



REGLES DE GOLF

Approuvées par

Le R&A Rules Limited

L'United States Golf Association

La Fédération Française de Golf

30ème Edition

A compter du 1^{er} Janvier 2004

© 2003 *Le Royal and Ancient Golf Club of St Andrews et l'United States Golf Association*

Règles traduites par Messieurs

Hubert Scheidt, Jean Bertrand de Bouÿn, Philippe Grandou, Christian Gresse, Jo Grundman,
Alain Rathery, Alain de Soultrait, du Comité des Règles de la Fédération Française de Golf

R&A Rules Limited

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

Les nouvelles Règles de Golf et les nouvelles Règles du Statut d'Amateur ont par conséquent été approuvées par le R&A Rules Limited.

A partir du 1^{er} janvier 2004, les Règles de Golf et les Règles du Statut d'Amateur seront établies, modifiées, interprétées et appliquées par le R&A Rules Limited.

Genre

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

Golfeurs handicapés

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

Préface à l'édition 2004 des Règles de Golf

A compter du 1^{er} janvier 2004, les responsabilités dirigeantes et l'autorité du Royal & Ancient Golf Club of St Andrews sont transmises au R&A Rules Limited.

Ce livret contient les Règles de Golf qui sont applicables à partir du 1^{er} janvier 2004 dans le monde entier.

Il représente le point culminant de quatre années de travail du Royal & Ancient Golf Club of St Andrews et de l'United States Golf Association, à la suite des consultations avec d'autres autorités golfigues de par le monde.

Bien que la numérotation bien établie ait été conservée et qu'aucun des changements effectués n'affecte la façon de jouer le jeu, cet ensemble de Règles représente la révision la plus complète des Règles de Golf des vingt dernières années. La linguistique du livre dans son intégralité a été revue et pour la première fois, un lien formel a été instauré entre l'étiquette du jeu et les Règles elles-mêmes. Les changements essentiels sont résumés aux pages 16 à 21.

En opérant tous ces changements, les deux autorités gouvernantes ont gardé à l'esprit la constante nécessité de clarifier et de simplifier les Règles là où c'était possible. Bien que de tels objectifs ne soient pas faciles à concilier, nous pensons qu'un équilibre juste et raisonnable a été atteint.

Tous deux, le R&A et l'USGA, souhaitent promouvoir le respect et l'observation des Règles et préserver l'intégrité du golf à tous les niveaux.. Nous nous engageons à continuer notre coopération étroite pour arriver à ces fins pour le bien du jeu de golf.

En conclusion, nous exprimons nos sincères remerciements non seulement pour le travail effectué par nos comités respectifs, mais aussi à tous ceux dont les contributions variées sous diverses formes ont rendu cette révision possible.

Ian R H Pattinson
Président
Comité des Règles
Le Royal & Ancient
Golf Club of St Andrews

Paul D Caruso Jr
Président
Comité des Règles
United States
Golf Association



Septembre 2003

Comment Utiliser Le Livret De Règles

Comprendre les mots :

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

Vous devriez connaître et comprendre les différences suivantes dans l'usage des mots.

Peut	=	facultatif
Devrait	=	recommandation
Doit	=	obligation (et pénalité en cas de non-exécution)
Une balle	=	vous pouvez substituer une autre balle (p.ex. Règles 26, 27 ou 28)
La balle	=	vous ne pouvez pas substituer une autre balle (p.ex. Règles 24-2 ou 25-1)

Connaître les définitions

Il y a plus de soixante termes définis et ceux-ci constituent les fondements sur lesquels repose l'écriture des Règles du jeu. Une bonne connaissance des termes définis (qui sont en italique dans tout le livre) est très importante pour l'application correcte des Règles.

Quelle règle s'applique ?

La Table des Matières vous aide à trouver la Règle appropriée et d'autre part, il y a un Index à la fin de ce livret.

Quelle est la décision ?

Pour répondre à n'importe quelle question sur les Règles, vous devez d'abord établir les faits du cas. Pour ce faire, vous devriez identifier:

- 1) La forme de jeu (p.ex. match play ou stroke play, simple, foursome ou quatre balles?)
- 2) Qui est impliqué (p.ex. le joueur, son partenaire ou cadet, un élément extérieur?)
- 3) Où a eu lieu l'incident (p.ex. sur l'aire de départ, dans un bunker ou un obstacle d'eau, sur le green ou ailleurs sur le terrain).

Dans certains cas il pourrait être aussi nécessaire d'établir :

- 4) Les intentions du joueur (p.ex. qu'était-il en train de faire et que veut-il faire?)
- 5) Tout événement ultérieur (p.ex. le joueur a rendu sa carte de score ou la compétition est close).

Consulter le livret

Nous vous recommandons d'avoir un livret de Règles dans votre sac de golf et de l'utiliser chaque fois qu'une question se présente. En cas de doute, jouez le terrain comme vous le trouvez et jouez la balle comme elle repose. De retour au Clubhouse, la consultation des *Décisions sur les Règles de Golf* devrait aider à résoudre toutes questions en suspens.

Table des Matières

PREFACE.....	
COMMENT UTILISER LE LIVRET DE REGLES.....	
PRINCIPAUX CHANGEMENTS.....	
SECTION	I. Etiquette.....
	II. Définitions.....
	III. Les Règles du Jeu.....
LE JEU	1. Le jeu
	2. Match play.....
	3. Stroke play.....
LES CLUBS ET LA BALLE	4. Les clubs.....
	5. La balle.....
RESPONSABILITES DU JOUEUR	6. Le joueur.....
	7. Entraînement.....
	8. Conseil. Indication de la ligne de jeu.....
	9. Renseignements sur les coups réalisés.....
ORDRE DE JEU	10. Ordre de jeu.....
AIRE DE DEPART	11. Aire de départ.....
JOUER LA BALLE	12. Chercher et identifier la balle.....
	13. Balle jouée comme elle repose.....
	14. Frapper la balle.....
	15. Balle substituée. Mauvaise balle.....
LE GREEN	16. Le green.....
	17. Le drapeau.....
BALLE DEPLACÉE, DEVIÉE OU ARRÊTÉE	18. Balle au repos déplacée.....
	19. Balle en mouvement déviée ou arrêtée.....
SITUATIONS DE DEGAGEMENT ET PROCEDURE	20. Relever, dropper et placer Jouer d'un mauvais endroit
	21. Nettoyer la balle.....
	22. Balle aidant ou gênant le jeu.....
	23. Détritus.....
	24. Obstructions.....
	25. Terrains en conditions anormales, balle enfoncée et mauvais green
	26. Obstacles d'eau (y compris latéraux).....
	27. Balle perdue ou hors limites. Balle provisoire.....
	28. Balle injouable.....
AUTRES FORMES DE JEU	29. Threesomes et foursomes.....
	30. Match play à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles.....
	31. Stroke play à quatre balles.....
	32. Compétitions contre bogey, contre par et Stableford.....
ADMINISTRATION	33. Le Comité.....
	34. Contestations et décisions.....
APPENDICE I	Sommaire.....
	Partie A : Règles locales.....
	Partie B : Règles locales types.....
	Partie C : Règlement de la compétition.....
APPENDICE II	Conception des clubs.....
APPENDICE III	La balle.....
Handicaps.....	
Index.....	

Principaux changements introduits dans l'édition 2004 des Règles de Golf

GENERALITE

Le livret des Règles de Golf a été entièrement remanié par souci de clarté en adoptant un style plus moderne.

ETIQUETTE

Modifiée et développée pour offrir une plus large information sur l'étiquette du jeu et clarifier qu'un Comité peut disqualifier un joueur pour une grave infraction à l'étiquette en vertu de la Règle 33-7.

DEFINITIONS

Balle en Jeu.

Développée pour clarifier le statut d'une balle lorsqu'elle est jouée en dehors de l'aire de départ.

Balle perdue.

Le paragraphe b est modifié pour stipuler qu'une balle est perdue si le joueur a joué un coup sur une balle substituée, plutôt que simplement avoir "mis une autre balle en jeu".

Balle substituée.

Une nouvelle définition pour clarifier la distinction entre une balle substituée et une mauvaise balle.

Bunker.

Modifiée pour stipuler qu'une paroi constituée de mottes empilées ne fait pas partie du bunker, qu'elle soit recouverte de gazon ou en terre.

Point le plus proche de dégagement.

Modifiée par souci de clarté.

Règle ou Règles.

Développée pour y inclure le Règlement de la Compétition et les Décisions sur les Règles de Golf.

Tee.

Une nouvelle définition pour donner les spécifications d'un tee

REGLES

R2-5. Doute quant à la procédure ; Controverses et réclamations.

Développée pour clarifier la façon de poser une réclamation recevable.

R3-3. Doute quant à la procédure.

Modifiée pour stipuler que le joueur doit rapporter les faits au Comité dans tous les cas, y compris lorsqu'il pense avoir obtenu le même score avec les deux balles. La pénalité en cas de manquement à cette obligation est la disqualification.

Règle 5-3. Balle hors d'usage .

Modifiée pour que les procédures pour relever la balle selon les Règles 5-3 et 12-2 soient plus cohérentes.

Règle 6-4. Cadet.

La pénalité de disqualification pour avoir plus d'un cadet est modifiée en perte du trou en match play (ajustement du score du match) ou deux coups de pénalités en stroke play avec un maximum de deux trous en match play ou quatre coups en stroke play.

Règle 6-8d. Procédure lors de la reprise du jeu.

Une note est ajoutée pour stipuler lors de la reprise du jeu que si l'emplacement où la balle doit être placée ne peut être déterminé, il doit être estimé, et la balle placée au point estimé (voir l'exception correspondante à la Règle 20-3c).

Règle 7-1b. Entraînement avant ou pendant les tours.

Développée pour clarifier ce qui constitue tester la surface d'un green avant un tour.

Règle 9-2. Renseignement sur les coups réalisés ; Match play.

Séparée en deux catégories- renseignement sur les coups réalisés et renseignement inexact – et plus de détails pour expliquer quand un joueur est considéré comme ayant donné un renseignement inexact.

Règle 10-1b et 10-2b. Ordre de jeu.

Une note est ajoutée pour clarifier l'ordre de jeu lorsqu'une balle ne doit pas être jouée comme elle repose (précédemment contenu dans les Décisions 10/1,10/2,10/3)

Règle 11-1. Prendre le départ.

Modifiée par souci de clarté et prévoir une pénalité de disqualification en cas d'utilisation d'un tee non conforme.

Règle 12-2. Identifier la balle.

Modifiée pour que les procédures pour relever la balle selon les Règles 5-3 et 12-2 soient plus cohérentes.

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

Reformatée par souci de clarté.

Règle 13-4 b. Balle dans un obstacle ; Actions interdites. Modifiée pour limiter les situations impliquant une pénalité au fait de toucher le sol dans un obstacle ou l'eau dans l'obstacle d'eau avec une main ou un club.

Exc. 2 à la Règle 13-4. Balle dans un obstacle ; Actions interdites.

Modifiée afin que le cadet ne soit plus autorisé à aplanir le sable ou la terre dans l'obstacle avant que le joueur ne joue un coup.

Règle 15 . Balle substituée ; Mauvaise balle.

Reformatée et modifiée par souci de clarté

Règle 16-1a. Toucher la ligne de putt.

Modifiée pour stipuler que le joueur peut ôter les débris sur le green par tous moyens, à condition de ne pas tasser quoi que ce soit.

Règle 17. Le drapeau.

Modifiée par souci de clarté.

Règle 18-6. Balle déplacée en mesurant.

La Règle 10-4 a été supprimée et la nouvelle Règle 18-6 a été adoptée stipulant qu'il n'y a pas de pénalité si une balle ou un marque-balle est déplacé en procédant selon une Règle ou en en déterminant l'application.

Règle 20-3c. Placer et replacer ; Emplacement indéterminable.

Exception ajoutée pour stipuler qu'un joueur reprenant le jeu selon la Règle 6-8d place la balle au point estimé si le point exact n'est pas déterminable.

Règle 20-7. Jouer d'un mauvais endroit.

Modifiée par souci de clarté.

Règle 22. Balle aidant ou gênant le jeu.

Modifiée par souci de clarté.

Règle 23-1. Débris ; Dégagement.

La Règle 18-2c a été supprimée et la Règle 23-1 a été modifiée pour stipuler qu'un joueur encourt une pénalité selon la règle 18-2a si, en enlevant un débris, il cause le déplacement de sa balle reposant ailleurs que sur le green. Il n'y a plus de pénalité automatique si une balle se déplace après qu'un débris à moins d'une longueur de club de la balle ait été touché.

Règle 24-2b. Obstruction inamovible ; Dégagement.

Modifiée par souci de clarté et pour permettre à un joueur de se dégager d'une obstruction inamovible dans un bunker en droppant la balle à l'extérieur du bunker avec un coup de pénalité.

Règle 24-3. Balle perdue dans une obstruction.

Nouvelle Règle créée pour traiter de la balle perdue dans une obstruction amovible et de la balle perdue dans une obstruction inamovible (précédemment couvert par la Règle 24-2c).

Règle 25-1c. Balle perdue dans un terrain en conditions anormales.

Modifiée pour clarifier le point de référence lors de la procédure de dégagement d'une balle perdue dans un terrain en condition anormale (une modification analogue a été établie dans la nouvelle Règle 24-3b)

Règle 25-3b. Mauvais green ; Dégagement.

Modifiée par souci de clarté.

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

Modifiée et développée par souci de clarté

Règle 28. Balle injouable.

L'ordre des options b et c est inversé par souci de cohérence avec la structure de la Règle 26-1.

Règle 34-1a. Réclamations et pénalités ; Match play

Modifiée en ôtant les points déjà couverts par la Règle 2-5.

Règle 34-3. Décision du Comité.

Référence au "Secrétaire" modifiée en "représentant autorisé du Comité" (ou de la Commission sportive).

APPENDICE I**Table des matières pour l'appendice I**

Ajoutée pour faciliter la référence

"Balle placée"

La Règle Locale type est amendée par souci de clarté et stipule que la balle doit être marquée avant d'être relevée. Le R&A interprètera dorénavant cette Règle locale.

Obstructions inamovibles proches d'un green.

La Règle Locale relative aux têtes d'arroseurs fixes est modifiée pour y inclure toutes obstructions inamovibles à moins de deux longueurs de club du green.

APPENDICE II**Longueur de club**

La clause 1c est modifiée pour inclure la nouvelle limite de 48 pouces. Les putters font exception.

Tête de club

La clause 4b est modifiée pour inclure les nouvelles dimensions limites et le volume maximal de la tête de club des bois de 470cc.

LES REGLES DE GOLF

SECTION I - ETIQUETTE ; COMPORTEMENT SUR LE TERRAIN

Introduction

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

L'esprit du jeu

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

Sécurité

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

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

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

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

Respect des autres joueurs

Ne pas gêner ou déranger

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

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

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

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

Sur le green

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

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

Marquer le score

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

Cadence de jeu

Jouer à une bonne cadence et la maintenir

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

Il est de la responsabilité d'un groupe de joueurs de conserver l'intervalle avec le groupe précédent. Si un groupe a un trou entier de retard par rapport au groupe précédent et retarde le groupe suivant, il devrait inviter ce dernier à passer quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe.

Etre prêt à jouer

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

Balle perdue

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

Les joueurs à la recherche d'une balle devraient faire signe aux joueurs du groupe suivant de les dépasser dès qu'il devient évident que la balle ne sera pas facile à trouver. Ils ne devraient pas chercher pendant cinq minutes avant de procéder ainsi. Ayant autorisé le groupe qui les suit à les dépasser, ils ne devraient pas reprendre le jeu avant que ce groupe ne soit passé et hors d'atteinte.

Priorité sur le terrain

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

Soins à apporter au terrain

Bunkers

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

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

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

Eviter les dommages inutiles

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

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

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

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

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

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

Conclusion ; Pénalités en cas d'infraction

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

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

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

SECTION II – DÉFINITIONS

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

Adresser la balle

Un joueur a "*adressé la balle*" lorsqu'il a pris son *stance* et a également posé son club sur le sol, sauf que, dans un *obstacle*, un joueur a *adressé la balle* lorsqu'il a pris son *stance*.

Aire de départ

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

A la meilleure balle

Voir "Parties".

Animal fouisseur

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

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

Arbitre

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

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

Balle déplacée

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

Balle entrée

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

Balle en jeu

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

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

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

Balle perdue

Une balle est considérée "*perdue*" si :

- a. elle n'a pas été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, dans les cinq minutes après que le *camp* du joueur, ou son ou leurs *cadets*, aient commencé à la chercher ; ou
- b. le joueur a joué un *coup* sur une *balle substituée* ; ou
- c. le joueur a joué un *coup* sur une *balle provisoire* de l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine, ou d'un point plus proche du trou que cet endroit.

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

Balle provisoire

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

Balle substituée

Une "balle substituée" est une balle mise en jeu à la place de la balle d'origine qui était soit *en jeu*, *perdue*, *hors limites* ou relevée.

Bunker

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

Un sol engazonné à l'intérieur d'un *bunker* ou le bordant y compris une paroi constituée de mottes empilées (recouvertes de gazon ou en terre) ne fait pas partie du *bunker*. Un mur ou la lèvre du *bunker* non recouvert de gazon fait partie du *bunker*.

La lisière d'un *bunker* se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut. Une balle est dans un *bunker* lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche le *bunker*.

Cadet

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

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

Cadet-éclairieur

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

Camp

Un "camp" est constitué d'un joueur, deux joueurs ou davantage qui sont *partenaires*.

Comité

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

Commissaire

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

Compétiteur

Un "compétiteur" est un joueur dans une compétition en *stroke play*.

Un "co-compétiteur" est toute personne avec laquelle joue le *compétiteur*. Aucun d'eux n'est le *partenaire* de l'autre.

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

Co-compétiteur

Voir "Compétiteur".

Conseil

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

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

Coup

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

joué de *coup*.

Coup de pénalité

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

Départ

voir "*Aire de départ*".

Détritus

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

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

à condition que ce ne soient pas des objets :

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

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

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

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

Drapeau

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

Eau fortuite

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

Élément extérieur

Un "*élément extérieur*" est tout élément ne faisant pas partie du match ou, en *stroke play*, ne faisant pas partie du *camp* du *compétiteur*.

Un *arbitre*, un *marqueur*, un *commissaire* ou un *cadet éclairneur* sont des *éléments extérieurs*.

Ni le vent, ni l'eau ne sont des *éléments extérieurs*.

Équipement

L' "*équipement*" est tout ce qui est utilisé, porté ou transporté par ou pour le joueur à l'exception de toute balle qu'il a jouée sur le trou en train d'être joué et de tout petit objet tel qu'une pièce de monnaie ou un *tee*, lorsqu'il est utilisé pour marquer la position d'une balle ou la limite de la zone dans laquelle une balle doit être droppée. L'*équipement* comprend un chariot (ou voiturette) de golf, motorisés ou non. Si un tel chariot (ou voiturette) est partagé par deux joueurs ou davantage, le chariot (ou la voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'*équipement* du joueur dont la balle est en cause. Toutefois lorsque le chariot (ou la voiturette) est en train d'être déplacé par l'un des joueurs le partageant, le chariot (ou la voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'*équipement* de ce joueur.

