur la ligne de coup roulé [Règle 16-1a].....	77
pierres dans une fosse de sable, règle locale [App. I].....	131
sur le vert [définition de détritus].....	28

Deuxième balle

depuis l'aire de départ [Règle 10-3].....	64
détermination du score pour le trou [Règle 3-3b].....	44
jouer en cas de doute quant à la procédure [Règle 3-3].....	43

Disqualification. Voir **Pénalité****Distance**

estimer ou mesurer [Règles 14-3, 14-3 Note, App. IV].....	73, 74, 175
règle locale sur les appareils de mesure de la distance [App. I].....	175
renseignement sur la distance [définition de conseil].....	27

Dormie

définition [Règle 2-1].....	40
-----------------------------	----

Doute quant à la procédure

en partie par coups [Règle 3-3].....	43
en partie par trous [Règle 2-5].....	41

Drapeau

balle frappant le [Règle 17-3].....	81
définition	28
enlever lorsque pris en charge, enlevé ou soulevé lorsque la balle est en mouvement [Règle 24-1].....	98
éviter les dommages non nécessaires [Étiquette].....	23
pris en charge, retiré ou soulevé [Règle 17-1].....	80
pris en charge sans autorisation [Règle 17-2].....	80

Eau fortuite

définition	28
embarras par, et allègement de [Règle 25-1].....	102

Égalité en partie par trous

décision du comité [Règle 33-6].....	124
--------------------------------------	-----

Égalités

prolonger ronde conventionnelle pour qu'un match soit gagné [Règle 2-3].....	41
recommandation; options [App. I].....	154
responsabilités du comité [Règle 33-6].....	124

Élans de pratique

éviter les dommages non nécessaires [Étiquette].....	23
n'est pas un coup de pratique [Règle 7-2 Note 1].....	59

Élément étranger

arbitre [définition d'arbitre].....	24
balle au repos déplacée par [Règle 18-1].....	82
balle en mouvement déviée ou arrêtée par [Règle 19-1].....	85
cadet éclairer [définition de cadet éclairer].....	26
co-compétiteur [définition de co-compétiteur].....	27
définition.....	28
marqueur [définition de marqueur].....	31
observateur [définition d'observateur].....	32

Employé du terrain

trou fait par [définition de terrain en réparation].....	36
--	----

Endroits désignés pour laisser tomber la balle

général [App. I].....	131
-----------------------	-----

Enseignement

définition.....	178
rémunération [Règle 5].....	188

Équipe collégiale, d'affaires, d'entreprise, militaire - frais [Règle 4-2d]..... 186**Équipement.** Voir aussi **Balle; Liste de têtes de « driver » conformes; Liste de balles conformes**

accepter [Règle 6-2].....	189
appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement [Règle 14-3].....	73
appareils servant à pallier une condition médicale [Règle 14-3 Exception 1].....	74
balle déplacée par [Règles 18-2a, 18-3, 18-4].....	82, 83, 84
balle déplacée par, durant la recherche en partie par trous [Règles 18-2a, 18-3b].....	82, 83
définition.....	29
enlever alors que la balle est en mouvement [Règle 24-1].....	98
usage de l'équipement d'une manière traditionnellement acceptée [Règle 14-3 Exception 2].....	74
voiturette partagée [définition d'équipement].....	29

Équipes. Voir aussi **Matches**

définition.....	29
disqualification	
en partie par coups à quatre balles [Règle 31-7].....	116
en partie par trous à la meilleure balle ou à quatre balles [Règle 30-3e].....	114
ordre de jeu	
en partie par coups à quatre balles [Règle 31-4].....	116
en partie par trous à la meilleure balle ou à quatre balles [Règle 30-3b].....	114
honneur sur l'aire de départ [Règle 10-1a].....	62
pénalité, maximum de 14 bâtons	
en partie par coups à quatre balles [Règle 31-6].....	116
en partie par trous à la meilleure balle ou à quatre balles [Règle 30-3d].....	114

représentation	
en partie par coups à quatre balles [Règle 31-2]	115
en partie par trous à la meilleure balle ou à quatre balles [Règle 30-3a]	113
Équité	
résoudre points en litige [Règle 1-4]	40
Faux renseignement	
annulant le temps limite pour faire une réclamation [Règles 2-5, 34-1]	41, 125
quant au nombre de coups effectués en partie par trous [Règle 9-2a]	61
Fosses de sable. Voir aussi Obstacles	
balle injouable dans [Règle 28]	111
définition	30
pierres dans, règle locale [App. I]	139
point d'allégement le plus proche [Règles 24-2b, 25-1b]	99, 102
Foudre	
interruption du jeu [Règle 6-8a]	56
situation dangereuse [App. I]	151
Frais – remboursement de frais engagés pour une compétition [Règle 4-2]	185
Frapper	
drapeau ou la personne en ayant pris charge [Règle 17-3]	81
franchement [Règle 14-1]	72
plus d'une fois [Règle 14-4]	74
Gants	
doivent être unis [Règle 14-3, App. IV]	73, 173
Gazon	
brindilles n'adhérant pas à la balle [définition de détrit]	28
résidus de gazon, mis en tas pour être enlevés [définition de terrain en réparation]	36
terrain gazonné dans ou bordant une fosse de sable, pas un obstacle	
[définition de fosse de sable]	30
toucher	
avec le bâton dans un obstacle [Règle 13-4 Note]	72
pour trouver la balle et l'identifier [Règle 12-1]	67
Golfeur amateur - définition	178
Golfeur junior	
définition	179
frais [Règle 4-2b]	185
Groupes. Voir aussi Partie par coups	
lors de la recherche d'une balle, permettre au groupe qui suit de passer devant	
[Étiquette]	22
priorité sur le terrain [Étiquette]	22

Habilité ou réputation au golf - définition	179
Handicap	
application, devoir du comité [Règle 33-5]	123
jouer avec un handicap incorrect	
intentionnellement en partie par coups [Règle 34-1b]	125
partie par coups [Règle 6-2b]	52
partie par trous [Règle 6-2a]	52
partie par trous [Règle 6-2a]	52
responsabilités du joueur [Règle 6-2]	52
tableau des coups de handicap [Règle 33-4]	123
Heure de départ	
responsabilités du comité [Règle 33-3]	123
responsabilités du joueur [Règle 6-3a]	52
Honneur. Voir aussi Ordre de jeu	
définition	30
déterminer [Règles 10-1a, 10-2a]	62, 63
en compétition « contre bogey », « contre normale » et « Stableford » avec handicap [Règle 32-1]	118
Hors limites. Voir aussi Obstructions	
balle laissée tomber roule hors limites [Règle 20-2c]	89
décision du comité [App. I]	129
définition	30
jouer provisoirement une autre balle si balle peut être hors limites [Règle 27-2a]	
objets définissant	
fixes [Règle 13-2]	70
ne sont pas des obstructions [définition d'une obstruction]	34
prendre position hors limites [définition de hors limites]	30
procédure [Règle 27-1]	108
vitesse de jeu, considérations envers les autres joueurs [Étiquette]	21
Identifier la balle. Voir Balle	
Information quant au nombre de coups effectués	
en partie par coups [Règle 9-3]	62
en partie par trous [Règle 9-2]	61
règle générale [Règle 9-1]	61
Interruption du jeu	
cas autorisés [Règle 6-8a]	56
conditions exigeant une interruption immédiate [Règle 6-8b Note, App. I]	57, 151
lever la balle lorsque le jeu est suspendu [Règle 6-8c]	57
procédure quand le jeu est suspendu par le comité [Règle 6-8b]	57
Intervention fortuite	
définition	31
lorsque la balle est déviée ou arrêtée accidentellement par tout élément étranger [Règle 19-1]	85

Irregularités de surface [Règle 13-2].....	70
Jalons de départ	
statut [Règle 11-2].....	65
Jeu de golf	
définition [Règle 1-1].....	39
Jeu lent	
pénalité [Règle 6-7].....	55
partie par coups, condition modifiant la pénalité [Règle 6-7 Note 2].....	55
Jeunes arbres	
protection des, règle locale [App. I].....	133
Joueur	
balle déplacée	
accidentellement [Règle 18-2a].....	82
après avoir touché un détrit [Règle 23-1].....	97
après que le joueur l'a adressée [Règle 18-2b].....	83
délibérément [Règles 18-2a].....	82
considération envers les autres joueurs [Étiquette].....	21
examiner la balle [Règle 5-3].....	50
faire une réclamation [Règle 2-5].....	41
identifier la balle [Règle 12-2].....	69
responsabilité de jouer sa propre balle [Règles 6-5, 12-2].....	54, 69
Lever la balle. Voir aussi Nettoyer la balle; Point d'allègement le plus proche	
balle incorrectement laissée tomber [Règle 20-6].....	94
dans ou sur une obstruction amovible [Règle 24-1].....	98
dans un obstacle d'eau	
[Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2].....	50, 57, 69, 96, 98, 106, 107
dans une fosse de sable [Règles 12-2, 13-4, 24-2b[i], 25-1b[i]].....	69, 71, 99, 103
déterminer si la balle est impropre au jeu [Règle 5-3].....	50
du mauvais endroit [Règle 20-6].....	94
embarras par les conditions de parcours [App. I].....	136
lorsque la balle nuit au jeu d'un autre joueur [Règle 22].....	96
lorsque le jeu est suspendu [Règle 6-8c].....	57
marquer avant de [Règle 20-1].....	88
pénalité [Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1].....	50, 57, 69, 82, 88
pour identifier la balle [Règle 12-2].....	69
sur le parcours, sans pénalité	
[Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b].....	50, 57, 69, 96, 98, 99, 102
sur le vert [Règle 16-1b].....	78
Ligne de coup roulé. Voir aussi Ligne de jeu	
chevaucher ou se placer sur [Règle 16-1e].....	78
définition.....	31
enlever des détrit [Règle 16-1a].....	77
indiquer une ligne de coup roulé [Règle 8-2b].....	60
position du cadet ou du partenaire [Règle 14-2b].....	72