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

Foursome

Voir "*Parties*".

Green

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

Honneur

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

Hors limites

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

Lorsqu'un *hors limites* est délimité par référence à des piquets, ou à une clôture, ou comme étant au-delà de piquets ou d'une clôture, la ligne de *hors limites* est déterminée par les points intérieurs les plus proches des piquets ou des poteaux de la clôture, au niveau du sol, à l'exclusion des renforts inclinés.

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

Quand le *hors limites* est délimité par une ligne tracée sur le sol, cette ligne elle-même est *hors limites*.

La ligne de *hors limites* se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Une balle est *hors limites* lorsqu'elle repose toute entière *hors limites*.

Un joueur peut se tenir *hors limites* pour jouer une balle reposant à l'intérieur des limites.

Intervention fortuite

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

Ligne de jeu

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

Ligne de putt

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

Marqueur

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

Mauvaise balle

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

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

Une *mauvaise balle* inclut :

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

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

Mauvais green

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

Obstacle

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

Obstacle d'eau

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

Tout sol ou eau à l'intérieur de la lisière d'un *obstacle d'eau* fait partie de cet *obstacle d'eau*. La lisière d'un *obstacle d'eau* se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Les piquets et les lignes déterminant les lisières des *obstacles d'eau* sont dans les *obstacles*. De tels piquets sont des *obstructions*. Une balle est dans un *obstacle d'eau* lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de celle-ci touche l'*obstacle d'eau*.

Note 1 : les piquets ou lignes définissant un *obstacle d'eau* doivent être jaunes. Lorsque à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour définir des *obstacles d'eau*, les piquets identifient l'*obstacle* et les lignes

délimitent la lisière de l'*obstacle*.

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

Obstacle d'eau latéral

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

Cette partie d'un *obstacle d'eau* qui doit être jouée en *obstacle d'eau latéral*, devrait être distinctement marquée. Une balle est dans un *obstacle d'eau latéral* lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de celle-ci touche l'*obstacle d'eau latéral*.

Note 1 : les piquets ou lignes définissant un *obstacle d'eau latéral* doivent être rouges. Lorsque à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour définir des *obstacles d'eau latéraux*, les piquets identifient l'*obstacle* et les lignes délimitent la lisière de l'*obstacle*.

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

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

Obstructions

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

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

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

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

Parcours

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

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

Partenaire

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

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

Parties

Simple :

Une partie dans laquelle un joueur joue contre un autre joueur.

Threesome:

Une partie dans laquelle un joueur joue contre deux autres joueurs, chaque *camp* jouant une balle.

Foursome :

Une partie dans laquelle deux joueurs jouent contre deux autres joueurs, chaque *camp* jouant une balle.

A trois balles :

Une compétition en match play dans laquelle trois joueurs jouent les uns contre les autres, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matches distincts.

A la meilleure balle :

Une partie dans laquelle un joueur joue contre la meilleure balle de deux ou de trois joueurs.

A quatre balles :

Une partie dans laquelle deux joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle des deux autres joueurs.

Pénalité

Voir "*Coup de pénalité*".

Point le plus proche de dégagement

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

un *mauvais green* (Règle 25-3).

C'est le point sur le *terrain*, le plus proche de l'endroit où repose la balle,

(i) qui n'est pas plus près du *trou*;

(ii) et où, si la balle y était située, il n'y aurait pas d'interférence pour laquelle le dégagement est recherché, et ceci pour le *coup* que le joueur aurait joué de l'endroit initial s'il n'avait pas trouvé cette situation.

Note : afin de déterminer le *point le plus proche de dégagement* avec précision, le joueur devrait utiliser le club avec lequel il aurait joué son *coup* suivant s'il n'avait pas trouvé cette situation, pour simuler la position à l'*adresse*, la direction de jeu et son mouvement pour un tel *coup*.

Quatre balles

Voir "*Parties*".

R&A

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

Règle ou Règles

Le terme "*Règle*" comprend :

- a. Les Règles de Golf et leurs interprétations telles qu'elles figurent dans le livre des Décisions sur les Règles de Golf ;
- b. Tous règlements de compétition établis par le *Comité* selon la Règle 33-1 et l'Appendice I.
- c. Toutes Règles Locales établies par le *Comité* selon la Règle 33-8a et l'Appendice I ; et
- d. Les spécifications concernant les clubs et la balle dans les Appendices II et III.

Simple

Voir "*Parties*".

Stance

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

Tee

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

Terrain

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

Terrains en conditions anormales

On appelle "*terrain en condition anormale*" toute *eau fortuite*, *terrain en réparation* ou trou, rejet ou piste sur le *terrain* fait par un *animal fouisseur*, un reptile ou un oiseau.

Terrain en réparation

Un "*terrain en réparation*" est toute partie du *terrain* ainsi marquée par ordre du *Comité* ou décrétée comme telle par son représentant autorisé. Cela comprend tout ce qui est mis en tas pour être évacué et un trou, même non signalé, creusé par un ouvrier du terrain.

Tout sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre chose poussant à l'intérieur du *terrain en réparation* fait partie du *terrain en réparation*. La lisière d'un *terrain en réparation* se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut.

Les piquets et les lignes délimitant le *terrain en réparation* font partie de ce dernier.

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

Note 1 : du gazon coupé et tout autre matériau laissés sur le *terrain* et qui ont été abandonnés sans intention d'être enlevés ne sont pas *terrain en réparation* à moins d'être marqués comme tel.

Note 2 : le *Comité* peut établir une Règle Locale interdisant le jeu depuis un *terrain en réparation* ou une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *terrain en réparation*.

Threesome

Voir "*Parties*".

Tour conventionnel

Le "*tour conventionnel*" consiste à jouer les trous du *terrain* dans leur ordre numérique exact à moins que le *Comité* ne l'autorise différemment. Le nombre de trous d'un *tour conventionnel* est 18 à moins qu'un nombre inférieur ne soit autorisé par le *Comité*.

Concernant l'extension d'un *tour conventionnel* en match play, voir Règle 2-3.

Trois balles

Voir "*Parties*"

Trou

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

SECTION III – LES RÈGLES DU JEU

LE JEU

Règle 1 Le jeu

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

1-1. Règle générale

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

1-2. Exercer une influence sur la balle

Un joueur ou un *cadet* ne doit pas entreprendre quelque action que ce soit pour influencer la position ou le mouvement d'une balle sauf en se conformant aux *Règles*.
(Enlèvement d'une obstruction amovible – voir Règle 24-1)

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 1-2 :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

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

1-3. Entente pour déroger aux Règles

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 1-3 :
Match play : disqualification des deux camps ;
Stroke play : disqualification des compétiteurs concernés.

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

1-4. Points non couverts par les Règles

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

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

2-1. Règle générale

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

En match play, le jeu se joue par trous.

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

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

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

2-2. Trou partagé

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

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

2-3. Gagnant du match

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

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

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

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

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

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

Une concession ne peut être ni refusée, ni retirée.

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

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

En match play, un joueur peut poser une réclamation si un doute ou une controverse survient entre les joueurs.

Si aucun représentant dûment accrédité du *Comité* n'est disponible dans un délai raisonnable, les joueurs doivent continuer le match sans délai. Le *Comité* ne prendra en considération une réclamation que si le joueur formulant la réclamation

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

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

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

Après la proclamation officielle du résultat du match, aucune réclamation ultérieure ne peut être examinée par le

Comité à moins qu'il ne soit convaincu que l'adversaire savait qu'il donnait un renseignement inexact.

2-6. Pénalité générale

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

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

3-1. Le gagnant

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

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

3-2. Ne pas entrer la balle

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

3-3. Doute sur la procédure

a. Procédure

En stroke play, lorsque durant le jeu d'un trou un *compétiteur* doute de ses droits ou de la procédure à suivre, il peut, sans pénalité, finir le trou avec deux balles.

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

S'il ne procède pas ainsi, les dispositions de la Règle 3-3b(ii) s'appliquent.

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

b. Détermination du score pour le trou

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

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

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

3-4. Refus de se conformer à une Règle

Si un *compétiteur* refuse de se conformer à une *Règle* touchant les droits d'un autre compétiteur, **il est disqualifié**.

3-5. Pénalité générale

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

LES CLUBS ET LA BALLE

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

Règle 4 Les Clubs

Un joueur dans le doute quant à la conformité d'un club devrait consulter le R&A.

Un fabricant devrait soumettre au R&A un prototype d'un club devant être fabriqué pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec les Règles. Si un fabricant omet de soumettre un club ou d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation d'un club, il assume le risque d'une décision de non-conformité de ce club avec les Règles. Tout prototype soumis au R&A devient sa propriété à des fins de référence.

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

4-1. Forme et fabrication des clubs

a. Règle générale

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

b. Usure et modification

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

4-2. Caractéristiques de jeu changées et matériau étranger

a. Caractéristiques de jeu changées

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

b. Matériau étranger

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 4-1 ou 4-2 :
Disqualification

4-3. Clubs endommagés : réparation et remplacement

a. Détérioration pendant le cours normal du jeu

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

- (i) utiliser le club dans son état endommagé pendant le restant du *tour conventionnel* ; ou
- (ii) sans retarder indûment le jeu, le réparer ou le faire réparer ; ou
- (iii) comme option supplémentaire, possible uniquement si le club est hors d'usage, remplacer le club endommagé par n'importe quel club. Le remplacement d'un club ne doit pas retarder indûment le jeu et ne doit pas être fait en empruntant un quelconque club sélectionné pour le jeu par toute autre personne jouant sur le *terrain*.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE 4-3a :
Voir énoncé de la pénalité pour la Règle 4-4a ou b, et 4-4c.

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

b. Détérioration en dehors du cours normal du jeu

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

c. Détérioration avant un tour

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

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE 4-3b ou c:
Disqualification

(Retard excessif – voir Règle 6-7)

4-4. Maximum de quatorze clubs

a. Choix et addition de clubs

Le joueur ne doit pas commencer un *tour conventionnel* avec plus de quatorze clubs.

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

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

b. Des partenaires peuvent partager des clubs

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

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

Match play : à la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite. Déduction maximale par tour : deux trous.

Stroke play : deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite. Pénalité maximale par tour : quatre coups.

Compétitions contre bogey, contre par : pénalités identiques à celles du match play.

Compétitions en Stableford : voir Note 1 à la Règle 32-1b.

c. Club excédentaire déclaré retiré du jeu

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 4-4c :
Disqualification

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

5-1. Règle générale

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

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

5-2. Matériau étranger

Un matériau étranger ne doit pas être appliqué sur une balle dans le but de changer ses caractéristiques de jeu.

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

5-3. Balle hors d'usage

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

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

Avant de relever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son adversaire en match play, ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en stroke play, et marquer l'emplacement de la balle. Il peut ensuite relever et examiner la balle à condition de donner à son adversaire, son *marqueur* ou *co-compétiteur* l'occasion d'examiner la balle et d'observer le relèvement et le remplacement de la balle. La balle ne doit pas être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la Règle 5-3. Si le joueur ne respecte pas toute ou partie de cette procédure, **il encourt une pénalité d'un coup**.

S'il est établi que la balle est devenue hors d'usage pendant le jeu du trou en cours, le joueur peut lui *substituer* une autre balle en la plaçant à l'endroit où reposait la balle d'origine. Sinon la balle d'origine doit être replacée. Si un joueur *substitue* une balle lorsque cela n'est pas autorisé, et s'il joue un *coup* sur cette balle incorrectement *substituée*, **il encourt la pénalité générale de la Règle 5-3**, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle ou la Règle 15-1.

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

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 5-3 :

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

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

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

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

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR

Règle 6 Le joueur

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

6-1. Règles

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

6-2. Handicap

a. Match play

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

b. Stroke play

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

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

6-3. Heure de départ et groupes

a. Heure de départ

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

b. Groupes

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-3 : Disqualification

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

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

6-4. Cadet

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-4

Match play : à la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite. Déduction maximale par tour : deux trous.

Stroke play : deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite. Pénalité maximale par tour : quatre coups.

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

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

Compétitions contre bogey et contre par – Pénalités comme en match play.

Compétitions Stableford – Voir Note 2 à la Règle 32-1b.

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

6-5. Balle

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

6-6. Score en stroke play

a. Enregistrement des scores

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

b. Signer et rendre la carte de score

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-6b : Disqualification

c. Modification d'une carte de score

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

d. Score incorrect sur un trou

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

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

Note 2 : En stroke play à *quatre balles*, voir également Règle 31-4 et 31-7a.

6-7. Retarder indûment le jeu ; Jeu lent

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-7 :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups
Compétitions contre bogey et contre par : voir Note 3 à la Règle 32-1a
Compétitions Stableford : voir Note 3 à la Règle 32-1b
Pour infraction ultérieure : disqualification

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

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

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

Première violation - Un coup
Deuxième violation - Deux coups
Pour violation ultérieure - Disqualification

6-8. Interruption du jeu ; Reprise du jeu

a. Les cas autorisés

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

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

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

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

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

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

b. Procédure lorsque le jeu est interrompu par le Comité

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-8b : Disqualification

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

c. Relever la balle lorsque le jeu est interrompu

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

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

d. Procédure lors de la reprise du jeu.

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

- i)** si le joueur a relevé la balle, il doit, à condition d'avoir eu le droit de la relever selon la Règle 6-8c, placer une balle à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée. Sinon, la balle d'origine doit être placée à l'emplacement d'où elle a été relevée.
- ii)** si le joueur habilité à relever sa balle selon la Règle 6-8c ne l'a pas fait, il peut relever, nettoyer et replacer la balle ou *substituer* une balle à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée. Avant de relever la balle, il doit marquer sa position ; ou
- iii)** si la balle du joueur ou son marque-balle est déplacé (y compris par le vent ou l'eau) pendant que le jeu est interrompu, une balle ou un marque-balle doit être placé à l'emplacement d'où la balle d'origine ou le marque-balle a été déplacé.

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

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-8c ou d :

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

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

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

7-1. Avant ou entre les tours**a. Match play**

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

b. Stroke play

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

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

Exception : Il est permis de s'entraîner au putting et aux petites approches sur ou près de la première *aire de départ* avant de commencer un tour ou un barrage.

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

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

7-2. Pendant un tour

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

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

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

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

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

Exception : Lorsque le jeu a été interrompu par le *Comité*, un joueur peut s'entraîner avant la reprise du jeu,

- (a) comme indiqué dans cette Règle,
- (b) n'importe où ailleurs que sur le *terrain* de la compétition, et
- (c) dans toutes autres conditions autorisées par le *Comité*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 7-2 :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups
Lorsque l'infraction est commise entre le jeu de deux trous,
la pénalité s'applique au trou suivant.

Note 1 : un mouvement d'essai n'est pas un *coup* d'entraînement et peut être exécuté n'importe où, sous réserve que le joueur n'enfreigne pas les *Règles*.

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

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

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

8-1. Conseil

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

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

8-2. Indication de la ligne de jeu**a. Ailleurs que sur le green**

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

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

b. Sur le green

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

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

Règle 9

Renseignement sur les coups réalisés

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

9-1. Règle générale

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

9-2. Match play

a. Renseignement sur les coups réalisés

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

b. Renseignement inexact

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

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

- (i) oublie d'informer son adversaire aussitôt que possible qu'il a encouru une pénalité, sauf (a) s'il procède à l'évidence selon une *Règle* impliquant une pénalité et que cela a été observé par son adversaire ; ou (b) s'il corrige son erreur avant que son adversaire ne joue son *coup* suivant ;
- (ii) donne durant le jeu d'un trou un renseignement inexact quant au nombre de *coups* réalisés et ne corrige pas son erreur avant que son adversaire n'ait joué son *coup* suivant ; ou
- (iii) donne après le jeu du trou un renseignement inexact quant au nombre de *coups* réalisés pour finir le trou et que cela modifie la compréhension du résultat du trou par l'adversaire, à moins qu'il ne corrige son erreur avant que n'importe quel joueur ne joue depuis *l'aire de départ* suivante ou, dans le cas du dernier trou du match, avant que tous les joueurs ne quittent le *green*.

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

9-3. Stroke play

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

ORDRE DE JEU

Règle 10 Ordre de jeu

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

10-1. Match play

a. Commencement du jeu du trou.

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

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

b. Pendant le jeu du trou

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

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

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

c. Jouer hors tour

Si un joueur joue alors que son adversaire aurait du jouer, il n'y a pas de pénalité, mais l'adversaire peut immédiatement exiger que le joueur annule le *coup* ainsi effectué et joue, dans l'ordre correct, une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier. (voir Règle 20-5).

10-2. Stroke play

a. Commencement du jeu du trou

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

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

b. Pendant le jeu du trou

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

Exceptions : Règle 22 (balle aidant ou gênant le jeu) et Règle 31-5 (stroke play à *quatre balles*).

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

c. Jouer hors tour

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

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

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

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

Si un joueur joue une *balle provisoire* ou une seconde balle depuis *l'aire de départ*, il doit le faire après que son adversaire ou *co-compétiteur* ait joué son premier *coup*. Si un joueur joue une *balle provisoire* ou une deuxième balle hors tour, la Règle 10-1c ou 10-2c s'applique.

AIRE DE DÉPART

Règle 11 Aire de départ

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

11-1. Prendre le départ

Lorsque la balle doit être surélevée à l'intérieur de *l'aire de départ*, elle doit être placée sur :

- le sol de *l'aire de départ*, y compris une irrégularité de surface (créée ou non par le joueur), ou
- un *tee* placé dans ou sur le sol de *l'aire de départ*, ou
- du sable ou toute autre matière naturelle placée sur le sol de l'aire de départ

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

En surélevant sa balle, si le joueur utilise un *tee* non conforme ou tout autre objet pour surélever sa balle au-dessus du sol, [il est disqualifié](#).

11-2. Marques de départ

Avant que le joueur ne joue son premier *coup* sur une quelconque balle sur *l'aire de départ* du trou en train d'être joué, les marques de départ sont considérées comme étant fixes. Dans de telles circonstances, si le joueur déplace ou autorise le déplacement d'une marque de départ dans le but d'éviter une interférence avec son *stance*, la zone de son mouvement intentionnel ou *sa ligne de jeu*, [il encourt la pénalité pour une infraction à la Règle 13-2](#).

11-3. Balle tombant du tee

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

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

a. Match play

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

b. Stroke play

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

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

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

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

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

JOUER LA BALLE

Règle 12 Chercher et identifier la balle

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

12-1. Chercher la balle ; Voir la balle

En cherchant sa balle n'importe où sur le *terrain*, le joueur peut toucher ou courber des hautes herbes, des joncs, des buissons, ajoncs, bruyères ou plantes similaires, mais seulement dans la mesure strictement nécessaire pour la retrouver et l'identifier, et à la condition que cela n'améliore pas le lie de la balle, la zone de son *stance* ou mouvement intentionnel ou sa *ligne de jeu*.