réparation de bouchons d'anciens trous, marques de balles et autres dommages [Règle 16-1c].....	78
toucher [Règle 16-1a].....	77
Ligne de jeu. Voir aussi Ligne de coup roulé	
améliorer [Règle 13-2].....	70
définition.....	31
éviter un embarras par les jalons [Règle 11-2].....	65
indiquer	
autre que sur le vert [Règle 8-2a].....	60
sur le vert [Règle 8-2b].....	60
interposition sur [Règles 24-2a, 25-1a].....	99, 102
interposition sur, règle locale	
obstruction inamovible située près d'un vert [App. I].....	140
obstruction inamovible temporaire [App. I].....	141
position du cadet ou du cadet du partenaire [Règle 14-2b].....	72
Lignes. Voir aussi Piquets	
hors limites, utilisées pour identifier [définition de hors limites].....	30
obstacles d'eau, utilisées pour identifier [définition d'obstacle d'eau].....	32
obstacles d'eau latéraux, utilisées pour identifier [définition d'obstacle d'eau latéral].....	33
terrain en réparation, utilisées pour identifier [définition de terrain en réparation].....	36
Liste de balles conformes	
conditions de la compétition [Règle 5-1, 33-1, App. I].....	50, 121, 149
Liste de têtes de « driver » conformes	
conditions de la compétition [Règle 4-1, 33-1, App. I].....	45, 121, 148
Marque-balle	
déplacé	
accidentellement [Règle 20-1].....	88
en levant la balle [Règle 20-1].....	88
en réparant un bouchon de trou ou une marque de balle [Règle 16-1c].....	78
en remplaçant la balle [Règle 20-3a].....	90
Marqueur	
contester demande pour déclarer balle impropre au jeu [Règle 5-3 Note 1].....	51
définition.....	31
doute quant à la procédure [Règle 3-3].....	43
élément étranger [définition d'un élément étranger].....	28
examiner la balle [Règle 5-3].....	50
identifier la balle [Règle 12-2].....	69
informer d'une pénalité [Règle 9-3].....	62
inscription des scores	
compétition « Stableford » [Règle 32-1b].....	119
compétitions « contre bogey » et « contre normale » [Règle 32-1a].....	118
partie par coups [Règle 6-6a].....	54
partie par coups à quatre balles [Règle 31-3].....	116

Match. Voir aussi Équipes	
concéder un [Règle 2-4].....	41
définition [définition de types de partie par trous].....	38
gagnant d'un [Règle 2-3].....	41
Match à trois balles. Voir Partie par trous à trois balles	
Match simple. Voir Simple	
Matières mises en tas pour être enlevées [définition de terrain en réparation].....	36
Mauvais endroit	
balle jouée du	
en partie par coups [Règle 20-7c].....	94
en partie par trous [Règle 20-7b].....	94
lever balle laissée tomber ou placée au [Règle 20-6].....	94
Mauvais score	
pour un trou [Règle 6-6d].....	54
Mauvais vert	
définition.....	31
point d'allègement le plus proche [définition].....	35
Mauvaise balle	
coups effectués avec	
en partie par coups [Règle 15-3b].....	76
en partie par trous [Règle 15-3a].....	76
définition.....	31
partie à quatre balles	
partie par coups [Règle 31-5].....	116
partie par trous [Règle 30-3c].....	114
temps écoulé pour jouer [définition de balle perdue].....	25
Meilleure balle, partie par trous à la. Voir Partie par trous à la meilleure balle	
Mesurer	
appareil artificiel [Règle 14-3].....	73
balle déplacée en mesurant [Règle 18-6].....	84
Mise en application – statut d'amateur [Règle 8-2].....	191
Modifier conditions physiques [Règle 1-2].....	39
Motte	
réparer [Étiquette].....	22
replacée [Règle 13-2].....	70
Nettoyer la balle	
conditions, allègement [App. I].....	137
en prenant allègement de	
balle injouable [Règle 28].....	111

condition anormale de terrain [Règle 25-1]	102
obstacle d'eau [Règle 26-1]	106
obstruction amovible [Règle 24-1]	98
obstruction inamovible [Règle 24-2]	99
obstruction temporaire [App. I]	141
zones écologiquement sensibles [App. I]	130
en reprenant le jeu [Règle 6-8d]	57
interdiction et permission [Règle 21]	95
sur le vert [Règles 16-1b, 21, 22]	78, 95, 96

Objets artificiels

définition [définition d'obstruction]	34
---	----

Observateur

définition	32
élément étranger [définition d'un élément étranger]	28

Obstacle d'eau. Voir **Obstacles**

Obstacle d'eau latéral. Voir aussi **Obstacles, Piquets**

allègement [Règle 26-1]	106
décision du comité concernant [App. I]	129
définition	33

Obstacles. Voir aussi **Obstructions, Piquets**

allègement d'obstructions temporaires [App. I]	141
balle dans	
balle levée peut être laissée tomber ou placée dans [Règle 13-4]	71
balle qui roule dans, plus près du trou, etc., quand laissée tomber de nouveau [Règle 20-2c]	89
balle jouée depuis un obstacle s'arrête dans un autre obstacle [Règle 13-4 Exception 3]	72
chercher une balle recouverte dans [Règle 12-1]	67
coup précédent effectué depuis [Règle 20-5]	93
coups de pratique défendus [Règle 7-2]	59
coups effectués dans, avec mauvaise balle [Règle 15-3]	76
définition	32
éprouver l'état de l'obstacle [Règle 13-4]	71
fosses de sable [définition de fosse de sable]	30
identifier balle dans un [Règle 12-2]	69
obstacle d'eau [y compris les obstacles d'eau latéraux]	
balle dans, allègement	
d'une condition anormale de terrain, interdit [Règle 25-1b Note 1]	104
d'une obstruction inamovible, interdit [Règle 24-2b Note 1]	100
options [Règle 26-1]	106
balle jouée est perdue ou injouable hors de l'obstacle ou est hors limites [Règle 26-2b]	107
balle jouée s'arrête dans le même ou un autre obstacle d'eau [Règle 26-2a]	107
balle provisoire, règle locale [App. I]	129
balle se déplaçant dans l'eau et jouée [Règle 14-6]	75
définition	32
eau fortuite [définition d'eau fortuite]	28
endroits désignés pour laisser tomber la balle, règle locale [App. I]	131
obstacle d'eau latéral [définition d'un obstacle d'eau latéral]	33