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

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

Si une balle reposant dans un *terrain en condition anormale*, est *déplacée* accidentellement pendant sa recherche, il n'y a pas de pénalité; la balle doit être replacée à moins que le joueur ne choisisse de procéder selon la Règle 25-1b. Si le joueur replace la balle, il peut encore procéder selon la Règle 25-1b si elle est applicable.

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

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE 12-1 :

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

12-2. Identifier la balle

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

Sauf dans un *obstacle*, si un joueur a des raisons de penser qu'une balle est la sienne, il peut relever la balle sans pénalité dans le but de l'identifier.

Avant de relever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son adversaire en match play, à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en stroke play, et marquer l'emplacement de la balle. Il peut ensuite relever la balle et l'identifier à condition de donner à son adversaire, son *marqueur* ou *co-compétiteur* l'occasion d'observer le relèvement et le remplacement de la balle. Lorsque la balle est relevée selon la Règle 12-2, elle ne doit pas être nettoyée plus qu'il n'est nécessaire à son identification. Si le joueur ne suit pas toute ou partie cette procédure, ou s'il relève sa balle pour l'identifier dans un *obstacle*, il [encourt une pénalité d'un coup](#).

Si la balle relevée est celle du joueur, il doit la replacer. S'il omet de le faire, il [encourt la pénalité générale selon la Règle 12-2](#), mais n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle.

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 12-2 :

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

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

Règle 13 Balle jouée comme elle repose

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

13-1. Règle générale

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

(Balle au repos déplacée - voir Règle 18).

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

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

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

par l'une des actions suivantes :

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

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

- alors qu'il prend correctement son *stance*,
- lors de l'exécution d'un *coup* ou dans le mouvement en arrière de son club pour un *coup* et que le *coup* soit joué,
- sur *l'aire de départ* en créant ou éliminant des irrégularités de surface (Règle 11-1), ou
- sur le *green* en enlevant du sable ou de la terre meuble ou en réparant un dommage (Règle 16-1).

Le club ne peut être posé que légèrement sur le sol et ne doit pas appuyer sur celui-ci.

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

13-3. Aménager un emplacement pour prendre son stance

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

13-4. Balle dans un obstacle ; Action interdites

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

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

Exceptions :

1. Sous réserve que rien ne soit fait qui constitue un test de l'état de *l'obstacle* ou améliore le lie de la balle, il n'y a pas de pénalité si le joueur :
 - (a) touche le sol dans tout *obstacle* ou l'eau dans un *obstacle d'eau* par suite d'une chute ou pour la prévenir, en enlevant une *obstruction*, en mesurant ou en récupérant, relevant, plaçant ou remplaçant une balle selon n'importe quelle *Règle*, ou
 - (b) pose ses clubs dans un *obstacle*.
2. Après avoir joué le *coup*, le joueur ou son *cadet*, peut aplanir le sable ou la terre dans *l'obstacle* à condition que, si la balle y est encore, ou si elle a été relevée de *l'obstacle* et est susceptible d'y être droppée ou placée, rien ne soit fait qui améliore le lie de la balle ou aide le joueur dans son jeu ultérieur du trou.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

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

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

Règle 14 Frapper la balle

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

14-1. La balle doit être frappée franchement

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

14-2. Aide

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

- a. accepter une aide physique ou une protection contre les éléments, ou
- b. permettre à son *cadet*, son *partenaire* ou au *cadet* de son *partenaire* de se placer sur ou à proximité d'une extension de la *ligne de jeu* ou de la *ligne de putt* derrière la balle.

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

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

14-3. Dispositifs artificiels et équipement inhabituel

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

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

Un fabricant peut soumettre au R&A un prototype d'un article devant être fabriqué pour obtenir une décision sur une infraction éventuelle à la Règle 14-3 dans le cas de son utilisation par un joueur durant un *tour conventionnel*. Un tel prototype devient la propriété du R&A à des fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre un prototype avant fabrication et/ou commercialisation de l'objet, le fabricant assume le risque que l'utilisation de l'objet soit jugée contraire aux *Règles*.

A l'exception des cas prévus par les *Règles*, durant un *tour conventionnel*, le joueur ne doit utiliser aucun dispositif artificiel ou équipement inhabituel :

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 14.3 :

Disqualification

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

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

14-5. Jouer une balle en mouvement

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

Exceptions :

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

Lorsque la balle commence à se *déplacer* après que le joueur ait commencé le *coup*, ou le mouvement de son club vers l'arrière pour le *coup*, il n'encourt pas de pénalité selon cette Règle pour jouer une balle en mouvement, mais il n'est pas exempté d'une quelconque pénalité encourue selon les *Règles* suivantes :

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

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

14-6. Balle se déplaçant dans l'eau

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

PÉNALTÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 14-5 OU 14-6 :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

Règle 15 Balle substituée ; Mauvaise balle

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

15-1. Règle générale

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

15-2. Balle substituée

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

Si un joueur *substitue* une autre balle lorsque cela n'est pas autorisé par les *Règles*, cette *balle substituée* n'est pas une *mauvaise balle* ; elle devient la *balle en jeu*. Si l'erreur n'est pas corrigée conformément à la Règle 20-6, et que le joueur joue un *coup* sur une balle incorrectement *substituée*, **il encourt la pénalité prescrite par la Règle applicable** et, en *stroke play*, doit terminer le trou avec la *balle substituée*.

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

15-3. Mauvaise balle

a. Match play

Si un joueur joue un *coup* sur une *mauvaise balle* en dehors d'un *obstacle*, **il perd le trou**.

Si un joueur joue un *coup* sur une *mauvaise balle* dans un *obstacle*, il n'y a pas de pénalité. Les *coups* joués sur une *mauvaise balle* dans un *obstacle* ne comptent pas dans le score du joueur.

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

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

b. Stroke play

Si un *compétiteur* joue un ou plusieurs *coups* sur une *mauvaise balle* en dehors d'un *obstacle*, **il encourt une pénalité de deux coups**.

Si un *compétiteur* joue un *coup* sur une *mauvaise balle* dans un *obstacle*, il n'y a pas de pénalité. Les *coups* joués sur une *mauvaise balle* dans un *obstacle* ne comptent pas dans le score du *compétiteur*.

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

Les *coups* joués par un *compétiteur* sur une *mauvaise balle* ne comptent pas dans son score.

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

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

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

LE GREEN

Règle 16 Le Green

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

16-1. Règle générale

a. Toucher la ligne de putt

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

- (i) le joueur peut ôter des *détritus*, mais sans tasser quoi que ce soit ;
- (ii) en *adressant la balle*, le joueur peut placer le club devant la balle à condition de ne pas tasser quoi que ce soit ;
- (iii) en mesurant - Règle 18-6 ;
- (iv) en relevant la balle - Règle 16-1b ;
- (v) en pressant sur un *marque-balle* ;
- (vi) en réparant d'anciens bouchons de *trous* ou des impacts de balle sur le *green* - Règle 16-1c ; et
- (vii) en enlevant des *obstructions* amovibles - Règle 24-1.

(Indiquer la ligne pour le putting sur le *green* - voir Règle 8-2b).

b. Relever et nettoyer la balle

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

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

Le joueur peut réparer le bouchon d'un ancien *trou* ou le dommage causé au *green* par l'impact d'une balle, que la balle du joueur repose ou non sur le *green*. Si une balle ou un *marque-balle* est accidentellement *déplacé* en effectuant une telle réparation, la balle ou le *marque-balle* doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité, à condition que le déplacement de la balle ou du *marque-balle* soit directement imputable à l'acte spécifique de réparer le bouchon d'un ancien *trou* ou le dommage causé au *green* par l'impact d'une balle,. Sinon, **le joueur encourt la pénalité d'un coup selon la Règle 18-2a.**

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

d. Tester la surface

Pendant le jeu d'un trou, le joueur ne doit pas tester la surface du *green* en faisant rouler une balle, en frottant ou en grattant sa surface.

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

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

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 16-1:
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

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

(Mauvais green – voir Règle 25-3)

16-2. Balle en suspens au bord du trou

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

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

Règle 17 Le drapeau

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

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

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

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

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

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

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

17-2. Prise en charge sans autorisation

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

***PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 17-1 ou 17-2 :**

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

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

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

La balle du joueur ne doit pas frapper :

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 17-3 :

Match play : perte du trou

Stroke play : deux coups et la balle doit être jouée comme elle repose.

17-4. Balle reposant contre le drapeau

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

BALLE DÉPLACÉE, DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

Règle 18 Balle au repos déplacée

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

18-1. Par un élément extérieur

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

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

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

a. Règle générale

Lorsque une balle d'un joueur est *en jeu* :

(i) si le joueur, son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* la relève ou la *déplace*, la touche délibérément (excepté avec un club dans l'acte de *l'adresser*) ou provoque son *déplacement* sauf si une *Règle* l'autorise, ou

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

le joueur encourt une pénalité d'un coup.

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

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

- en cherchant dans un *obstacle* une balle recouverte par des détritits ou du sable ou une balle dans un *terrain en condition anormale* ou une balle pouvant être dans l'eau dans un *obstacle d'eau* - Règle 12-1
- en réparant un bouchon de *trou* ou un impact de balle - Règle 16-1c
- en mesurant - Règle 18-6
- en relevant une balle selon une *Règle* - Règle 20-1
- en plaçant ou remplaçant une balle selon une *Règle* - Règle 20-3a
- en enlevant un *détritit* sur le *green* - Règle 23-1
- en enlevant des *obstructions* amovibles - Règle 24-1.

b. Balle se déplaçant après avoir été adressée

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

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

a. Durant la recherche

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

b. Autrement que durant la recherche

Si, autrement que durant la recherche d'une balle d'un joueur, un adversaire, son *cadet* ou son *équipement*,

déplace la balle, la touche volontairement ou cause son *déplacement* sauf autre stipulation dans les *Règles*, l'adversaire encourt une pénalité d'un coup. Si la balle a été *déplacée*, elle doit être replacée.

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

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

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

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

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

18-5. Par une autre balle

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

18-6. Balle déplacée en mesurant

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

*** PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :**

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

* Si un joueur qui doit replacer une balle omet de le faire, il encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 18. Il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 18, sauf dans le cas d'une balle incorrectement *substituée* (Règle 15-2).

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

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

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

Règle 19 Balle en mouvement déviée ou arrêtée

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

19-1. Par un élément extérieur

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

- a. si une balle en mouvement à la suite d'un *coup* joué ailleurs que sur le *green* vient reposer dans ou sur n'importe quel *élément extérieur* en mouvement ou animé, le joueur doit, *sur le parcours* ou dans un *obstacle*, dropper la balle, ou sur le *green* placer la balle, aussi près que possible de l'emplacement où l'*élément extérieur* se trouvait lorsque la balle est venue reposer dans ou sur celui-ci, et
- b. si une balle en mouvement à la suite d'un *coup* joué sur le *green* est déviée ou arrêtée par, ou vient reposer dans ou sur, n'importe quel *élément extérieur* en mouvement ou animé, à l'exception d'un ver ou d'un insecte, le *coup* est annulé. La balle doit être replacée et le *coup* rejoué.

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

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

Note : Si l'*arbitre* ou le *Comité* établit qu'une balle d'un joueur a été délibérément déviée ou arrêtée par un *élément extérieur*, la Règle 1-4 s'applique au joueur. Si l'*élément extérieur* est un *co-compétiteur* ou son *cadet*, la Règle 1-2 s'applique au *co-compétiteur*.

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

a. Match play

Si une balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par lui-même, son *partenaire*, ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* ou *équipement*, **il perd le trou**.

b. Stroke play

Si une balle d'un compétiteur est accidentellement déviée ou arrêtée par lui-même, son *partenaire*, ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* ou leur *équipement*, **le compétiteur encourt une pénalité de deux coups**. La balle doit être jouée comme elle repose, sauf si elle est venue reposer dans ou sur les vêtements ou l'*équipement* du *compétiteur*, de son *partenaire* ou de l'un ou l'autre de leurs *cadets*. Dans ce cas le *compétiteur* doit, *sur le parcours* ou dans un *obstacle* dropper la balle, ou sur le *green* placer la balle, aussi près que possible de l'emplacement où le vêtement ou l'*équipement* se trouvait quand la balle est venue y reposer.

Exception : balle droppée - voir Règle 20-2a.

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

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

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

Exception : Balle touchant la personne prenant en charge le *drapeau* - voir Règle 17-3b.

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

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

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

19-5. Par une autre balle

a. Au repos

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

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

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

b. En mouvement

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :

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

SITUATIONS AUTORISANT UN DEGAGEMENT ET PROCEDURE

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

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 28 à 42

20-1. Relever et marquer

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

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

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

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

Note : la position d'une balle à relever devrait être marquée en plaçant un marque-balle, une petite pièce de monnaie ou un autre objet de même ordre immédiatement derrière la balle. Si le marque-balle interfère avec le jeu, le *stance* ou le *coup* d'un autre joueur, il devrait être placé sur le côté à une ou plusieurs longueurs de tête de club.

20-2. Dropper et Redropper

a. Par qui et comment

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

Si la balle touche le joueur, son *partenaire*, l'un ou l'autre de leurs *cadets* ou leur *équipement* avant ou après avoir touché une partie du *terrain*, la balle doit être redroppée sans pénalité. Il n'y a pas de limites quant au nombre de fois où une balle doit être redroppée dans de telles circonstances.

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

b. Où dropper

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

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

c. Quand redropper

Une balle droppée doit être redroppée sans pénalité si :

- (i) elle roule et vient reposer dans un *obstacle*;
- (ii) elle roule et vient reposer hors d'un *obstacle* ;

- (iii) elle roule et vient reposer sur un *green* ;
- (iv) elle roule et vient reposer *hors-limites* ;
- (v) elle roule et vient reposer dans une position où il y a interférence pour laquelle un dégagement avait été pris selon la Règle 24-2b (obstruction inamovible), la Règle 25-1 (terrain en condition anormale), la Règle 25-3 (mauvais *green*), ou selon une Règle Locale (Règle 33-8a), ou revient rouler dans l'impact de balle duquel elle a été relevée selon la Règle 25-2 (balle enfoncée) ;
- (vi) elle roule et vient reposer à plus de deux longueurs de club de l'endroit où elle avait touché en premier une partie du *terrain* ; ou
- (vii) elle roule et vient reposer plus près du *trou* que :
 - (a) sa position d'origine ou sa position estimée (voir Règle 20-2b) à moins que cela ne soit par ailleurs autorisé par les *Règles* ; ou
 - (b) le point le plus proche de *dégagement* ou le point du dégagement maximal possible (Règle 24-2, 25-1 ou 25-3) ; ou
 - (c) le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de *l'obstacle d'eau* ou de *l'obstacle d'eau latéral* (Règle 26-1).

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

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

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

20-3. Placer et Replacer

a. Par qui et où

Une balle devant être placée selon les *Règles* doit l'être par le joueur ou son *partenaire*. Si une balle doit être replacée, le joueur, son *partenaire* ou la personne qui l'a relevée ou *déplacée*, doit la placer à l'emplacement d'où elle a été relevée ou déplacée. Dans tous ces cas le joueur est responsable de toute infraction aux *Règles*.

Si une balle ou un marque-balle est accidentellement *déplacé* dans le processus de placement ou de remplacement de la balle, la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité sous réserve que le mouvement de la balle ou du marque-balle soit directement imputable à l'acte spécifique de placer ou de replacer la balle ou de relever le marque-balle.

Sinon, le joueur encourt un *coup de pénalité* selon la Règle 18-2a ou 20-1.

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

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

- (i) sauf dans un *obstacle*, la balle doit être placée dans le lie le plus proche et le plus similaire au lie initial, qui ne se trouve ni à plus d'une longueur de club du lie initial, ni plus près du trou et ni dans un *obstacle* ;
- (ii) dans un *obstacle d'eau*, la balle doit être placée conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que la balle doit être placée dans *l'obstacle d'eau* ;
- (iii) dans un *bunker*, le lie initial doit être recréé au plus près et la balle doit être placée dans ce lie.

c. Emplacement non déterminable

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

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

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

d. Balle ne pouvant s'immobiliser sur un emplacement

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

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

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE 20-1, 20-2 ou 20-3 :

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

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

Si *la balle en jeu* du joueur a été relevée, elle est à nouveau en jeu lorsqu'elle a été droppée ou placée.

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

(Balle incorrectement substituée – voir Règle 15-2)

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

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

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

- a. **Sur l'aire de départ :** La balle qui doit être jouée doit l'être depuis *l'aire de départ*. Elle peut être jouée d'un endroit quelconque de *l'aire de départ* et peut être placée sur tee.
- b. **Sur le parcours et dans un obstacle :** La balle qui doit être jouée doit être droppée.
- c. **Sur le green :** la balle qui doit être jouée doit être placée.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE 20-5

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

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

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

20-7. Jouer d'un mauvais endroit

a. Règle générale

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

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

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

b. Match play

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

c. Stroke play

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

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

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

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

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

Règle 21 Nettoyer la balle

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 28 à 42

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

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

Si un joueur nettoie sa balle pendant le jeu d'un trou à l'exception des cas prévus dans cette Règle, **il encourt une pénalité d'un coup** et si la balle a été relevée, elle doit être remplacée.

Si un joueur qui est dans l'obligation de replacer une balle omet de le faire, **il encourt la pénalité** pour infraction à la Règle 20-3a, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 21.

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

Règle 22 Balle aidant ou gênant le jeu

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 28 à 42

22-1 Balle aidant le jeu

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

- a. relever la balle si c'est la sienne, ou
- b. faire relever toute autre balle.

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

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

En stroke play, si le *Comité* établit que des *compétiteurs* se sont mis d'accord pour ne pas relever une balle qui pourrait aider tout autre joueur dans son jeu, **ils sont disqualifiés**.

22-2 Balle gênant le jeu

Sauf lorsqu'une balle est en mouvement, si un joueur considère que la balle d'un autre joueur pourrait gêner son jeu, il peut la faire relever.

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

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

Note : Sauf sur le *green*, un joueur ne peut pas relever sa balle uniquement parce qu'il considère qu'elle pourrait gêner le jeu d'un autre joueur. S'il relève sa balle sans avoir été requis de le faire, **il encourt une pénalité d'un coup** pour infraction à la Règle 18-2a, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 22.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

Règle 23 Détritus

Définition

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 28 à 42

23-1. Dégagement

Sauf lorsqu'à la fois le *détritus* et la balle reposent dans le même *obstacle* ou le touchent, tout *détritus* peut être enlevé sans pénalité.

Si la balle repose n'importe où ailleurs que sur le *green* et que l'enlèvement d'un *détritus* par le joueur provoque le *déplacement* de la balle, la Règle 18-2a s'applique.

Sur le *green*, si la balle ou le marque-balle est *déplacé* dans le processus d'enlèvement d'un *détritus* la balle ou le marque-balle doit être replacé. Il n'y a pas de pénalité sous réserve que le déplacement de la balle ou du marque-balle soit directement imputable à l'enlèvement du *détritus*. Autrement, si le joueur provoque le déplacement de la balle **il encourt un coup de pénalité** selon la Règle 18-2a.

Lorsqu'une balle est en mouvement, un *détritus* qui pourrait influencer le mouvement de la balle ne doit pas être enlevé.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

(Recherche d'une balle dans un obstacle – voir Règle 12-1)

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

Règle 24 Obstructions

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 28 à 42

24-1. Obstruction amovible

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

- a. Si la balle ne repose pas dans ou sur l'*obstruction*, l'*obstruction* peut être enlevée. Si la balle se *déplace*, elle doit être replacée et il n'y a pas de pénalité, sous réserve que le déplacement de la balle soit directement imputable à l'enlèvement de l'*obstruction*. Autrement, la Règle 18-2a s'applique.
- b. Si la balle repose dans ou sur l'*obstruction*, la balle peut être relevée, sans pénalité, et l'*obstruction* enlevée. La balle doit, *sur le parcours* ou dans un *obstacle*, être droppée, ou sur le *green* être placée, aussi près que possible de l'emplacement situé directement en-dessous de l'endroit où la balle reposait dans ou sur l'*obstruction*, mais pas plus près du *trou*.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée en application de cette *Règle*.

Lorsqu'une balle est en mouvement, une *obstruction* qui pourrait influencer le mouvement de la balle, autre qu'un *drapeau* pris en charge ou l'*équipement* des joueurs, ne doit pas être enlevée.

(Exercer une influence sur la balle – voir règle 1-2)

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

24-2. Obstruction inamovible

a. Interférence

Il y a interférence due à une *obstruction* inamovible lorsqu'une balle repose dans ou sur l'*obstruction* ou lorsque l'*obstruction* interfère avec le *stance* du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel. Si la balle du joueur repose sur le *green*, il y a également interférence si une *obstruction* inamovible sur le *green* s'interpose sur sa *ligne de putt*. Sinon, une interposition sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi une interférence selon cette Règle.

b. Dégagement

Sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* ou un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut se dégager d'une interférence due à une *obstruction* inamovible, de la façon suivante :

- (i) **sur le parcours :** si la balle repose *sur le parcours*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* et pas plus près du *trou* que ce point. Le *point le plus proche de dégagement* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *green*. Lorsque la balle est droppée à moins d'une longueur de club de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* en un point qui évite l'interférence de l'*obstruction* inamovible et n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.
- (ii) **dans un bunker :** si la balle est dans un *bunker*, le joueur doit relever la balle et la dropper :
 - (a) soit sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans le *bunker* et que la balle doit être droppée dans le *bunker* ;
 - (b) soit **avec une pénalité d'un coup**, à l'extérieur du *bunker* en gardant le point où elle reposait directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière du *bunker*.
- (iii) **sur le green :** si la balle repose sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer sans pénalité au *point le plus proche de dégagement* qui n'est pas dans un *obstacle*. Le *point le plus proche de dégagement* peut se situer en dehors du *green*.
- (iv) **sur l'aire de départ :** si la balle repose sur l'aire de départ, le joueur doit relever la balle et la dropper sans

pénalité selon la clause (i) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle.

(Balle roulant dans une position où il y a interférence pour laquelle le dégagement a été pris - voir Règle 20-2c(v)).

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

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

Note 1 : Si une balle est dans un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau latéral*), le joueur ne peut pas se dégager sans pénalité d'une interférence due à une *obstruction* inamovible. Le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou procéder suivant la Règle 26-1.

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

Note 3 : Le *Comité* peut établir une Règle Locale stipulant que le joueur doit déterminer *le point le plus proche de dégagement* sans passer par-dessus, à travers ou par-dessous *l'obstruction*.

24-3. Balle perdue dans une obstruction

C'est une question de fait qu'une balle *perdue* après avoir été frappée en direction d'une *obstruction* soit *perdue* dans *l'obstruction*. Pour pouvoir traiter la balle comme *perdue* dans *l'obstruction*, il doit y avoir suffisamment d'indices probants à cet effet. En l'absence d'indices suffisants, la balle doit être traitée comme une *balle perdue* et la Règle 27 s'applique.

a. Balle perdue dans une obstruction amovible

Si une balle est *perdue* dans une *obstruction* amovible, un joueur peut, sans pénalité, enlever *l'obstruction* et doit *sur le parcours* ou dans un *obstacle* déposer une balle, ou sur le *green* placer une balle, aussi près que possible de l'emplacement situé directement sous l'endroit où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de *l'obstruction* amovible, mais pas plus près du *trou*.

b. Balle perdue dans une obstruction inamovible

Si une balle est perdue dans une *obstruction inamovible*, il faut déterminer le point où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de *l'obstruction* et, pour permettre l'application de cette Règle, la balle doit être considérée comme reposant à cet emplacement ; le joueur peut alors obtenir un dégagement de la manière suivante :

- (i) **sur le parcours** : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de *l'obstruction* inamovible à un emplacement situé *sur le parcours*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(i).
- (ii) **dans un bunker**: si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de *l'obstruction* inamovible à un emplacement situé dans un *bunker*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(ii).
- (iii) **dans un obstacle d'eau (y compris un obstacle d'eau latéral)**: si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de *l'obstruction* inamovible à un emplacement situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.
- (iv) **sur le green**: si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de *l'obstruction* inamovible à un emplacement situé sur le *green*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(iii).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :

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

Règle 25 Terrains en conditions anormales, balle enfoncée et mauvais green

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 28 à 42

25-1. Terrains en conditions anormales

a. Interférence

Il y a interférence due à un *terrain en condition anormale* lorsqu'une balle y repose ou le touche ou bien lorsqu'un tel terrain interfère avec le *stance* du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel. Si la balle du joueur repose sur le *green*, il y a également interférence si un *terrain en condition anormale* sur le *green* s'interpose sur sa *ligne de putt*. Sinon, une interposition sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi une interférence selon cette Règle.

Note : Le Comité peut établir une Règle Locale refusant au joueur un dégagement d'une interférence due à un *terrain en condition anormale* avec son *stance*.

b. Dégagement

Sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* ou un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut se dégager d'une interférence due à un *terrain en condition anormale* de la façon suivante :

- (i) **sur le parcours :** si la balle repose *sur le parcours*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* et pas plus près du *trou* que ce point. Le *point le plus proche de dégagement* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *green*. Lorsque la balle est droppée à moins d'une longueur de club de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du terrain à un emplacement qui évite l'interférence et n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.
- (ii) **dans un bunker :** si la balle est dans un *bunker*, le joueur doit relever la balle et la dropper :
 - (a) soit sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans le *bunker* et que la balle doit être droppée dans le *bunker*, ou si le dégagement total est impossible, aussi près que possible de l'endroit où reposait la balle, mais pas plus près du trou, sur une partie du *terrain dans le bunker* qui offre le maximum possible de dégagement ;
 - (b) soit **avec une pénalité d'un coup**, à l'extérieur du *bunker* en gardant le point où elle reposait, directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière du *bunker*.
- (iii) **sur le green :** si la balle repose sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer, sans pénalité, au *point le plus proche de dégagement* qui n'est pas dans un *obstacle*, ou si le dégagement total est impossible, à l'emplacement le plus proche de l'endroit où reposait la balle qui offre le maximum possible de dégagement, mais pas plus près du trou ni dans un *obstacle*. Le point de dégagement le plus proche ou du dégagement maximal possible peut se situer en dehors du *green*.
- (iv) **sur l'aire de départ :** si la balle repose sur l'aire de départ, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité selon la clause (i) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la Règle 25-1b.

(Balle roulant dans une position où il y a interférence pour laquelle le dégagement a été pris - voir Règle 20-2c(v)).

Exception : Un joueur ne peut obtenir un dégagement selon cette Règle:

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

Note 1 : Si une balle est dans un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau latéral*), le joueur n'a pas droit au

dégagement sans pénalité d'une interférence due à un *terrain en condition anormale*. Le joueur doit jouer la balle comme elle repose (sauf interdiction par une Règle Locale) ou procéder suivant la Règle 26-1.

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

c. Balle perdue

C'est une question de fait qu'une balle, *perdue* après avoir été frappée en direction d'un *terrain en condition anormale*, y soit *perdue*. Pour pouvoir traiter la balle comme *perdue* dans le *terrain en condition anormale*, il doit y avoir suffisamment d'indices probants que ce soit le cas. En l'absence d'indices suffisants, la balle doit être traitée comme une *balle perdue* et la Règle 27 s'applique.

Si une balle est perdue dans un *terrain en condition anormale*, il faut déterminer l'emplacement où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes du terrain en conditions anormales et, pour permettre l'application de cette Règle, la balle est considérée comme reposant à cet emplacement; le joueur peut alors se dégager de la manière suivante :

- (i) **sur le parcours** : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé *sur le parcours*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 25-1b(i).
- (ii) **dans un bunker** : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé dans un *bunker*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 25-1b(ii).
- (iii) **dans un obstacle d'eau (y compris un obstacle d'eau latéral)** : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.
- (iv) **Sur le green** : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé sur le *green*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 25-1b(iii).

25-2. Balle enfoncée

Une balle enfoncée dans son propre impact dans le sol dans toute zone tondue ras *sur le parcours* peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait mais pas plus près du trou. La balle lorsqu'elle est droppée doit d'abord toucher une partie du *parcours*.

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

25-3. Mauvais green

a. Interférence

Il y a interférence due à un *mauvais green* quand une balle est sur le *mauvais green* .

Une interférence avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel n'est pas, en soi, une interférence selon cette Règle.

b. Dégagement

Si la balle du joueur repose sur un *mauvais green*, il ne doit pas jouer la balle comme elle repose. Il doit se dégager sans pénalité de la manière suivante :

le joueur doit relever la balle et la dropper à moins d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* et pas plus près du trou que ce point. Le *point le plus proche de dégagement* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *green*. Lorsque la balle est droppée à moins d'une longueur de club de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* à un emplacement qui évite l'interférence due au *mauvais green* et n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle.

PÉNALTÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

Règle 26 Obstacles d'eau (y compris obstacles d'eau latéraux)

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" - Voir pages 28 à 42

26-1. Dégagement d'une balle dans un obstacle d'eau

C'est une question de fait qu'une balle, *perdue* après avoir été frappée en direction d'un *obstacle d'eau*, soit *perdue* à l'intérieur ou à l'extérieur de *l'obstacle*.

Pour pouvoir traiter la balle comme *perdue* dans *l'obstacle*, il doit y avoir suffisamment d'indices probants à cet effet. En l'absence d'indices suffisants, la balle doit être traitée comme une *balle perdue* et la Règle 27 s'applique.

Si une balle est dans un *obstacle d'eau* ou y est perdue (que la balle repose ou non dans l'eau), le joueur peut avec **une pénalité d'un coup**:

- a. Jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5) ; ou
- b. Dropper une balle en arrière de *l'obstacle d'eau*, en gardant le point où la balle d'origine avait franchi en dernier la lisière de *l'obstacle d'eau* directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de *l'obstacle d'eau* ; ou
- c. Comme options supplémentaires utilisables uniquement si la balle a franchi en dernier la lisière d'un *obstacle d'eau latéral*, dropper une balle en dehors de *l'obstacle d'eau* à moins de deux longueurs de club et pas plus près du *trou* :
 - (i) que le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de *l'obstacle d'eau*, ou
 - (ii) qu'un point équidistant du *trou* sur la lisière opposée de *l'obstacle d'eau*.

La balle peut être relevée et nettoyée en procédant selon cette Règle.

(Actions interdites lorsque la balle est dans un *obstacle* – voir Règle 13-4)

(Balle se déplaçant dans l'eau dans un *obstacle d'eau* - voir Règle 14-6).

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

a. Balle venant reposer dans le même ou dans un autre obstacle d'eau

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* vient reposer dans le même ou dans un autre *obstacle d'eau* après le *coup*, le joueur peut :

- (i) procéder selon la Règle 26-1a. Si après avoir droppé dans *l'obstacle* le joueur choisit de ne pas jouer la balle droppée, il peut:
 - (a) par rapport à cet *obstacle*, procéder selon la Règle 26-1b, ou la Règle 26-1c si elle est applicable, en ajoutant **la pénalité supplémentaire d'un coup** prescrite par la Règle ; ou
 - (b) **ajouter un coup de pénalité supplémentaire** et jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où le dernier *coup* avait été joué depuis l'extérieur d'un *obstacle d'eau* (voir Règle 20-5) ; ou
- (ii) procéder selon la Règle 26-1b, ou la Règle 26-1c si elle est applicable ; ou
- (iii) avec **une pénalité d'un coup**, jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où le dernier *coup* avait été joué depuis l'extérieur d'un *obstacle d'eau* (voir Règle 20-5).

b. Balle perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle ou hors limites

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est *perdue* ou est déclarée injouable à l'extérieur de *l'obstacle* ou est *hors limites*, le joueur, après avoir encouru **une pénalité d'un coup** selon la Règle 27-1 ou 28a, peut :

- (i) jouer une balle d'aussi près que possible de l'emplacement dans *l'obstacle* d'où la balle d'origine avait été

jouée en dernier (voir Règle 20-5) ; ou

- (ii) procéder selon la Règle 26-1b, ou, si elle est applicable la Règle 26-1c, **en ajoutant la pénalité supplémentaire d'un coup** prescrite par la *Règle* et en utilisant comme point de référence le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de *l'obstacle* avant de venir reposer dans *l'obstacle* ; ou
- (iii) **ajouter une pénalité supplémentaire d'un coup** et jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où le dernier coup avait été joué depuis l'extérieur de *l'obstacle* (voir Règle 20-5).

Note 1 : Lorsqu'il procède selon la Règle 26-2b, le joueur n'est pas obligé de dropper une balle selon la Règle 27-1 ou 28a. Si effectivement il droppe une balle, il n'est pas obligé de la jouer. Il peut à la place procéder selon la clause 26-2b(ii) ou (iii).

Note 2 : Si une balle jouée depuis l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est déclarée injouable à l'extérieur de *l'obstacle*, rien dans la Règle 26-2b n'interdit au joueur de procéder selon la Règle 28b ou c.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :

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

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

27-1. Balle perdue ou hors limites

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

Exceptions :

1. S'il y a suffisamment d'indices probants que la balle d'origine soit *perdue* dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.
2. S'il y a suffisamment d'indices probants que la balle d'origine soit perdue dans une *obstruction* (Règle 24-3) ou dans un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la Règle applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 27-1 :

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

27-2. Balle provisoire

a. Procédure

Si une balle risque d'être *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau*, ou d'être *hors limites*, afin de gagner du temps, le joueur peut jouer provisoirement une autre balle conformément à la Règle 27-1. Le joueur doit informer son adversaire en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play qu'il a l'intention de jouer une *balle provisoire*, et il doit la jouer avant que lui-même ou son *partenaire* ne parte en avant pour chercher la balle d'origine.

S'il omet d'agir ainsi et joue une autre balle, cette balle n'est pas une *balle provisoire* et devient la *balle en jeu avec pénalité de coup et distance* (Règle 27-1) ; la balle d'origine est *perdue*.

(Ordre de jeu depuis l'aire de départ – Voir Règle 10-3).

Note : Si une *balle provisoire* jouée selon la Règle 27-2a peut être *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau* ou être *hors limites*, le joueur peut jouer une autre *balle provisoire*. Si une autre *balle provisoire* est jouée, elle a le même statut par rapport à la précédente *balle provisoire* que celui de la première *balle provisoire* par rapport à la balle d'origine.

b. Moment où une balle provisoire devient la balle en jeu

Le joueur peut jouer une *balle provisoire* jusqu'à ce qu'il atteigne l'endroit où la balle d'origine se trouve vraisemblablement. S'il effectue un *coup* avec la *balle provisoire* depuis l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine ou depuis un point plus proche du *trou* que cet endroit, la balle d'origine est *perdue* et la *balle provisoire* devient la *balle en jeu avec pénalité de coup et distance* (Règle 27-1).

Si la balle d'origine est *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau* ou est *hors limites*, la *balle provisoire* devient la *balle en jeu avec pénalité de coup et distance* (Règle 27-1).

S'il y a suffisamment d'indices probants que la balle d'origine soit *perdue* dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit procéder conformément à la Règle 26-1.

Exception : S'il y a suffisamment d'indices probants que la balle d'origine soit *perdue* dans une *obstruction* (Règle 24-3) ou dans un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la Règle applicable.

c. Moment où une balle provisoire doit être abandonnée

Si la balle d'origine n'est ni *perdue* ni *hors limites*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer à

jouer avec la balle d'origine. Si par la suite il joue d'autres *coups* avec la balle provisoire, il joue une *mauvaise balle* et les dispositions de la Règle 15 s'appliquent.

Note : Ssi un joueur joue une *balle provisoire* selon la Règle 27-2a, après avoir invoqué cette Règle, les *coups* joués sur une *balle provisoire* abandonnée par la suite selon la Règle 27-2c, ainsi que les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette balle ne sont pas pris en compte.

Règle 28 Balle injouable

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

Le joueur peut considérer sa balle comme injouable à n'importe quel endroit du *terrain* sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau*. Le joueur est le seul juge pour déterminer si sa balle est injouable.

Si le joueur considère que sa balle est injouable, il doit **avec un coup de pénalité** :

- a. jouer une balle d'un endroit situé aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5) ; ou
- b. dropper une balle en arrière du point où la balle repose, en gardant ce point directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est droppée, sans qu'il y ait de limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de ce point ; ou
- c. dropper une balle à moins de deux longueurs de club de l'emplacement où la balle repose, mais pas plus près du *trou*.

Si la balle injouable est dans un *bunker*, le joueur peut procéder selon la clause a, b, ou c. S'il choisit de procéder selon la clause b ou c, une balle doit être droppée dans le *bunker*.

La balle peut être relevée et nettoyée en procédant selon cette Règle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :
Match Play : perte du trou - Stroke Play : deux coups

AUTRES FORMES DE JEU

Règle 29 Threesomes et foursomes

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

29-1. Règle générale

Dans un *threesome* ou un *foursome*, durant tout *tour conventionnel*, les *partenaires* doivent jouer alternativement des *aires de départs* et alternativement durant le jeu de chaque trou. Les *coups de pénalité* n'affectent pas l'ordre de jeu.

29-2. Match play

Si un joueur joue alors que son *partenaire* aurait du jouer, **son camp perd le trou.**

29-3. Stroke play

Si les *partenaires* effectuent un *coup* ou des *coups* dans un ordre incorrect, ce ou ces *coups* sont annulés et **le camp encourt une pénalité de deux coups.** Le *camp* doit corriger son erreur en jouant une balle dans l'ordre correct aussi près que possible de l'emplacement d'où il avait joué pour la première fois dans un ordre incorrect (voir Règle 20-5). Si le *camp* joue un *coup* sur *l'aire de départ* suivante, sans avoir d'abord corrigé l'erreur, ou, dans le cas du dernier trou du tour, quitte le *green* sans déclarer son intention de corriger l'erreur, **le camp est disqualifié.**

Règle 30 Match play à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

30-1. Les Règles de Golf s'appliquent

Les Règles de Golf, pour autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les Règles spécifiques ci-après, s'appliquent aux *matchs à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles*.