piquets utilisés pour identifier, statut de	
[définition d'obstacle d'eau, d'obstacle d'eau latéral].....	32, 33
sonder dans l'eau pour chercher la balle [Règle 12-1c].....	68
placer ses bâtons dans [Règle 13-4].....	71
toucher le sol ou l'eau dans l'obstacle d'eau avec la main ou un bâton [Règle 13-4].....	71

Obstacles d'eau. Voir **Obstacles**

Obstructions. Voir aussi **Détritus; Hors limites; Obstacles**

amovibles [Règle 24-1].....	98
balle déplacée en la cherchant dans une [Règle 12-1d].....	68
balle perdue dans une [Règle 24-3].....	101
décision du comité [App. I].....	129
définition.....	34
embarras à la position de la balle, à la prise de position du joueur, interposition	
sur la ligne de jeu ou de coup roulé [Règles 24-1, 24-2a, App. I].....	98, 99, 140
enlever dans un obstacle [Règle 13-4].....	71
espace requis pour l'élan [Règle 24-2a].....	99
inamovibles [Règle 24-2, App. I].....	99, 140
obstructions inamovibles près d'un vert [App. I].....	140
pierres dans les fosses de sable [App. I].....	139
règle locale	
endroits pour laisser tomber la balle [App. I].....	131
lignes électriques et câbles temporaires [App. I].....	144
obstructions inamovibles situées près d'un vert [App. I].....	140
obstructions temporaires inamovibles [App. I].....	141
pierres dans les fosses de sable [App. I].....	139
temporaires [App. I].....	141
toucher [Règle 13-4 Note].....	72

Ordre de jeu. Voir aussi **Honneur**

balle provisoire ou deuxième balle jouée depuis l'aire de départ [Règle 10-3].....	64
considération envers les autres joueurs [Étiquette].....	21
honneur, en compétitions contre bogey, contre la normale et Stableford [Règle 32].....	118
lorsque la balle n'est pas jouée là où elle repose [Règles 10-1 Note, 10-2 Note].....	63, 64
partie par coups [Règle 10-2].....	63
partie par trous [Règle 10-1].....	62
partie par trous à la meilleure balle et à quatre balles [Règle 30-3b].....	114

Paris - politique sur les [Appendice]..... 195

Partenaire

absence	
partie par coups à quatre balles [Règle 31-2].....	115
partie par trous à la meilleure balle et à quatre balles [Règle 30-3a].....	113
définition.....	34
demander conseil [Règle 8-1].....	60
partager les bâtons [Règle 4-4b].....	48
position du, en jouant un coup [Règle 14-2b].....	72

Partie intégrante du terrain

décision du comité concernant [définition d'obstruction, règle 33-2a, App. I].....	122, 129
--	----------

Partie par coups. Voir aussi Partie par coups à quatre balles; Pénalité; Scores	
balle jouée d'un endroit hors de l'aire de départ [Règle 11-4b].....	66
balle jouée du mauvais endroit [Règle 20-7c].....	94
combinée avec partie par trous [Règle 33-1].....	121
coups effectués avec une mauvaise balle [Règle 15-3b].....	76
défaut d'entrer la balle [Règle 3-2].....	43
description [Règle 3-1].....	43
deuxième balle jouée [Règle 3-3a].....	43
doute quant à la procédure [Règle 3-3].....	43
drapeau, pris en charge sans autorisation [Règle 17-2].....	80
entente pour jouer hors tour [Règle 10-2c].....	64
gagnant [Règle 3-1].....	43
groupes	
changer [Règle 6-3b].....	53
déterminés par le comité [Règle 33-3].....	123
handicap [Règle 6-2b].....	52
jeu lent, modification de la pénalité [Règle 6-7 Note 2].....	55
jouer hors tour [Règle 10-2c].....	64
nouveaux trous [Règle 33-2b, App. I].....	122, 153
ordre de jeu [Règles 10-2a, 10-2c, 29-3].....	63, 64, 112
pénalité	
disqualification, discrétion du comité [Règle 33-7].....	124
entente pour mettre de côté [Règle 1-3].....	40
informer le marqueur [Règle 9-3].....	62
pénalité générale [Règle 3-5].....	44
temps limite quant à l'application [Règle 34-1b].....	125
refus de respecter une règle [Règle 3-4].....	44
renseignement quant au nombre de coups joués [Règle 9-3].....	62
Partie par coups à quatre balles	
définition [définition de types de partie par coups].....	38
inscription des scores [Règles 6-6d Note 2, 31-3, 31-7].....	55, 116
ordre de jeu [Règle 31-4].....	116
partenaire absent [Règle 31-2].....	115
pénalité	
appliquée à l'équipe [Règle 30-3d].....	114
disqualification de l'équipe [Règle 31-7].....	116
effet des autres pénalités [Règle 31-8].....	118
Partie par trous. Voir aussi Partie par trous à la meilleure balle; Partie par trous à quatre balles; Pénalité; Scores	
balle déplacée par l'adversaire	
autrement que durant la recherche [Règle 18-3b].....	83
durant la recherche [Règle 18-3a].....	83
balle déplacée par le joueur [Règle 18-2].....	82
balle jouée du mauvais endroit [Règle 20-7b].....	94
concession du match, du trou ou du prochain coup [Règle 2-4].....	41
départager une égalité [Règle 2-3, App. I].....	41, 154
drapeau pris en charge sans autorisation [Règle 17-2].....	80
en combinaison avec partie par coups [Règle 33-1].....	121
état du match [Règle 2-1].....	40

faux renseignement quant au nombre de coups effectués [Règle 9-2].....	61
gagnant du	
match [Règle 2-3].....	41
trou [Règle 2-1].....	40
handicap [Règle 6-2a].....	52
hors de l'aire de départ [Règle 11-4a].....	66
information quant au nombre de coups effectués [Règle 9-2a].....	61
interrompt d'un commun accord [Règle 6-8a].....	56
jeu lent [Règle 6-7].....	55
jouer un coup avec une mauvaise balle [Règle 15-3a].....	76
ordre de jeu [Règles 10-1a, 30-3b].....	62, 114
partie par trous à trois balles, balle déviée ou arrêtée accidentellement par un adversaire [Règle 30-2b].....	113
pénalités	
aviser son adversaire [Règle 9-2b].....	61
disqualification, discrétion du comité [Règle 33-7].....	124
entente pour renoncer aux règles [Règle 1-3].....	40
pénalité générale [Règle 2-6].....	42
réclamations [Règle 2-5].....	41
temps limite quant à l'application [Règle 34-1a].....	125
pratique	
avant ou entre deux rondes [Règle 7-1a].....	58
durant une ronde [Règle 7-2].....	59
réclamations [Règle 2-5].....	41
tirage [App. I].....	156
trou égalé [Règle 2-2].....	41
vitesse de jeu [Étiquette].....	21
Partie par trous à la meilleure balle. Voir aussi Partie par trous à quatre balles	
définition [définition de types de partie par trous].....	38
nombre maximum de bâtons [Règle 30-3d].....	114
ordre de jeu [Règle 30-3b].....	114
partenaire absent [Règle 30-3a].....	113
pénalité	
à l'équipe [Règle 30-3d].....	114
disqualification de l'équipe [Règle 30-3e].....	114
effet des autres pénalités [Règle 30-3f].....	115
Partie par trous à quatre balles	
définition [définition de types de partie par trous].....	38
ordre de jeu [Règle 30-3b].....	114
partenaire absent [Règle 30-3a].....	113
pénalité	
appliquée à l'équipe [Règle 30-3d].....	114
disqualification de l'équipe [Règle 30-3e].....	114
effet des autres pénalités [Règle 30-3f].....	115
Partie par trous à trois balles	
balle au repos déplacée par un adversaire [Règle 30-2a].....	113
balle déviée ou arrêtée accidentellement par un adversaire [Règle 30-2b].....	113
définition [définition de types de partie par trous].....	38

Partie par trous à trois joueurs

définition [définition de types de partie par trous].....	38
ordre de jeu [Règle 29-1].....	112

Pénalité

annulée lorsqu'une ronde est annulée en partie par coups [Règle 33-2d].....	123
de disqualification; écartée, modifiée ou imposée [Règle 33-7].....	124
informer l'adversaire ou le marqueur [Règle 9-2, 9-3].....	61, 62
informer le comité d'une infraction aux règles avec pénalité maximale en compétitions contre bogey, contre la normale et Stableford [Règle 32-1a Note 1].....	118
mise de côté	
par accord [Règle 1-3].....	40
par règle locale [Règle 33-8b].....	125
pénalité générale	
en partie par coups [Règle 3-5].....	44
en partie par trous [Règle 2-6].....	42
temps limite quant à l'application de la	
en partie par coups [Règle 34-1b].....	125
en partie par trous [Règle 34-1a].....	125

Pénalité, coup de. Voir Coup de pénalité**Pénalité d'un coup et distance**

balle dans un obstacle d'eau [Règle 26-1a].....	106
balle hors limites [Règle 27-1].....	108
balle injouable [Règle 28a].....	111
balle perdue [Règle 27-1].....	108

Pénalité générale. Voir Pénalité**Piquets**

hors limites, utilisés pour identifier [définition de hors limites].....	30
obstacles d'eau, utilisés pour identifier [définition d'obstacle d'eau].....	32
obstacles d'eau latéraux, utilisés pour identifier [définition d'obstacle d'eau latéral].....	33
terrain en réparation, utilisés pour identifier [définition de terrain en réparation].....	36

Placer la balle

à l'endroit d'où elle a été déplacée [Règle 20-3a].....	90
procédure lorsque le jeu reprend [Règle 6-8d].....	57
si déplacée accidentellement [Règle 20-3a].....	90
si elle est incorrectement substituée, laissée tomber ou placée [Règle 20-6].....	94
si elle fait défaut de demeurer au repos à l'endroit où elle est placée [Règle 20-3d].....	92
si impossible de déterminer l'endroit où elle doit être placée [Règle 20-3c].....	92
si la balle laissée tomber ou placée est en jeu [Règle 20-4].....	93
si la position originale de la balle est changée [Règle 20-3b].....	91