30-2. Match play à trois balles

a. Balle au repos déplacée par un adversaire

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

b. Balle accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire

Si une balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire, son *cadet* ou son *équipement*, il n'y a pas de pénalité. Dans son match avec cet adversaire, le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou, avant qu'un autre *coup* ne soit joué par l'un ou l'autre *camp*, il peut annuler le *coup* et jouer une balle, sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5). Dans son match avec l'autre adversaire la balle doit être jouée comme elle repose.

Exception : balle frappant la personne ayant pris le *drapeau* en charge - voir Règle 17-3b.

(Balle intentionnellement déviée ou arrêtée par l'adversaire - voir Règle 1-2).

30-3. Match play à la meilleure balle et à quatre balles

a. Représentation du camp

Un *camp* peut être représenté par un seul *partenaire* pour tout ou n'importe quelle partie d'un match ; tous les *partenaires* ne sont pas tenus d'être présents. Un *partenaire* absent peut rejoindre un match entre les trous, mais pas pendant le jeu d'un trou.

b. Maximum de quatorze clubs

Le camp est pénalisé pour une infraction aux Règles 4-3a(iii) et 4-4 commise par n'importe lequel des *partenaires*.

c. Ordre de jeu

Les balles appartenant au même *camp* peuvent être jouées dans l'ordre que le *camp* considère être le meilleur.

d. Mauvaise balle

Si un joueur joue une *mauvaise balle* en dehors d'un *obstacle*, **il est disqualifié pour ce trou**, mais son *partenaire* n'encourt pas de pénalité, même si la *mauvaise balle* lui appartient. Si la *mauvaise balle* appartient à un autre joueur, ce dernier doit placer une balle à l'emplacement d'où la *mauvaise balle* avait été jouée la première fois.

e. Disqualification d'un camp

(i) **Un camp est disqualifié** pour une infraction commise par n'importe lequel des *partenaires* à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles
- Règle 4-1 ou -2 Clubs

- Règle 5-1 ou -2 La balle
 - Règle 6-2a : Handicap (jouer avec un handicap supérieur au handicap réel).
 - Règle 6-4 : Cadet (avoir plus d'un cadet ; ne pas corriger immédiatement l'infraction)
 - Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; jeu lent (violation répétée)
 - Règle 14-3 : Dispositifs artificiels et équipement inhabituel..
- (ii) Un *camp* est disqualifié pour une infraction commise par tous les *partenaires* à l'une quelconque des Règles suivantes :
- Règle 6-3 : Heure de départ et groupes
 - Règle 6-8 : Interruption du jeu.
- (iii) Dans tous les autres cas où l'infraction à une *Règle* entraînerait une disqualification, le joueur est disqualifié seulement pour ce trou.

f. Conséquence d'autres pénalités

Si une infraction d'un joueur à une *Règle* aide le jeu de son *partenaire* ou à l'inverse affecte le jeu d'un adversaire, le *partenaire* encourt la pénalité applicable en plus de toute pénalité encourue par le joueur.

Dans tous les autres cas où un joueur encourt une pénalité pour infraction à une *Règle*, la pénalité ne s'applique pas à son *partenaire*. Lorsque la pénalité spécifiée est la perte du trou, la conséquence est la disqualification du joueur pour ce trou.

g. Autre forme de match jouée conjointement

Dans un match à la *meilleure balle* ou à *quatre balles*, lorsqu'une autre forme de match est jouée conjointement, les Règles spécifiques ci-dessus s'appliquent.

Règle 31 Stroke play à quatre balles

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

31-1. Règle générale

Dans un stroke play à quatre balles, deux *compétiteurs* jouent comme *partenaires*, chacun jouant sa propre balle. Le score le plus bas des *partenaires* est le score pour le trou. Si l'un des *partenaires* ne termine pas le jeu du trou, il n'y a pas de pénalité.

Les Règles de Golf, pour autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les Règles spécifiques ci-après, s'appliquent au stroke play à quatre balles.

31-2. Représentation du camp

Un *camp* peut être représenté par l'un ou l'autre des *partenaires*, pendant tout ou n'importe quelle partie d'un *tour conventionnel* ; les *partenaires* ne sont pas tenus d'être tous deux présents. Un *compétiteur* absent peut rejoindre son *partenaire* entre les trous, mais pas pendant le jeu d'un trou.

31-3. Maximum de quatorze clubs

Le *camp* est pénalisé pour une infraction aux Règles 4-3a(iii) et 4-4 commise par l'un ou l'autre des *partenaires*.

31-4. Enregistrement du score

Le *marqueur* n'est tenu de consigner pour chaque trou que le score brut du *partenaire* dont le score doit compter. Les scores bruts pris en compte doivent être identifiables individuellement. S'il en est autrement, le *camp* est disqualifié. La responsabilité d'un seul des *partenaires* suffit pour satisfaire aux exigences de la Règle 6-6b.

(Score incorrect - voir Règle 31-7a).

31-5. Ordre de jeu

Les balles appartenant au même *camp* peuvent être jouées dans l'ordre que le *camp* considère comme le meilleur.

31-6. Mauvaise balle

Si un *compétiteur* joue une *mauvaise balle* en dehors d'un *obstacle*, il encourt une pénalité de deux coups et doit corriger son erreur en jouant la balle correcte ou en se conformant aux Règles. Son *partenaire* n'encourt pas de pénalité, même si la *mauvaise balle* lui appartient.

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

31-7. Pénalités de disqualification

a. Infraction commise par l'un des partenaires

Un *camp* est disqualifié pour la compétition pour une infraction commise par l'un ou l'autre des *partenaires* à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles
- Règle 3-4 : Refus de se conformer à une Règle
- Règle 4-1 ou -2 : Clubs
- Règle 5-1 ou -2 : La balle

- Règle 6-2b : Handicap (jouer avec un handicap supérieur au handicap réel ; absence de mention du handicap)
- Règle 6-4 : Cadet (avoir plus d'un cadet ; ne pas corriger immédiatement l'infraction)
- Règle 6-6b : Signer et rendre la carte de score
- Règle 6-6d : Score incorrect sur un trou, c'est-à-dire lorsque le score enregistré du *partenaire* dont le score doit compter est inférieur à celui effectivement réalisé. Si le score enregistré du *partenaire* dont le score doit compter est supérieur à celui effectivement réalisé, il doit être maintenu tel que rendu
- Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; jeu lent (violation répétée)
- Règle 7-1 : Entraînement avant ou entre les tours
- Règle 14-3 : Dispositifs artificiels et équipement inhabituel
- Règle 31-4 : Scores bruts devant être pris en compte non identifiables individuellement.

b. Infraction commise par les deux partenaires

Un *camp* est disqualifié :

- (i) pour une infraction commise par les deux *partenaires* à la Règle 6-3 (heure de départ et groupes) ou à la Règle 6-8 (interruption du jeu), ou
- (ii) si, sur un même trou, chaque *partenaire* commet une infraction à une *Règle* pour laquelle la pénalité est la disqualification pour la compétition ou pour un trou.

c. Pour le trou seulement

Dans tous les autres cas où l'infraction à une *Règle* entraînerait une disqualification, le *compétiteur* est disqualifié seulement pour le trou où cette infraction a été commise.

31-8. Conséquence d'autres pénalités

Si une infraction d'un *compétiteur* à une *Règle* aide le jeu de son *partenaire*, le *partenaire* encourt la pénalité applicable en plus de toute autre pénalité encourue par le *compétiteur*.

Dans tous les autres cas où un *compétiteur* encourt une pénalité pour infraction à une *Règle*, la pénalité ne s'applique pas à son *partenaire*.

Règle 32 Compétitions contre bogey, contre par et Stableford

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

32-1. Formes de jeu

Les compétitions contre bogey, contre par ou Stableford sont des formules de compétitions par coups dans lesquelles on joue contre un score fixé pour chaque trou. Les *Règles* du stroke play, pour autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les Règles particulières spécifiques ci-après, s'appliquent.

a. Compétitions contre bogey et contre par

Le score dans les compétitions contre bogey et contre par est décompté comme en match play. Tout trou pour lequel un *compétiteur* n'a mentionné aucun score, est considéré comme un trou perdu. Le gagnant est le *compétiteur* qui obtient le meilleur résultat sur l'ensemble des trous.

Le *marqueur* n'est responsable que de l'inscription du nombre de *coups* en brut pour chacun des trous où le *compétiteur* réalise un score net égal ou inférieur au score fixé.

Note 1 : Maximum de quatorze clubs. Pénalités comme en match play - voir Règle 4-4.

Note 2 : Un seul cadet à n'importe quel moment. Pénalités comme en match play – voir règle 6-4.

Note 3 : Retarder indûment le jeu; jeu lent (Règle 6-7) – Le score du *compétiteur* est ajusté en déduisant un trou du résultat total.

b. Compétitions Stableford

Le score dans les compétitions Stableford est établi en attribuant des points par rapport à un score fixé pour chaque trou selon les modalités suivantes :

Score pour le trou	Points
- Plus d'un coup au-dessus du score fixé ou aucun score mentionné	0
- Un coup au-dessus du score fixé	1
- Égal au score fixé	2
- Un coup en-dessous du score fixé	3
- Deux coups en-dessous du score fixé	4
- Trois coups en-dessous du score fixé	5
- Quatre coups en-dessous du score fixé	6

Le gagnant est le *compétiteur* qui totalise le plus grand nombre de points.

Le *marqueur* n'est responsable que de l'inscription du nombre de *coups* en brut pour chacun des trous où le *compétiteur* réalise un score net qui lui rapporte un ou plusieurs points.

Note 1 : Maximum de quatorze clubs (Règle 4-4) - Les pénalités s'appliquent de la manière suivante : pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, on déduit deux points des points réalisés pour le tour ; déduction maximale pour le tour : quatre points.

Note 2 : Un seul cadet à n'importe quel moment (Règle 6-4). Les pénalités s'appliquent de la manière suivante : pour chaque trou où l'infraction s'est produite, on déduit deux points des points réalisés pour le tour ; déduction maximale pour le tour : quatre points.

Note 3 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent (Règle 6-7) – Le score du *compétiteur* est ajusté en déduisant deux points du score total des points du tour.

32-2. Pénalités de disqualification

a. Pour la compétition

Un *compétiteur* est disqualifié pour la compétition pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles
- Règle 3-4 : Refus de se conformer à une Règle
- Règle 4-1 ou -2 : Clubs
- Règle 5-1 ou -2 : La balle
- Règle 6-2b : Handicap (jouer avec un handicap supérieur au handicap réel ; absence de mention du handicap)
- Règle 6-3 : Heure de départ et groupes
- Règle 6-4 : Cadet (avoir plus d'un cadet ; ne pas corriger immédiatement l'infraction)
- Règle 6-6b : Signer et rendre la carte
- Règle 6-6d : Score inexact sur un trou, c'est-à-dire lorsque le score rendu est inférieur à celui réellement réalisé, sauf qu'aucune pénalité n'est encourue lorsqu'une infraction à cette Règle n'affecte pas le résultat du trou
- Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; jeu lent (violation répétée)
- Règle 6-8 : Interruption du jeu
- Règle 7-1 : Entraînement avant ou pendant les tours
- Règle 14-3 : Dispositifs artificiels et équipement inhabituel.

b. Pour un trou

Dans tous les autres cas où une infraction à une *Règle* entraînerait une disqualification, le *compétiteur* est disqualifié seulement pour le trou où cette infraction a été commise.

ADMINISTRATION

Règle 33 Le Comité

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

33-1. Règlement ; Déroger aux Règles

Le *Comité* doit établir le règlement selon lequel une compétition doit être jouée.

Le Comité n'a pas le pouvoir de déroger à une Règle de golf.

Certaines *Règles* spécifiques régissant le stroke play sont si fondamentalement différentes de celles régissant le match play que l'association des deux formes de jeu n'est pas faisable et n'est pas autorisée. Les résultats des *parties* jouées et les scores rendus dans ces circonstances ne doivent pas être acceptés.

En stroke play, le Comité peut limiter les attributions d'un *arbitre*.

33-2. Le terrain

a. Déterminer les limites et les lisières

Le *Comité* doit déterminer de façon précise :

- (i) le *terrain* et les *hors limites*,
- (ii) les lisières des *obstacles d'eau* et des *obstacles d'eau latéraux*,
- (iii) les *terrains en réparation*, et
- (iv) les *obstructions* et les parties intégrantes du *terrain*.

b. Nouveaux trous

De nouveaux *trous* devraient être faits le jour où une compétition en stroke play commence et toutes les autres fois que le *Comité* le juge nécessaire, à condition que tous les *compétiteurs* d'un tour unique jouent avec chaque *trou* placé dans la même position.

Exception : lorsqu'il est impossible de réparer un *trou* abîmé pour le rendre conforme à la Définition, le *Comité* pourra faire placer un nouveau *trou* dans une position proche et similaire.

Note : Lorsqu'un tour unique doit être joué sur plus d'une journée, le *Comité* peut stipuler dans le règlement de la compétition que les *trous* et les *aires de départs* peuvent être placés différemment chaque jour de la compétition, sous réserve que, chacune des journées, tous les *compétiteurs* jouent avec chaque *trou* et chaque *aire de départ* dans la même position.

c. Terrain d'entraînement

Lorsqu'il n'y a pas de terrain d'entraînement disponible en dehors du *terrain* de la compétition, le *Comité* devrait, si cela est faisable, définir la zone dans laquelle les joueurs peuvent s'entraîner n'importe quel jour de la compétition. N'importe quel jour d'une compétition en stroke play, le *Comité* ne devrait pas normalement autoriser l'entraînement sur ou vers un *green* ou depuis un *obstacle* du *terrain* de la compétition.

d. Terrain injouable

Si le *Comité* ou son représentant autorisé considère que pour quelque raison que ce soit, le *terrain* n'est pas dans un état jouable ou qu'il y a des circonstances qui rendent le déroulement normal du jeu impossible, il peut, en match play ou en stroke play, ordonner une suspension momentanée du jeu, ou bien en stroke play déclarer le jeu nul et non avvenu et annuler tous les scores pour le tour concerné. Quand un tour est annulé, toutes les pénalités encourues durant ce tour sont annulées.

(Procédure pour interruption et reprise du jeu - voir Règle 6-8).

33-3. Heures de départ et groupes

Le *Comité* doit fixer les heures de départ et, en stroke play, composer les groupes dans lesquels les *compétiteurs* doivent jouer.

Lorsqu'une compétition en match play est jouée sur une longue période, le *Comité* détermine dans quels délais chaque tour doit être terminé. Lorsque les joueurs sont autorisés à se mettre d'accord sur la date de leur match dans ces limites, le *Comité* devrait annoncer que le match doit être joué à une heure donnée du dernier jour du délai à moins que les joueurs ne se soient mis d'accord sur une date antérieure.

33-4. Table des coups donnés ou reçus

Le *Comité* doit publier une table indiquant l'ordre des trous auxquels les *coups* de handicap doivent être donnés ou reçus.

33-5. Carte de score

En stroke play, le *Comité* doit fournir à chaque *compétiteur* une carte de score comportant la date et le nom du *compétiteur* ou les noms des *compétiteurs* en *foursome* stroke play ou en stroke play à quatre balles.

En stroke play, le *Comité* est responsable de l'addition des scores et de l'application du handicap consigné sur la carte de score.

En stroke play à quatre balles, le *Comité* est responsable de l'enregistrement du score de la meilleure balle pour chaque trou, et ce faisant de l'application des handicaps consignés sur la carte de score ainsi que de l'addition des scores de la meilleure balle.

Dans les compétitions contre bogey, contre par ou Stableford, le *Comité* est responsable de l'application du handicap consigné sur la carte de score et de la détermination du résultat sur chaque trou ainsi que du résultat global ou du total des points.

Note : Le *Comité* peut demander à ce que chaque *compétiteur* marque la date et son nom sur sa carte de score.

33-6. Départage en cas d'égalité

Le *Comité* doit faire connaître la manière, le jour et l'heure du départage d'un match partagé ou d'une égalité, et s'il est joué en brut ou avec handicap.

Un match partagé ne doit pas être départagé en stroke play. Une égalité en stroke play ne doit pas être levée en match play.

33-7. Pénalité de disqualification ; Latitude du Comité

Une pénalité de disqualification peut, dans des cas particuliers exceptionnels, être annulée, modifiée ou imposée si le *Comité* estime qu'une telle mesure est justifiée.

Toute pénalité moindre que la disqualification ne doit pas être annulée ou modifiée.

Si le *Comité* considère qu'un joueur s'est rendu coupable d'une grave infraction à l'étiquette, il peut imposer la disqualification du joueur en vertu de cette Règle.

33-8. Règles Locales

a. Directives

Le *Comité* peut adopter des Règles Locales pour des situations anormales si elles sont conformes aux directives exposées à l'Appendice I.

b. Annulation ou modification d'une règle

Une Règle de Golf ne doit pas être annulée par une Règle Locale. Cependant, si un *Comité* considère que des situations Locales anormales entravent à ce point le bon déroulement du jeu qu'il s'avère nécessaire d'établir une Règle Locale qui modifie les Règles, cette Règle Locale doit être autorisée par le *R&A*.

Règle 34 Contestations et décisions

Définitions

Tous les termes en *italiques* sont définis et présentés par ordre alphabétique dans la section II « Définitions » - Voir pages 28 à 42

34-1. Réclamations et pénalités

a. Match play

En match play, si une réclamation est déposée auprès du *Comité* selon la Règle 2-5, une décision devrait être rendue aussitôt que possible afin que le score du match puisse, si nécessaire, être ajusté.

Si une réclamation n'est pas posée conformément à la Règle 2-5, elle ne doit pas être prise en considération par le *Comité*.

Il n'y a pas de délai limite à l'application de la pénalité de disqualification pour une infraction à la Règle 1-3.

b. Stroke play

En stroke play, aucune pénalité ne doit être annulée, modifiée ou imposée après la clôture de la compétition. Une compétition est close lorsque le résultat a été officiellement annoncé ou, dans une qualification en stroke play suivie par un match play, lorsque le joueur a pris le départ de son premier match.

Exceptions : Une pénalité de disqualification doit être imposée après la clôture de la compétition si un *compétiteur* :

- (i) était en infraction avec la Règle 1-3 (Entente pour déroger aux Règles) ; ou
- (ii) a rendu une carte de score sur laquelle il avait consigné un handicap qu'il savait, avant la clôture de la compétition, être supérieur à celui auquel il avait droit et que cela affectait le nombre de coups reçus (Règle 6-2b) ; ou
- (iii) a rendu un score sur n'importe quel trou inférieur à celui effectivement réalisé (Règle 6-6d) pour toute raison autre que l'omission d'inclure une pénalité qu'il ignorait, avant la clôture de la compétition, avoir encouru ; ou
- (iv) savait, avant la clôture de la compétition, qu'il avait été en infraction avec toute autre *Règle* pour laquelle la pénalité prescrite est la disqualification.

34-2. Décision de l'arbitre

Si un *arbitre* a été nommé par le *Comité*, sa décision est sans appel.

34-3. Décision du Comité

En l'absence d'un *arbitre*, toute contestation ou tout point douteux sur les *Règles* doit être soumis au *Comité* dont la décision est sans appel.

Si le *Comité* ne parvient pas à prendre une décision, il peut soumettre la contestation ou le point douteux au *Comité des Règles de Golf du R&A* dont la décision est sans appel.

Si la contestation ou le point douteux n'ont pas été soumis au *Comité des Règles de Golf*, le ou les joueurs ont le droit de demander qu'un exposé concordant soit déposé par un représentant autorisé du *Comité* (ou de la *Commission Sportive du Club*) au *Comité des Règles de Golf* afin d'obtenir une opinion quant à l'exactitude de la décision rendue.

La réponse sera envoyée à ce représentant autorisé.

Si le jeu s'est déroulé autrement qu'en conformité avec les *Règles de Golf*, le *Comité des Règles de Golf* ne rendra de décision sur aucune question.

Note : Il est recommandé que les questions soient soumises directement en première instance au *Comité des Règles de la Fédération Française de Golf* qui en réfèrera au *Royal & Ancien* seulement en cas de doute.

APPENDICE I - REGLES LOCALES ; REGLEMENT DE LA COMPETITION

APPENDICE I – SOMMAIRE

Partie A	Règles Locales.....
1.	Déterminer les limites et les lisières.....
2.	Obstacles d'eau.....
	a. Obstacles d'eau latéraux.....
	b. Balle provisoire.....
3.	Zones du terrain à préserver; Zones écologiquement sensibles.....
4.	Conditions temporaires : boue, extrême humidité, mauvais état et protection du terrain.....
	a. Relever une balle enfoncée, la nettoyer.....
	b. "Balle placée" et "Règles d'hiver".....
5.	Obstructions.....
	a. Règle générale.....
	b. Pierres dans les bunkers.....
	c. Routes et chemins.....
	d. Obstructions inamovibles proches du green.....
	e. Protection des jeunes arbres.....
	f. Obstructions temporaires.....
6.	Dropping zones.....
Partie B	Règles Locales types.....
1.	Zones du terrain à préserver; zones écologiquement sensibles.....
	a. Terrain en réparation; Jeu interdit.....
	b. Zones écologiquement sensibles.....
2.	Protection des jeunes arbres.....
3.	Conditions temporaires : boue, extrême humidité, mauvais état et protection du terrain.....
	a. Dégagement pour une balle enfoncée; Nettoyer la balle.....
	b. "Balle placée" et "Règles d'hiver".....
	c. Trous d'aération.....
4.	Pierres dans les bunkers.....
5.	Obstructions inamovibles proches du green.....
6.	Obstructions temporaires.....
	a. Obstructions inamovibles temporaires.....
	b. Lignes électriques et câbles temporaires.....
Partie C	Règlement de la compétition.....
1.	Spécification de la balle.....
	a. Liste des balles de golf conformes.....
	b. Règlement de la même balle.....
2.	Heures de départ.....
3.	Cadet.....
4.	Cadence de jeu.....
5.	Interruption du jeu à cause d'une situation dangereuse.....
6.	Entraînement.....
	a. Règle générale.....
	b. Entraînement entre les trous.....
7.	Conseil dans les compétitions par équipe.....
8.	Nouveaux trous.....
9.	Moyens de transport.....
10.	Lutte contre le dopage.....
11.	Comment départager les égalités.....
12.	Tableau de match play.....

Partie A Règles Locales

Comme prévu dans la Règle 33-8, le *Comité* peut établir et publier des Règles Locales pour des situations locales anormales si elles sont conformes aux directives instaurées dans cet Appendice. En outre, des renseignements détaillés concernant des Règles Locales acceptables et interdites sont fournis dans les "Décisions sur les Règles de Golf" sous la Règle 33-8 et dans "Conseils pour l'organisation d'une Compétition" (R&A).

Si des situations locales anormales gênent le bon déroulement du jeu et que le *Comité* considère nécessaire de modifier une Règle de Golf, il doit obtenir l'autorisation du R&A.

1. Déterminer les limites et les lisières

Spécifier les moyens utilisés pour déterminer les *hors limites*, les *obstacles d'eau*, les *obstacles d'eau latéraux*, les *terrains en réparation*, les *obstructions* et les parties intégrantes du *terrain* (Règle 33-2a).

2. Obstacles d'eau

a. Obstacles d'eau latéraux

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

b. Balle provisoire

Autoriser le jeu d'une *balle provisoire* selon la Règle 26-1 pour une balle pouvant être dans un *obstacle d'eau* dont les caractéristiques sont telles que si la balle d'origine n'est pas trouvée, il y a suffisamment d'indices probants qu'elle soit *perdue* dans l'*obstacle d'eau* et qu'il serait impraticable de déterminer si la balle est dans l'*obstacle* ou que ce faire aurait pour conséquence de retarder indûment le jeu. La balle est jouée provisoirement selon l'une des options utilisables selon la Règle 26-1 ou toute Règle Locale applicable. Dans un tel cas, si une *balle provisoire* est jouée et que la balle d'origine est dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut, soit jouer la balle d'origine comme elle repose, soit continuer avec la *balle provisoire* en jeu, mais n'est plus autorisé à appliquer la procédure de la Règle 26-1 en ce qui concerne la balle d'origine.

3. Zones du terrain à préserver ; Zones écologiquement sensibles

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

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

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

a. Relever une balle enfoncée, la nettoyer

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

b. "Balle placée" et "Règles d'hiver"

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

5. Obstructions

a. Règle générale

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

Déclarer toute construction comme étant partie intégrante du *terrain* et donc pas une obstruction, par exemple les bords construits des *aires de départ*, des *greens* et des *bunkers* (Règles 24 et 33-2a).

b. Pierres dans les bunkers

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

c. Routes et chemins

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

d. Obstruction inamovibles proches du green.

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

e. Protection des jeunes arbres

Accorder le dégagement pour la protection des jeunes arbres.

f. Obstructions temporaires

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

6. Dropping zones

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

Règle 24-2b ou 24-3b (Obstruction inamovible), Règle 25-1b ou 25-1c (Terrain en condition anormale),

Règle 25-3 (Mauvais green), Règle 26-1 (Obstacles d'eau et Obstacles d'eau latéraux), Règle 28 (Balle injouable).

Partie B Règles Locales types

En respectant les directives exposées dans la partie A de cet Appendice, le *Comité* peut, en se référant aux exemples cités ci-dessous, adopter une Règle Locale type sur une carte de score ou un tableau d'affichage. Toutefois, les Règles Locales types 3a, 3b, 3c, 6a et 6b ne devraient pas être imprimées ou mentionnées sur une carte de score étant donné qu'elles sont toutes de durée limitée.

1. Zones du terrain à préserver ; Zones écologiquement sensibles

a. Terrain en réparation ; Jeu interdit

Si le *Comité* désire protéger une quelconque zone du *terrain*, il devrait la déclarer *terrain en réparation* et interdire le jeu depuis cette zone. [La Règle Locale suivante est recommandée:](#)

"Le _____ (délimité par _____) est *terrain en réparation* d'où le jeu est interdit. Si la balle d'un joueur repose dans la zone, ou si celle-ci interfère avec le *stance* du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur doit se dégager selon la Règle 25-1.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE

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

b. Zones écologiquement sensibles

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

Le *Comité* a une certaine latitude dans la détermination du type de zone en la déclarant soit comme *terrain en réparation*, *obstacle d'eau* ou *hors limites*. Cependant, il ne peut pas définir une certaine zone comme *obstacle d'eau* si elle ne correspond pas à la Définition de "*l'obstacle d'eau*", et il devrait essayer de préserver le caractère du trou.

[La Règle Locale suivante est recommandée:](#)

"I. Définition

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

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

II. Balle dans une zone écologiquement sensible

a. Terrain en réparation

Si une balle est dans une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *terrain en réparation*, une balle doit être droppée conformément à la Règle 25-1b.

S'il y a suffisamment d'indices probants qu'une balle soit *perdue* à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *terrain en réparation*, le joueur peut se dégager sans pénalité comme prévu à la Règle 25-1c.

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

Si une balle est dans une zone écologiquement sensible qui a été définie comme *obstacle d'eau* ou *obstacle d'eau latéral* ou s'il y a suffisamment d'indices probants qu'elle y soit *perdue*, le joueur doit, avec un coup de pénalité, procéder selon la Règle 26-1.

Note : si une balle droppée conformément à la Règle 26-1 roule dans une position où la zone écologiquement sensible interfère avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel, le joueur doit se dégager comme prévu dans la clause III de cette Règle locale.

c. Hors limites

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

III. Interférence avec le stance ou la zone de mouvement intentionnel

Il y a interférence due à une zone écologiquement sensible quand une telle situation interfère avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel. Si l'interférence existe, le joueur doit se dégager de la façon suivante:

- a) **Sur le parcours :** si la balle repose sur le parcours, il faut déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle et qui
- (a) n'est pas plus près du *trou*,
 - (b) évite l'interférence, et
 - (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.
- Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci dessus.
- b) **Dans un obstacle :** si la balle est dans un *obstacle*, le joueur doit relever la balle et la dropper soit:
- (i) Sans pénalité, dans *l'obstacle*, aussi près que possible de l'endroit où la balle reposait, mais pas plus près du *trou*, sur une partie du *terrain* qui offre un dégagement complet; ou
 - (ii) Avec un coup de pénalité, en dehors de *l'obstacle*, en gardant le point où reposait la balle directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est droppée, sans limites à la distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de *l'obstacle*. En outre, le joueur peut procéder selon la Règle 26 ou 28 si elle est applicable.
- c) **Sur le green :** si la balle est sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer sans pénalité à l'emplacement le plus proche d'où elle reposait qui offre un dégagement complet, mais pas plus près du *trou* ni dans un *obstacle*.

La balle peut être nettoyée quand elle est ainsi relevée selon la clause III de cette Règle Locale.

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

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE

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

Note : Dans le cas d'une grave infraction à cette Règle Locale, le *Comité* peut imposer une pénalité de disqualification."

2. Protection des jeunes arbres

Si on souhaite protéger de jeunes arbres, [la Règle Locale suivante est recommandée :](#)

"Protection des jeunes arbres identifiés par _____.

Si un tel arbre interfère avec le *stance* d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle doit être relevée, sans pénalité, et droppée selon la procédure prescrite dans la Règle 24-2b (*Obstruction* inamovible). Si la balle repose dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit relever et dropper la balle conformément à la Règle 24-2b(i) excepté que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans *l'obstacle d'eau* et que la balle doit être droppée dans *l'obstacle d'eau*, ou bien le joueur peut procéder selon la Règle 26. La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle Locale.

Exception : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle locale si

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups"

3. Conditions temporaires : boue, extrême humidité, mauvais état et protection du terrain

a. Dégagement pour une balle enfoncée ; Nettoyer la balle.

La Règle 25-2 prévoit un dégagement sans pénalité pour une balle enfoncée dans son propre impact dans toute zone tondue ras du *parcours*. Sur le *green*, une balle peut être relevée et le dommage causé par l'impact de la balle peut être réparé (Règles 16-1b et c). Quand la permission de se dégager pour une balle enfoncée n'importe où sur le *parcours* se justifie, [la Règle Locale suivante est recommandée](#):

"Sur le *parcours*, une balle qui est enfoncée dans son propre impact dans un sol autre que du sable peut être relevée sans pénalité, nettoyée et droppée aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait mais pas plus près du *trou*. Quand la balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du *parcours*.

Exception : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale s'il est clairement déraisonnable pour lui de jouer un *coup* à cause d'une interférence due à toute autre chose que la situation couverte par cette Règle Locale.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups."

D'autre part, les conditions peuvent être telles que la permission de relever, nettoyer et replacer la balle suffira. Dans ce cas, [la Règle Locale suivante est recommandée](#):

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

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups".

b. "Balle placée" et "Règles d'hiver"

Le terrain en réparation est prévu dans la Règle 25 et les situations locales anormales occasionnelles qui pourraient gêner un jeu équitable et qui ne sont pas répandues, devraient être déclarées *terrain en réparation*.

Cependant, les mauvaises conditions telles que les neiges abondantes, les dégels au printemps, les pluies prolongées ou la chaleur extrême peuvent dégrader les fairways et empêcher parfois l'utilisation de lourds engins de tonte. Quand de telles conditions se généralisent sur toute le *terrain* et que le *Comité* pense que la règle de la "balle placée" ou les "règles d'hiver" amélioreraient le déroulement équitable du jeu ou aideraient à protéger le terrain, [la Règle Locale suivante est recommandée](#):

"Une balle reposant dans une zone tondue ras du *parcours* (ou préciser une partie plus restreinte, par exemple sur le 6eme trou) peut, sans pénalité, être relevée et nettoyée. Avant de relever la balle le joueur doit marquer son emplacement. Ayant relevé la balle, il doit la placer en un point à moins de (préciser la zone, par exemple une carte de score, une longueur de club, etc.) de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du *trou* et ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

Un joueur ne peut placer sa balle qu'une seule fois et une fois placée la balle est en jeu (Règle 20-4). Si la balle ne s'immobilise pas à l'endroit où elle a été placée, la Règle 20-3d s'applique. Si la balle s'immobilise à l'endroit où elle a été placée et si par la suite elle se *déplace*, il n'y pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, à moins que les dispositions d'une autre Règle ne s'appliquent.

Si avant de relever la balle, le joueur ne marque pas sa position ou s'il *déplace* la balle de toute autre manière, telle qu'en la faisant rouler avec un club, il encourt une pénalité d'un coup.

*PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :
Match Play : perte du trou - Stroke Play : deux coups.

*Si un joueur encourt la pénalité générale pour une infraction à cette Règle Locale, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon cette Règle."

c. Trous d'aération

Quand un *terrain* a été aéré, une Règle Locale permettant le dégagement, sans pénalité, d'un trou d'aération peut être justifiée. [La Règle Locale suivante est recommandée:](#)

"Sur le *parcours*, une balle qui vient reposer dans ou sur un trou d'aération peut être relevée sans pénalité, nettoyée et droppée aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait, mais pas plus près du *trou*. Quand la balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du *parcours*.

Sur le *green*, une balle reposant sur ou dans un trou d'aération peut être placée à l'endroit le plus proche, pas plus près du *trou*, qui évite une telle situation.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :

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

4. Pierres dans les bunkers

Les pierres sont, par définition, des *détritus* et, quand la balle d'un joueur est dans un *obstacle*, une pierre reposant dans l'*obstacle* ou le touchant ne peut pas être touchée ou déplacée (Règle 13-4). Cependant, les pierres dans les *bunkers* peuvent représenter un danger pour les joueurs (un joueur pourrait être blessé par une pierre frappée par le club du joueur essayant de jouer la balle) et elles peuvent gêner le bon déroulement du jeu.

Dans le cas où l'autorisation de relever une pierre dans un bunker se justifierait, [la Règle Locale suivante est recommandée:](#)

"Les pierres dans les *bunkers* sont des *obstructions* amovibles (la Règle 24-1 s'applique)".

5. Obstructions inamovibles proches du green

La Règle 24-2 prévoit le dégagement sans pénalité d'une interférence due à une *obstruction* inamovible, mais elle stipule aussi que, sauf sur le *green*, l'interposition sur la *ligne de jeu* n'est pas, en soi, une interférence selon cette Règle.

Cependant, sur certains *terrains*, les colliers de *green* sont tondus si ras que les joueurs peuvent désirer putter s'ils sont tout près du *green*. Dans ce cas, les *obstructions* inamovibles sur le collier de *green* peuvent gêner le bon déroulement du jeu et l'introduction de [la Règle Locale suivante prévoyant un dégagement supplémentaire sans pénalité de l'interposition par une obstruction inamovible serait justifiée:](#)

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

La balle doit être relevée et droppée au point le plus proche d'où reposait la balle qui :

- (a) n'est pas plus près du *trou*,
- (b) évite l'interposition, et
- (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

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

Le dégagement selon cette Règle Locale s'applique également si la balle repose sur le *green*, et qu'une *obstruction* inamovible à moins de deux longueurs de clubs du *green* s'interpose sur la *ligne de putt*. Le joueur peut se dégager comme suit :

La balle doit être relevée et placée au point le plus proche d'où reposait la balle qui

- a) n'est pas plus près du *trou*,
- b) évite l'interposition, et
- c) n'est pas dans un *obstacle*.

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :

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

6. Obstructions temporaires

Quand des *obstructions* temporaires sont installées sur le *terrain* ou y sont attenantes, le *Comité* devrait définir le statut de telles *obstructions* comme amovibles, inamovibles ou *obstructions* inamovibles temporaires.

a. Obstructions inamovibles temporaires

Si le Comité définit de telles *obstructions* comme *obstructions* inamovibles temporaires, [la Règle Locale suivante est recommandée](#) :

"I. Définition

Une *obstruction* inamovible temporaire est un objet artificiel non permanent qui est souvent installé dans le cadre d'une compétition et qui est fixe ou difficilement déplaçable.

Parmi les *obstructions* inamovibles temporaires on peut citer par exemple, mais sans limitation, les tentes, tableaux de score, tribunes, tours de télévision et toilettes.

Les haubans font partie de l'*obstruction* inamovible temporaire à moins que le *Comité* les déclare comme des lignes ou câbles électriques aériens.

II. Interférence

Il y a interférence due à une *obstruction* inamovible temporaire quand

- (a) la balle repose devant et en est si proche que cette *obstruction* interfère avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel, ou
- (b) la balle repose dans, sur, sous ou derrière l'*obstruction* de sorte qu'une partie quelconque de l'*obstruction* s'interpose directement entre la balle du joueur et le *trou* ; l'interférence existe aussi si la balle repose à moins d'une longueur de club d'un point équidistant du trou où une telle interposition existerait.

Note : Une balle est sous une *obstruction* inamovible temporaire quand elle est au-dessous des bords les plus externes de l'*obstruction*, même si ces bords ne se prolongent pas vers le bas jusqu'au sol.

III. Dégagement

Un joueur peut obtenir un dégagement d'une *obstruction* inamovible temporaire, y compris d'une *obstruction* inamovible temporaire qui est *hors limites*, de la manière suivante:

- (a) **Sur le parcours**: si la balle repose sur le *parcours*, on doit déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle qui:
 - (a) n'est pas plus près du *trou*,
 - (b) évite l'interférence telle qu'elle est définie dans la clause II, et
 - (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.

- (b) **Dans un obstacle**: si la balle est dans un *obstacle*, le joueur doit relever et dropper la balle soit:
 - (i) Sans pénalité, dans l'*obstacle*, sur la partie la plus proche du *terrain* qui offre un dégagement total dans les limites précisées dans la clause IIIa ci-dessus ou si le dégagement total n'est pas possible, sur une partie du *terrain* dans l'*obstacle* qui offre le dégagement maximal possible ; ou
 - (ii) Avec un coup de pénalité, hors de l'*obstacle* de la manière suivante: il faut déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle qui
 - (a) n'est pas plus près du *trou*,
 - (b) évite l'interférence telle qu'elle est définie dans la clause II, et
 - (c) n'est pas dans un *obstacle*.
- Le joueur doit dropper la balle à moins d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la clause III.