Plaques de gazon

empilées pour créer la face d'une fosse de sable, pas un obstacle [définition de fosse de sable].....	30
joints de gazon en plaques, règle locale permettant allègement [App. 1].....	139
mises en place [Règle 13-2].....	70

Poignée. Voir **Bâtons****Point d'allègement le plus proche**

dans une fosse de sable [Règles 24-2b, 25-1b].....	99, 102
définition.....	35
point de référence pour laisser tomber de nouveau [Règle 20-2c(vii)].....	90
sur le parcours [Règles 24-2b, 25-1b].....	99, 102
sur le vert [Règles 24-2b, 25-1b].....	99, 102

Position améliorée

décision du comité [App. I].....	129
règle locale [App. I].....	137

Position de la balle. Voir **Balle****Pratique.** Voir aussi **Terrain de pratique; Élans de pratique**

avant ou entre deux rondes [Règle 7-1].....	58
durant une ronde [Règle 7-2].....	59
interdire sur ou près du vert du dernier trou joué, condition de la compétition [App. I]..	152

Prendre position. Voir aussi **Coup**

à l'extérieur de l'aire de départ [Règle 11-1].....	65
aménager un endroit [Règle 13-3].....	71
chevaucher ou se placer sur la ligne de coup roulé [Règle 16-1e].....	78
définition.....	35
embarras par	
condition anormale de terrain [Règle 25-1a].....	102
obstruction inamovible [Règle 24-2a].....	99
en prenant correctement [Règle 13-2].....	70
éviter un embarras à sa prise de position par jalons de départ [Règle 11-2].....	65
hors-limites [définition de hors-limites].....	30
prise de position, embarras causé par	
condition anormale de terrain [Règle 25-1b Exception].....	102
obstruction inamovible [Règle 24-2b Exception].....	100
règle locale, refusant un allègement pour un embarras causé par [Règle 25-1a Note].....	102

Présence personnelle - perte du statut d'amateur [Règle 6-3]..... 189**Prise de position.** Voir aussi **Prendre position**

pour déterminer le point d'allègement le plus proche [définition de point d'allègement le plus proche].....	35
--	----

Prix	
jouer au golf pour un prix en espèces [Règle 3-1].....	183
recevoir [Règle 3].....	183

Prix symbolique - définition 179**Procédure d'appel** – statut d'amateur [Règle 8-3, 9-4]..... 192, 194**Professionalisme**

période d'attente de réintégration [Règle 9-2b(i)].....	193
---	-----

signification [Règle 2-1].....	181
Promotion – perte du statut de golfeur amateur [Règle 6-2].....	189
Protection contre les éléments [Règle 14-2a].....	72
Quatre balles. Voir Partie par trous à quatre balles	
Quatre joueurs	
définition en partie par coups [définition de types de partie par coups].....	37
définition en partie par trous [définition de types de partie par trous].....	38
ordre de jeu [Règle 29-1].....	112
partie par coups [Règle 29-3].....	112
partie par trous [Règle 29-2].....	112
RCGA	
définition.....	35
Réclamations	
doute quant à la procédure, contestations et réclamations [Règle 2-5].....	41
partie par coups, réclamations et pénalités [Règle 34-1b].....	125
partie par trous	
réclamations et pénalités [Règle 34-1a].....	125
Règles. Voir aussi Pénalité	
application en partie par trous à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles [Règle 30-1].....	113
autorisation de modifier [Règle 33-8, App. I].....	124, 129
définition.....	35
infraction, règle générale	
en partie par coups [Règle 3-5].....	44
en partie par trous [Règle 2-6].....	42
points non couverts par [Règle 1-4].....	40
refus de respecter, partie par coups [Règle 3-4].....	44
règles locales [Règle 33-8, App. I].....	124, 129
renoncer	
décision du comité [Règle 33-1].....	121
par entente [Règle 1-3].....	40
responsabilités du joueur [Règle 6-1].....	51
statut d'amateur.....	176
Règles d'hiver. Voir Position améliorée	
Règles du statut d'amateur. Voir Règles	
Règles locales. Voir aussi Règles locales types	
contraires aux règles du golf [Règle 33-8].....	124
endroits désignés pour laisser tomber la balle, utilisations des [App. I].....	145
jeu prohibé	
d'un terrain en réparation [définition d'un terrain en réparation, App. I].....	36, 133
d'une zone écologiquement sensible [définition d'un obstacle d'eau, définition d'un terrain en réparation, App. I].....	36, 32, 133

mise de côté d'une pénalité [Règle 33-8b].....	125
point d'allègement le plus proche [Règle 24-2b Note 3].....	100
position améliorée et règles d'hiver [App. I].....	137
refuser un allègement pour un embarras causé à sa prise de position par une condition anormale de terrain [Règle 25-1a Note].....	102
responsabilités du comité [Règle 33-8a, App. I].....	124, 129