Note 1 : Si la balle repose dans un *obstacle*, rien dans cette Règle Locale n'empêche le joueur de procéder selon la Règle 26 ou la Règle 28, si elle est applicable.

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

Note 3 : Un *Comité* peut établir une Règle Locale

- (a) permettant ou obligeant un joueur à utiliser une dropping zone lorsqu'il se dégage d'une *obstruction* inamovible temporaire, ou
- (b) permettant au joueur, comme option de dégagement supplémentaire, de dropper du côté opposé de l'*obstruction* à partir du point déterminé selon la clause III, mais en respectant à part cela la clause III.

Exceptions :

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

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

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

IV. Balle perdue

S'il y a suffisamment d'indices probants que la balle soit *perdue* dans, sur ou sous une *obstruction* inamovible temporaire, une balle peut être droppée selon les dispositions de la clause III ou de la clause V, si elle est applicable. Pour permettre l'application des clauses III et V, la balle est considérée comme reposant à l'endroit où elle a franchi en dernier les limites externes de l'*obstruction* (Règle 24-3).

V. Dropping zones

Si le joueur a une interférence due à une *obstruction* inamovible temporaire, le *Comité* peut permettre ou exiger l'utilisation d'une dropping zone. Si le joueur utilise une dropping zone pour se dégager, il doit dropper la balle dans la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle reposait initialement ou est considérée comme reposant selon la clause IV (même si la dropping zone la plus proche se trouve être plus près du *trou*).

Note 1 : Un *Comité* peut établir une Règle Locale interdisant l'utilisation d'une dropping zone qui est plus proche du *trou*.

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE

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

b. Lignes électriques et câbles temporaires

Lorsque des lignes électriques, des câbles, ou des lignes téléphoniques sont installées sur le *terrain*, la [Règle Locale suivante est recommandée](#) :

"Les lignes électriques, les câbles, les lignes téléphoniques temporaires ainsi que les protections les recouvrant ou les étais les soutenant sont des *obstructions*:

1. Si ces éléments sont facilement déplaçables, la Règle 24-1 s'applique.
2. Si ces éléments sont fixes ou difficilement déplaçables, le joueur peut, si la balle repose sur le *parcours* ou dans un *bunker*, obtenir un dégagement selon la Règle 24-2b. Si la balle repose dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut relever et dropper la balle selon la Règle 24-2b(i) excepté que le point le plus proche de dégagement doit être dans l'*obstacle d'eau* et que la balle doit être droppée dans l'*obstacle d'eau*, ou bien il peut procéder selon la Règle 26.
3. Si la balle heurte une ligne ou un câble électrique aérien, le *coup* doit être annulé et rejoué sans pénalité (Règle 20-5). Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être *substituée*.

Note : les haubans étayant une *obstruction* inamovible temporaire font partie de celle-ci à moins que le *Comité*, par une Règle Locale, décrète qu'ils doivent être traités comme des lignes ou câbles électriques aériens.

Exception : Une balle heurtant un câble de raccordement s'élevant du sol ne doit pas être rejouée.

4. Les tranchées de câbles recouvertes d'herbe sont *terrain en réparation*, même si elles ne sont pas marquées ainsi et la Règle 25-1b s'applique."

Partie C Règlement de la Compétition

La Règle 33-1 stipule : " Le *Comité* doit instaurer le règlement selon lequel une compétition doit être jouée".

Le règlement devrait comprendre de nombreux points tels que les modalités d'inscription, les conditions d'admission, le nombre de tours, etc. dont il n'y a pas lieu de traiter dans les Règles de Golf ou dans cet Appendice. Des renseignements détaillés concernant ces règlements sont fournis dans les "Décisions sur les Règles de Golf" à la Règle 33-1 et dans "Conseils pour l'organisation d'une Compétition" (R&A).

Cependant il y a un certain nombre de sujets pouvant être couverts par le règlement d'une compétition sur lesquels l'attention du *Comité* est particulièrement attirée. Ce sont :

1. Spécification de la balle - (Note à la Règle 5-1)

Les deux dispositions suivantes ne sont recommandées que pour les compétitions avec des joueurs de haut niveau:

a. Liste des Balles de Golf Conformes

Le R&A publie régulièrement une Liste des Balles de Golf Conformes qui recense les balles qui ont été testées et reconnues conformes.

Si le *Comité* souhaite exiger des joueurs qu'ils jouent des marques de balles de golf recensées sur la Liste, la Liste devrait être affichée et [le règlement de compétition suivant devrait être appliqué](#) :

"La balle que le joueur joue doit figurer sur la Liste en vigueur des balles de golf conformes publiée par le R&A.

PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT:
Disqualification"

b. Règlement de la même balle

Si l'on souhaite interdire le changement de marque et de type de balle durant un *tour conventionnel*, [le règlement suivant est recommandé](#) :

"Limitation des balles utilisées durant un tour (Note à la Règle 5-1) :

(i) Règlement de la "même balle"

Durant un *tour conventionnel*, la balle que le joueur joue doit être de la même marque et du même type que ceux figurant sous une référence unique dans la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformes.

Note : Si une balle de marque et/ou de type différent est droppée ou placée, elle peut être relevée sans pénalité et le joueur doit alors dropper ou placer une balle appropriée (Règle 20-6).

PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT:

Match play : A la fin du trou où l'infraction a été découverte, le score du match doit être ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction s'est produite ; déduction maximale par tour : deux trous.

Stroke play : deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour : quatre coups.

(ii) Procédure quand une infraction est découverte

Quand un joueur découvre qu'il a joué une balle en infraction avec ce règlement, il doit abandonner cette balle avant de jouer de *l'aire de départ* suivante et terminer le tour avec une balle appropriée. Sinon, le joueur est disqualifié. Si la découverte a lieu durant le jeu d'un trou et que le joueur choisit de *substituer* une balle appropriée avant de terminer le trou, le joueur doit placer une balle appropriée à l'emplacement où reposait la balle jouée en infraction au règlement."

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

Si le *Comité* souhaite agir conformément à cette Note, [la rédaction suivante est recommandée](#) :

"Si le joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, en l'absence de circonstances qui justifient la non-application de la pénalité de disqualification prévue dans la Règle

33-7, la pénalité pour ne pas avoir respecté son heure de départ est la perte du premier trou à jouer en match play ou deux coups en stroke play.

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

3. Cadet (Note à la Règle 6-4)

La Règle 6-4 autorise un joueur à avoir un *cadet* à la condition qu'il n'ait qu'un seul cadet à la fois. Néanmoins il peut y avoir des circonstances où un *Comité* désire interdire l'usage de *cadets* ou restreindre le choix du cadet, par exemple golfeur professionnel, fratrie, parent, autre joueur de la compétition, etc. Dans ce cas, [la rédaction suivante est recommandée](#):

Interdiction des cadets :

Durant le *tour conventionnel*, les joueurs n'ont pas le droit d'avoir de *cadet*.

Limitation du choix des cadets.

Durant le *tour conventionnel*, un joueur ne peut pas employer _____ comme *cadet* .

PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT:

Match play: A la fin du trou où l'infraction a été découverte, le score du match doit être ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction s'est produite ; déduction maximale par tour : deux trous.

Stroke play : deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour : quatre coups.

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

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

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

Le *Comité* peut instaurer des directives sur la cadence de jeu, pour aider à la prévention du jeu lent, en conformité avec la Note 2 à la Règle 6-7.

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

Comme il y a eu beaucoup de décès ou de blessures dues à la foudre sur les terrains de golf, tous les clubs et parrains de compétition de golf sont exhortés à prendre des précautions pour protéger les personnes contre la foudre. L'attention doit être attirée sur les Règles 6-8 et 33-2d. Si le *Comité* souhaite adopter l'article de la Note sous la Règle 6-8b, [la rédaction suivante est recommandée](#) :

"Lorsque le jeu est interrompu par le *Comité* à cause d'une situation dangereuse, si les joueurs d'un match ou d'un groupe sont entre le jeu de deux trous, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que le *Comité* n'ait ordonné une reprise du jeu. S'ils sont en train de jouer un trou, ils doivent interrompre le jeu immédiatement et ne doivent pas le reprendre avant que le *Comité* n'ait ordonné une reprise du jeu. Si un joueur ne respecte pas cette interruption immédiate du jeu, il est disqualifié à moins de circonstances justifiant l'annulation de la pénalité comme prévu à la Règle 33-7.

Le signal pour une interruption de jeu à cause d'une situation dangereuse sera un signal sonore prolongé."

Les signaux suivants sont généralement utilisés et il est recommandé à tous les *Comités* d'agir de même:

Interruption de jeu immédiate: Un signal sonore prolongé

Interruption de jeu: Trois signaux sonores consécutifs, de façon répétée

Reprise du jeu: Deux signaux sonores courts, de façon répétée.

6. Entraînement

a. Règle générale

Le *Comité* peut établir une réglementation régissant les conditions d'entraînement conformément à la Note de la Règle 7-1, à l'Exception (c) de la Règle 7-2, à la Note 2 de la Règle 7 et à la Règle 33-2c.

b. Entraînement entre les trous (Note 2 de la Règle 7)

Il est recommandé qu'un règlement de compétition interdisant l'entraînement au putting ou aux petites approches sur ou près du *green* du dernier trou joué ne soit introduit que dans les compétitions en stroke play. [La rédaction suivante est recommandée :](#)

"Un joueur ne doit pas jouer un quelconque *coup* d'entraînement sur ou près du *green* du dernier trou joué. Si un *coup* d'entraînement est joué sur ou près du *green* du dernier trou joué, le joueur encourt deux coups de pénalité au trou suivant, sauf dans le cas du dernier trou du tour où il encourt la pénalité sur ce trou."

7. Conseil dans les compétitions par équipe (Note à la Règle 8)

Si le *Comité* veut agir conformément à la Note sous la Règle 8, [la rédaction suivante est recommandée :](#)

"Conformément à la Note de la Règle 8 des Règles de Golf, chaque équipe peut nommer une personne (en plus des personnes auxquelles un *conseil* peut être demandé conformément à cette Règle) autorisée à donner des *conseils* aux membres de cette équipe. Une telle personne (si l'on désire introduire une quelconque restriction quant à la désignation d'une personne, l'insérer ici) doit être connue du *Comité* avant de donner des *conseils*."

8. Nouveaux trous (Note à la Règle 33-2b)

Le *Comité* peut stipuler, conformément à la Note de la Règle 33-2b, que les *trous* et *aires de départ*, pour une compétition à tour unique se déroulant sur plus d'une journée, peuvent être situés différemment chacune des journées.

9. Moyens de transport

Si l'on souhaite exiger des joueurs de marcher pendant la compétition, [le règlement suivant est recommandé :](#)

" Les joueurs doivent marcher à tout moment pendant un *tour conventionnel*."

PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT :

Match play: à la fin du trou où l'infraction a été découverte, le score du match doit être ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction s'est produite; déduction maximale par tour : deux trous.

Stroke play : deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite; pénalité maximale par tour : quatre coups.

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

Match play ou stroke play: l'usage d'un moyen de transport non autorisé doit être abandonné immédiatement après avoir découvert qu'il y a infraction. Sinon, le joueur est disqualifié."

10. Lutte contre le dopage

Le *Comité* peut exiger dans le règlement de la compétition que les joueurs se conforment à des règles contre le dopage.

11. Comment départager les égalités

La Règle 33-6 donne pouvoir au *Comité* de déterminer comment et quand un match partagé ou une égalité en stroke play doivent être départagés. La décision devrait être publiée à l'avance.

[Le R&A recommande :](#)

Match play

Un match qui se termine à égalité devrait être départagé trou par trou jusqu'à ce qu'un *camp* gagne un trou. Le barrage devrait débiter sur le trou où le match a commencé. Dans un match avec handicap, les coups reçus devraient être alloués comme dans le tour prescrit.

Stroke play

- a) Dans le cas d'une égalité dans une compétition en stroke play en brut, un barrage est recommandé. Un tel barrage peut se dérouler sur 18 trous ou moins selon précision du *Comité*. Si ceci n'est pas faisable ou si une égalité persiste, un barrage trou par trou est recommandé.
- b) Dans le cas d'une égalité en compétition en stroke play avec handicap, un barrage avec handicap est recommandé. Un tel barrage peut se dérouler sur 18 trous ou moins selon précision du *Comité*. Si le barrage comporte moins de 18 trous, le pourcentage des 18 trous à jouer devrait être appliqué aux handicaps des

joueurs pour déterminer leurs handicaps pour le barrage. Une fraction d'un coup de handicap d'une moitié ou plus devrait compter comme un coup entier, et toute fraction moindre devrait ne pas compter.

- c) Dans l'une et l'autre compétition en stroke play en brut et avec handicap, si aucun type de barrage n'est faisable, il est recommandé de comparer les cartes de score. La méthode de comparaison des cartes devrait être annoncée à l'avance. Une méthode acceptable de comparaison des cartes de score est de désigner le vainqueur sur la base du meilleur score pour les neuf derniers trous. Si les joueurs ex aequo ont le même score pour les neuf derniers trous, on désignera le vainqueur sur la base des six derniers, trois derniers et finalement du 18^{ème} trou. Si on utilise cette méthode dans une compétition en stroke play avec handicap, on déduira la moitié, le tiers, le sixième, etc. des handicaps. Les fractions ne seront pas supprimées. Si une telle méthode est utilisée dans une compétition avec des aires de départs multiples, il est recommandé que les "neuf derniers trous, six derniers trous, etc." soient considérés comme étant les trous 10-18, 13-18, etc.
- d) Si les règlements de la compétition stipulent que les égalités seront levées sur les neuf derniers, six derniers, trois derniers et dernier trou, ils devraient aussi prévoir ce qui doit se produire si cette procédure ne désigne pas de vainqueur.

12. Tableau de match play

Bien que le tirage pour match play puisse être totalement aléatoire ou que certains joueurs puissent être répartis dans différents quarts ou huitièmes, on recommande le Tableau Général Numérique si les matches sont déterminés par un tour qualificatif.

Tableau Général Numérique

Afin de déterminer les places dans le tableau, les égalités dans les tours qualificatifs autres que celles pour la dernière place qualificative sont levées par l'ordre dans lequel les scores sont rendus, avec le premier score rendu recevant le nombre le plus bas disponible, etc.

S'il est impossible de déterminer l'ordre dans lequel les scores sont rendus, les égalités seront tranchées par un tirage aléatoire.

HAUT TABL.	BAS TABL.	HAUT TABL.	BAS TABL.
64 QUALIFIES		32 QUALIFIES	
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 QUALIFIES	
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 QUALIFIES	
12 c 53	11 c 54	1 c 8	2 c 7
21 c 44	22 c 43	4 c 5	3 c 6

APPENDICE II et III

Toute conception d'un club ou d'une balle qui n'est pas couverte par les Règles 4 et 5 et les Appendices II et III, ou qui pourrait changer d'une manière significative la nature du jeu, fera l'objet d'une décision du R&A. Les dimensions indiquées dans les Appendices II et III sont en mesures anglaises. Pour information les dimensions en mesures métriques sont aussi indiquées, la conversion étant faite sur la base de 1 pouce = 25,4 mm. Dans le cas d'un litige sur la conformité d'un club ou d'une balle, la mesure anglaise sert de référence.

APPENDICE II - CONCEPTION DES CLUBS

Un joueur qui a un doute sur la conformité d'un club devrait consulter le R&A.

Un fabricant devrait soumettre au R&A le prototype d'un club qu'il envisage de fabriquer, pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec les *Règles*. Si un fabricant omet de soumettre un prototype ou d'attendre une décision avant sa fabrication et/ou sa commercialisation, il assume le risque d'une décision de non-conformité de ce club avec les *Règles*. Tout prototype soumis au R&A devient sa propriété à des fins de référence.

Les paragraphes suivants prescrivent les règles générales de conception des clubs, ainsi que le cahier des charges et les interprétations. De plus amples renseignements concernant ces réglementations et leur interprétation correcte sont fournis dans " Un Guide pour les Règles sur les Clubs et les Balles".

Lorsqu'un club ou une partie de club doit avoir une propriété précise, cela signifie qu'il doit être conçu et fabriqué avec l'intention d'avoir cette propriété. Après fabrication, cette propriété du club ou de cette partie de club doit rentrer dans les limites de tolérance de fabrication appropriées au matériau utilisé.

1.Clubs

a. Règle générale

Un club est un instrument conçu pour frapper la balle; il se présente, en général, sous trois types : bois, fers et putters qui se distinguent par leur forme et leur utilisation souhaitée. Un putter est un club dont l'angle d'ouverture (*loft*) ne dépasse pas 10 degrés et qui est principalement utilisé sur le *green*.

Le club ne doit pas être très différent de la forme et de la fabrication traditionnelles et habituelles. Il doit être constitué d'un manche (*shaft*) et d'une tête. Toutes les pièces d'un club doivent être fixées ensemble pour que le club forme un tout ; de plus, le club ne doit comporter aucun accessoire externe à l'exception de ceux autorisés par les *Règles*.

b. Réglages

Les bois et les fers doivent être conçus pour ne pas être réglables, à l'exception de leur poids. Les putters peuvent être conçus pour avoir un poids réglable, et d'autres formes de réglage sont également autorisées. Toutes les méthodes de réglage autorisées par les *Règles* doivent prévoir que :

- (i) le réglage ne soit pas exécutable facilement ;
- (ii) toutes les pièces réglables soient fixées solidement et qu'il n'y ait pas de probabilité raisonnable qu'elles se détachent durant un tour ; et
- (iii) toutes les configurations du réglage soient conformes aux *Règles*.

La pénalité de disqualification pour modification volontaire des caractéristiques de jeu d'un club durant un *tour conventionnel* (Règle 4-2a) s'applique à tous les clubs, y compris le putter.

c. Longueur

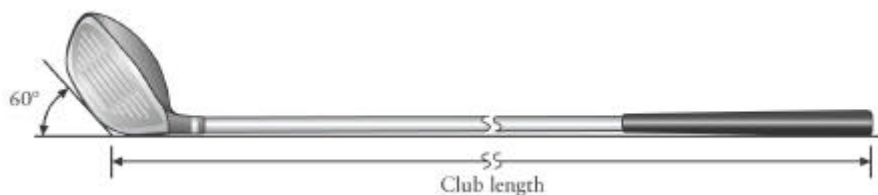


Fig. I

La longueur totale du club doit être d'au moins 18 pouces (457,2 mm) et, sauf pour les putters, ne doit pas excéder 48 pouces (1219,2 mm). Pour les bois et les fers, la mesure de la longueur est prise avec le club posé selon un plan horizontal et la semelle reposant selon un plan formant un angle de 60 degrés comme le montre la Figure I.

La longueur se définit par la distance entre le sommet de la poignée (*grip*) et le point d'intersection des deux plans. Pour les putters, la mesure est prise entre le sommet de la poignée (*grip*) et la semelle du club, le long de l'axe du manche ou d'une extension rectiligne de ce manche.