Règles locales types

adopter [App. I, partie B].....	132
balle enfouie [App. I].....	130
endroits désignés pour laisser tomber la balle [App. I].....	131
joints entre plaques de gazon [App. I].....	139
lignes électriques temporaires [App. I].....	144
nettoyer la balle [App. I].....	137
obstacles d'eau, balle jouée provisoirement sous la règle 26-1 [App. I].....	129
obstructions inamovibles situées près d'un vert [App. I].....	140
obstructions temporaires [App. I].....	141
pierres dans les fosses de sable [App. I].....	139
position améliorée et règles d'hiver [App. I].....	137
protection des jeunes arbres [App. I].....	136
terrain en réparation, jeu prohibé [App. I].....	133
trous d'aération [App. I].....	138
zones écologiquement sensibles [App. I].....	133

Réintégration - statut d'amateur [Règle 9].....	192
---	-----

Retard indu

pénalité [Règle 6-7].....	55
---------------------------	----

Ronde conventionnelle

appareils artificiels et équipement inusité, utilisation pendant [Règle 14-3].....	73
bâtons	
caractéristiques de jeu [Règle 4-2a].....	46
endommagés [Règle 4-3].....	47
conseil durant [Règle 8-1].....	60
définition.....	36
marcher durant, condition de la compétition [App. I].....	153
nombre maximum de bâtons permis [Règle 4-4a].....	48
prolonger pour qu'un match soit gagné [Règle 2-3].....	41
temps maximum pour jouer [Règle 6-7 Note 2].....	55

Scores

détermination du score pour le trou quand une deuxième balle est jouée, partie par coups [Règle 3-3b].....	44
mauvais score [Règle 6-6d].....	54
modification interdite après remise [Règle 6-6c].....	54
partie par coups à quatre balles [Règle 31-3].....	116
responsabilités du comité [Règle 33-5].....	123
responsabilités du compétiteur [Règles 6-6b, 6-6d, 31-3].....	54, 116
responsabilités du marqueur [Règles 6-6a, 31-3, 32-1b].....	54, 116, 119

Sécurité

considérations [Étiquette].....20

Simple. Voir aussi Partie par trous; Partie par coups

match simple, définition [définition de types de partie par trous].....38

partie par coups, définition [définition de types de partie par coups].....37

Statut d'amateur, Règles du. Voir Règles

Subsistance – frais [Règle 4-3].....187

Subventions et bourses d'études - statut d'amateur [Règle 6-5].....190

Sur le parcours

balle déplacée après avoir touché un détritrus [Règle 23-1].....97

coup précédent effectué depuis [Règle 20-5].....93

définition.....36

point d'allègement le plus proche [Règles 24-2, 25-1].....99, 102

trous d'aération [App. I].....138

Suspension du jeu

conditions exigeant une interruption immédiate lorsque le jeu est suspendu pour une

situation dangereuse [App. I].....151

décision du comité [Règle 33-2d].....123

lever la balle lorsque le jeu est suspendu [Règle 6-8c].....57

procédure [Règle 6-8b].....56

Tee. Voir aussi Aire de départ

balle tombant du tee [Règle 11-3].....65

définition [App. IV].....173

surélever la balle [Règle 11-1].....65

utilisation d'un tee non conforme [Règle 11-1].....65

Terrain

définition.....36

déterminer les limites et les lisières [Règle 33-2a].....122

entretien du [Étiquette].....22

injouable [Règle 33-2d].....123

priorité sur le [Étiquette].....22

Terrain de pratique

décision du comité [Règle 33-2c].....129

Terrain en réparation. Voir aussi Piquets

allègement [Règle 25-1b].....102

balle à l'intérieur de, déplacée durant la recherche [Règle 12-1d].....68

définition.....36

déterminé par le comité [Règle 33-2a].....122

herbe, buisson, arbre ou autre pousse situés dans [définition de terrain en réparation].....36

jeu prohibé, règle locale [App. I].....133

piquets servant à délimiter le, statut des [définition de terrain en réparation].....36

règle locale, endroits pour laisser tomber la balle lorsque permis [App. I]..... 145
 tout ce qui est mis en tas pour être enlevé, statut de [définition de terrain en réparation] 36

Terrain injouable

décision du comité [Règle 33-2d]..... 123

Tirage

partie par trous [App. I]..... 156

tirage numérique [App. I]..... 156

Tirage numérique

déterminer les places [App. I]..... 156

Toucher la balle. Voir **Balle**

Transport

interdiction concernant l'utilisation d'un moyen de transport durant ronde conventionnelle,
 condition de compétition [App. I]..... 153

Trou. Voir aussi **Ligne de jeu; Partie par trous**

balle surplombant [Règle 16-2]..... 79

concedé en partie par trous [Règle 2-4]..... 41

définition..... 37

détermination du score pour le trou en partie par coups lorsqu'une deuxième

balle est jouée [Règle 3-3b]..... 44

égalé [Règle 2-2]..... 41

endommagé [Règle 33-2b]..... 122

entrer la balle dans le trou

 balle jouée depuis l'aire de départ [Règles 1-1, 15-1]..... 39, 75

 défaut d'entrer la balle, partie par coups [Règle 3-2]..... 43

fait par un animal fouisseur [définition d'un animal fouisseur]..... 24

fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau

[définition de condition anormale de terrain]..... 27

fait par un employé du terrain [définition de terrain en réparation]..... 36

gagnant d'un [Règle 2-1]..... 40

mauvais score [Règle 6-6d]..... 54

nombre de trous dans une ronde conventionnelle [définition de ronde conventionnelle]...36

nouveaux trous faits pour une compétition [Règle 33-2b, App. I]..... 122, 153

replacer le drapeau dans [Étiquette]..... 23

temps maximum alloué pour jouer un [Règle 6-7 Note 2]..... 55

vérifier la surface du vert en jouant un [Règle 16-1d]..... 78

Trou d'un coup – prix [Règle 3-2b]..... 184

Trou égalé [Règle 2-2]..... 41

Trous d'aération

règle locale [App. I]..... 138

Utilisation du nom ou de l'image - perte du statut d'amateur [Règle 6-2]..... 189

Valeur au détail - définition.....	179
------------------------------------	-----

Vert. Voir aussi Détritus; Obstacles; Obstructions

balle	
en condition anormale de terrain [Règle 25-1b].....	102
lever [Règles 16-1b, 20-1].....	78, 88
nettoyer [Règles 16-1b, 21, 22].....	78, 95, 96
surplombant le trou [Règle 16-2].....	79
concéder prochain coup de son adversaire [Règle 2-4].....	41
considérations envers les autres joueurs [Étiquette].....	20
défaut d'entrer la balle en partie par coups [Règle 3-2].....	43
définition.....	38
détritus sur [définition de détritus].....	28
faire une réclamation avant de quitter [Règle 2-5].....	41
indiquer ligne de coup roulé [Règle 8-2b].....	60
ligne de coup roulé	
chevaucher ou se placer sur [Règle 16-1e].....	78
position du cadet ou du partenaire [Règle 14-2b].....	72
toucher [Règle 16-1a].....	77
vérifier la surface [Règle 16-1d].....	78
mauvais vert	
allègement [Règle 25-3b].....	105
définition.....	31
embarras par [Règle 25-3a].....	105
obstruction inamovible située près d'un vert [App. I].....	140
point d'allègement le plus proche [Règles 24-2b, 25-1b].....	99, 102
pratique	
avant ou entre deux rondes [Règle 7-1b].....	58
durant une ronde [Règle 7-2].....	59
réparer dommage causé au [Étiquette, règle 16-1c].....	22, 78
trous d'aération [App. I].....	138
vérifier la surface [Règle 16-1d].....	78

Vêtements

règles générales [App. IV].....	175
---------------------------------	-----

Vitesse de jeu

en cherchant une balle perdue [Étiquette].....	22
éviter le jeu lent [Règle 6-7 Note 2, App. I].....	55, 151

Voiturettes de golf

condition prohibant l'utilisation [App. I].....	153
éviter les dommages non nécessaires [Étiquette].....	23

Zones écologiquement sensibles

décision du comité [App. I].....	129
règle locale [App. I].....	133



Golf Canada – un organisme constitué de membres et dirigé par l'Association Royale de Golf du Canada (RCGA) – est le corps administratif du golf au pays et représente plus de 340 000 membres dans près de 1 500 clubs de partout au Canada. Reconnu par Sport Canada comme l'Organisme national de sport (ONS) pour le golf au pays, Golf Canada a pour mission d'encourager la participation et de promouvoir la passion pour le golf au Canada.

Fier membre du Comité olympique canadien, Golf Canada propose des championnats, programmes et services pour contribuer à façonner le présent et l'avenir du golf au Canada. Développement d'athlètes de haute performance, Golf en milieu scolaire, Vert la guérison, Musée et Temple de la renommée du golf canadien, Circuit canadien féminin CN et Premiers élans CN, le programme de golf junior du Canada, sont parmi les initiatives menées par l'association pour le golf au Canada. L'association administre également les règles du golf et du statut d'amateur, le handicap et l'évaluation des parcours sous la marque respectée de la RCGA.

De plus, Golf Canada présente les tournois de golf les plus prestigieux du Canada. En effet, l'Omnium canadien RBC et l'Omnium canadien féminin CN attirent l'élite mondiale du golf professionnel tandis que les championnats juniors régionaux et amateurs nationaux mettent en vedette les meilleurs golfeurs et golfeuses du pays.

Pour de plus amples renseignements sur les initiatives que prend Golf Canada pour appuyer le golf dans votre collectivité, visitez

golfcanada.ca

LES RÈGLES DE GOLF

ÉCOSSE, 1744. PROFONDÉMENT ATTACHÉ AU PRINCIPE D'ÉQUITÉ, UN GROUPE D'HOMMES INVENTE LES RÈGLES DE GOLF. FONDÉES SUR DES VALEURS D'HONNÉTÉTÉ ET D'INTÉGRITÉ, CES RÈGLES ONT SU PRÉSERVER TOUT L'ESPRIT ET LA SUBTILITÉ DU JEU PENDANT PLUS DE 250 ANS, RENFORÇANT AINSI LES CODES UNIVERSELS DE CE SPORT QUE L'ON APPELLE GOLF.



The R&A, St Andrews



ROLEX

OYSTER PERPETUAL DAY-DATE EN PLATINE

Association Royale de Golf du Canada
(Golf Canada) – À titre d'organisme
directeur du golf au Canada, notre
mission est de promouvoir la passion,
la participation et l'excellence dans le
golf, tout en préservant ses traditions
et son intégrité.



Golf Canada
1333 Dorval Drive, Suite 1
Oakville, Ontario L6M 4X7
Téléphone : 800 263-0009
golfcanada.ca