Note: Les clubs ne respectant pas la limite maximale spécifiée à l'Appendice II, 1c, utilisés ou commercialisés avant le 1^{er} janvier 2004 et qui par ailleurs sont conformes aux Règles, peuvent être utilisés jusqu'au 31 décembre 2004.

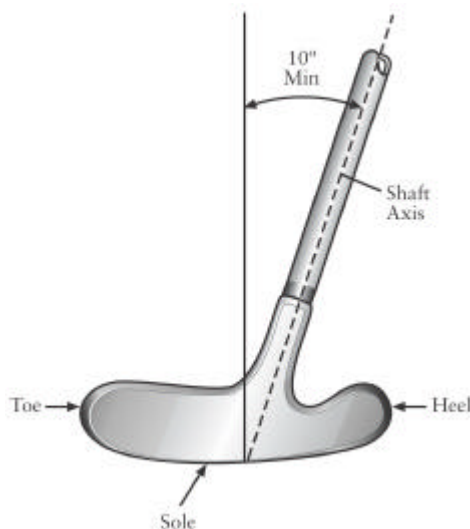


Fig. II

d. Alignement

Lorsque le club est dans sa position normale à l'adresse, le manche doit s'aligner de telle façon que :

- (i) La projection de la partie rectiligne du manche sur le plan vertical passant par le talon (*heel*) et la pointe (*toe*) diverge de la verticale d'au moins 10 degrés (voir Figure II) ;

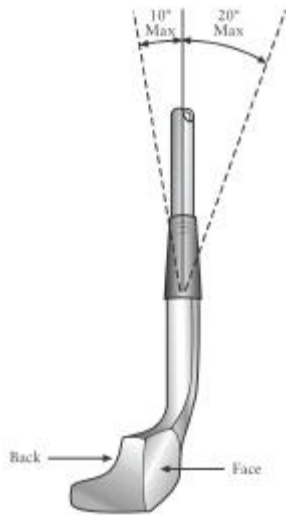


Fig. III

Excepté pour les putters, toute la partie du talon du club doit se trouver à moins de 0.625 pouces (15,88 mm) du plan défini par l'axe de la partie rectiligne du manche et la ligne (horizontale) intentionnelle de jeu. (voir Figure IV)

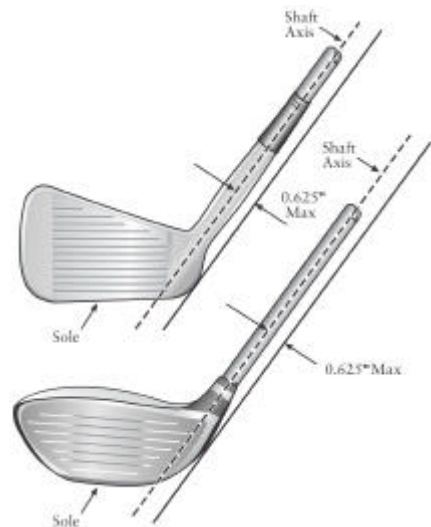
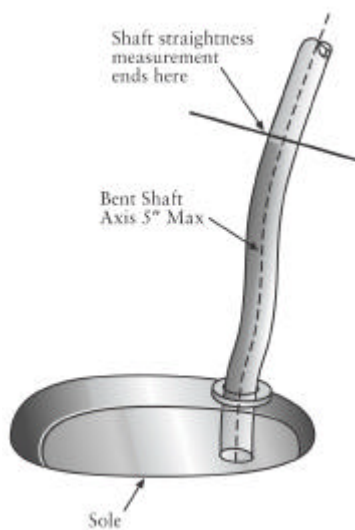


Fig. IV



2. Manche (*shaft*)

a. Rectitude

Le manche doit être droit depuis le sommet de la poignée (*grip*) jusqu'à un point situé à pas plus de 5 pouces (127mm) au-dessus de la semelle (*sole*) ; cette longueur est mesurée depuis le point où le manche n'est plus droit le long de l'axe de la partie courbée du manche jusqu'au collier (*neck*) et/ou la douille (*socket*) (voir Figure V).

b. Caractéristiques de courbure et de torsion

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

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

c. Fixation de la tête du club

Le manche doit être fixé au talon de la tête du club soit directement, soit à travers un collier et/ou une douille. La longueur depuis le haut du collier et/ou de la douille jusqu'à la semelle du club ne doit pas excéder 5 pouces

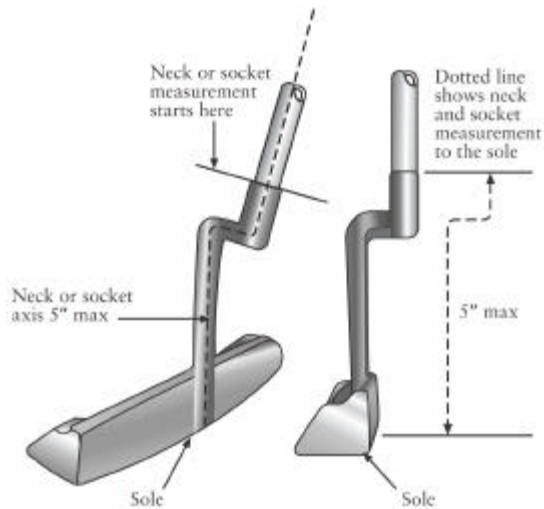


Fig. VI

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

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

3. Poignée (*Grip*) (voir Figure VII)

La poignée (*grip*) est un matériel ajouté au manche pour permettre au joueur d'avoir une prise ferme. Elle doit être droite, de forme simple, aller jusqu'au bout du manche et ne doit pas comporter de partie moulée pour une partie quelconque des mains. Si aucun matériel n'est ajouté au manche, la partie du manche conçue pour être saisie par le joueur sera considérée comme étant la poignée.

- (i) Pour les clubs autres que les putters, la poignée doit être de section droite circulaire ; cependant des nervures continues, rectilignes et légèrement en saillie peuvent être incorporées sur toute la longueur de la poignée. Une spirale légèrement dentelée est aussi autorisée sur une poignée enveloppée ou une reproduction de celle-ci.
- (ii) Une poignée de putter peut avoir une section droite non circulaire à condition que la section droite ne comporte pas de concavité, soit symétrique et demeure généralement identique sur toute la longueur de la poignée. (voir la clause (v) ci dessous)
- (iii) La poignée peut-être fuselée mais ne doit pas comporter de renflement ou de rétrécissement. Les dimensions de sa section droite mesurées dans n'importe quelle direction ne doivent pas excéder 1.75 pouces (44,45mm).

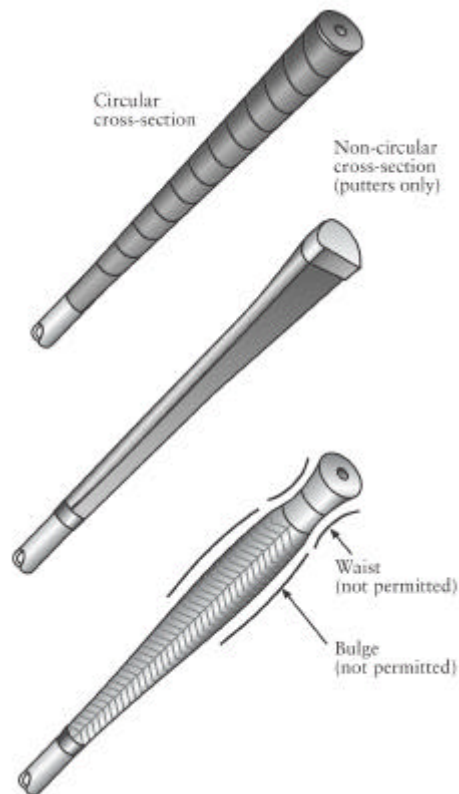


Fig. VII

- (iv) Pour les clubs autres que les putters, l'axe de la poignée doit coïncider avec l'axe du manche.
- (v) Un putter peut comporter deux poignées, sous réserve que chacune soit de section droite circulaire et que l'axe de chacune coïncide avec l'axe du manche, et qu'elles soient séparées par au moins 1.5 pouces (38,1 mm).

4. Tête du club

a. Forme simple

La tête d'un club doit être de forme générale simple. Tous les composants doivent être rigides, de nature structurée et fonctionnels. Il n'est pas possible de définir "forme simple" de manière précise et compréhensible, mais les caractéristiques qui sont censées être en infraction avec cette exigence, et qui par conséquent ne sont pas autorisées, comprennent :

- (i) des trous à travers la tête,
- (ii) de la matière transparente ajoutée dans un autre but que décoratif ou structurel,
- (iii) des appendices au corps principal de la tête tels que protubérances, lames, baguettes ou ailettes,

dans le but de répondre aux spécifications dimensionnelles, pour viser, ou pour toute autre raison. Des exceptions peuvent être faites pour les putters.

Des sillons dans la semelle ou patins sur celle-ci ne doivent pas se prolonger sur la face.

b. Dimensions et volume

(i) Bois

Quand le club repose avec un angle de 60 degrés, les dimensions de la tête de club doivent être telles que:

- (a) la distance entre le talon et la pointe de la tête de club soit supérieure à la distance entre la face et le dos;
- (b) la distance entre le talon et la pointe de la tête de club ne dépasse pas 5 pouces (127mm) ; et
- (c) la distance entre la semelle et le sommet de la tête de club ne dépasse pas 2.8 pouces (71,12mm).

Ces dimensions sont mesurées horizontalement entre les projections verticales des points les plus externes de:

- la pointe et le talon ; et
- la face et le dos (voir Figure VIII, dimension A) ;

et verticalement entre les projections horizontales des points les plus externes de la semelle et du sommet (voir Figure VIII, dimension B). Si le point le plus externe du talon n'est pas clairement défini, il est considéré comme se trouvant à 0.875 pouces (22,23mm) au dessus du plan horizontal sur lequel le club repose (voir Figure VIII, dimension C).

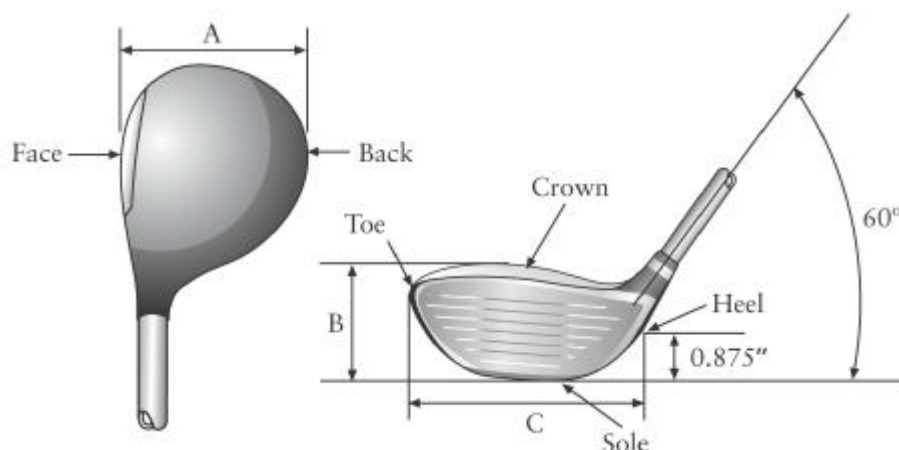


Fig. VIII

Le volume de la tête de club ne doit pas excéder 28,06 pouces cube (460 cm cube), avec une tolérance de 0,61 pouces cube (10cm cube).

Note: Les clubs ne respectant pas la limite maximale spécifiée à l'Appendice II, 4b(i), utilisés ou commercialisés avant le 1^{er} janvier 2004 et qui par ailleurs sont conformes aux Règles, peuvent être utilisés jusqu'au 31 décembre 2004.

(ii) Fers et Putters

Lorsque la tête du club est dans sa position normale à l'adresse, les dimensions de la tête doivent être telles que la distance entre le talon et la pointe de la tête de club soit supérieure à la distance entre la face et le dos. Pour les têtes de forme traditionnelle, ces dimensions seront mesurées sur des lignes horizontales entre les projections verticales des points les plus externes de:

- la pointe et le talon; et
- la face et le dos.

Pour les têtes de forme inhabituelle, la distance du talon à la pointe peut être mesurée sur la face.

c. Faces de frappe

La tête du club ne doit avoir qu'une seule face de frappe ; par contre le putter peut avoir deux faces de frappe à condition que leurs caractéristiques soient les mêmes et qu'elles soient opposées l'une à l'autre.

5. Face du Club

a. Règle générale

Le matériau et la construction de la face ou la tête du club, ou un traitement quelconque ne doivent pas avoir à l'impact un effet de ressort (selon test), ou imprimer d'une manière significative plus ou moins de rotation à la balle qu'une face standard en acier, ou avoir tout autre effet qui influencerait indûment le mouvement de la balle. La face de club doit être dure et rigide (quelques exceptions peuvent être faites pour les putters) et, excepté pour les empreintes citées ci-dessous, doit être lisse et ne doit pas avoir un quelconque degré de concavité.

b. Rugosité et matériau de la zone d'impact

Excepté pour les empreintes spécifiées dans les paragraphes suivants, la rugosité de la surface à l'intérieur de la zone où l'impact est prévu (la "zone d'impact") ne doit pas excéder celle d'un sablage décoratif ou d'un fin fraisage (voir Figure IX).

La totalité de la zone d'impact doit être d'un matériau unique. Des exceptions peuvent être faites pour les clubs en bois.



Fig. IX

c. Empreintes de la zone d'impact

Les empreintes dans la zone d'impact ne doivent pas avoir d'arêtes acérées ou de bords en relief qui soient perceptibles au doigt. Les rainures ou les empreintes poinçonnées dans la zone d'impact doivent correspondre aux spécifications suivantes :

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

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

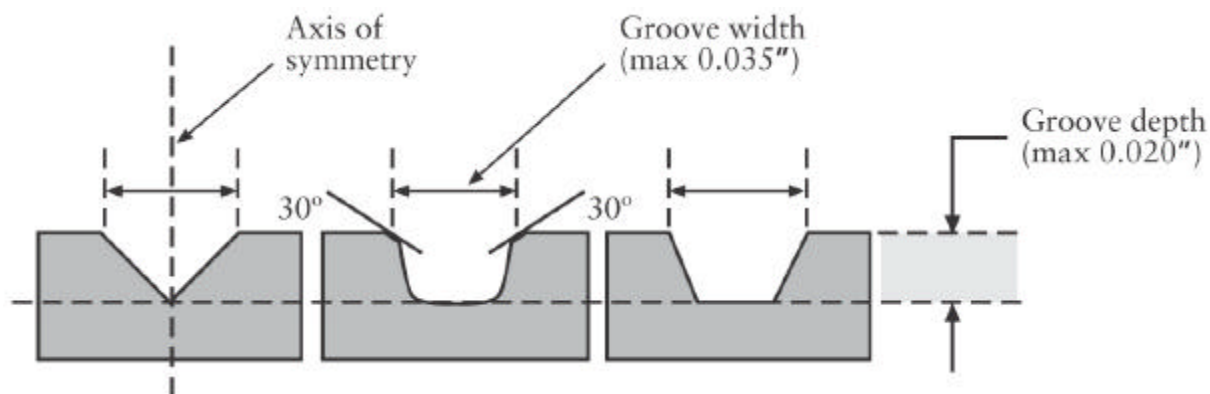


Fig. X

(ii) **Empreintes poinçonnées** : des empreintes poinçonnées peuvent être utilisées.

- La surface d'une telle empreinte ne doit pas excéder 0.0044 pouce² (2,84 mm²).
- Une empreinte ne doit pas être à moins de 0.168 pouce (4,27 mm) d'une empreinte adjacente, mesuré de centre à centre.
- La profondeur d'une empreinte poinçonnée ne doit pas excéder 0.040 pouce (1,02 mm).
- Si des empreintes poinçonnées sont utilisées en combinaison avec des rainures, une empreinte poinçonnée ne doit pas être plus près d'une rainure que 0.168 pouce (4,27 mm), mesuré de centre à centre.

d. Empreintes décoratives

Le centre de la zone d'impact peut être indiqué par un dessin à l'intérieur des limites d'un carré de 0.375 pouce (9,53 mm) de côté. Un tel dessin ne doit pas influencer indûment le mouvement de la balle. Des empreintes décoratives sont permises en dehors de la zone d'impact.

e. Empreintes sur la face de clubs non métalliques

Les spécifications ci-dessus s'appliquent aux clubs dont la zone d'impact de la face est métallique ou d'un matériau de dureté similaire. Elles ne s'appliquent pas aux clubs dont les faces sont faites d'autres matériaux et dont l'angle d'ouverture (*loft*) est de 24 degrés ou moins, mais les empreintes qui pourraient influencer indûment le mouvement de la balle sont interdites.

Les clubs avec ce type de face et un angle d'ouverture dépassant 24 degrés peuvent comporter des rainures d'une largeur maximale de 0.040 pouce (1,02 mm) et d'une profondeur maximale de 1 fois 1/2 la largeur de la rainure mais, pour le reste, ils doivent être obligatoirement conformes aux spécifications ci-dessus concernant les empreintes.

f. Face de putter

Les spécifications ci-dessus concernant la rugosité, le matériau et les empreintes de la zone d'impact ne s'appliquent pas aux putters.

APPENDICE III - LA BALLE

1. Poids

Le poids de la balle ne doit pas dépasser 1.620 onces avoirdupois (45,93gr).

2. Dimension

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

3. Symétrie sphérique

La balle ne doit pas être conçue, fabriquée ou modifiée intentionnellement pour avoir des propriétés qui diffèrent de celles d'une balle parfaitement sphérique.

4. Vitesse initiale

La vitesse initiale de la balle ne doit pas dépasser la limite spécifiée (selon test) lorsqu'elle est mesurée à l'aide d'appareils agréés par le R&A.

5. Standard de Distance Totale

La distance combinée en portée et roule de la balle, lorsqu'elle est testée sur un appareil homologué par le R&A, ne doit pas dépasser la distance spécifiée dans les conditions définies par le Standard de Distance Totale applicable aux balles de golf et disponible auprès du R&A.

HANDICAPS

Les Règles de Golf ne légifèrent pas sur l'attribution et l'évolution des handicaps. Ces sujets sont du ressort des Fédérations Nationales (en France, la Fédération Française de Golf) et les questions doivent leur être adressées directement.

INDEX

Adresse, position à l'	
Déterminer le point le plus proche de dégagement	
Adresser la balle (Déf.). Voir aussi Stance	
Balle se déplaçant après avoir été adressée (Règle 18-2b)	
Encourir un coup de pénalité (Règle 18-2b)	
Toucher la ligne de putt (Règle 16-1a)	
Adversaire	
Balle déplacée par (Règle 18-3)	
Prenant le drapeau en charge sans autorisation (Règle 17-2)	
L'informer d'une pénalité (Règle 9-2)	
Aide	
Pénalité (Règle 14-2)	
Aide physique (Règle 14-2)	
Aire de départ (Déf.). Voir aussi Honneur	
Coup précédent joué depuis (Règle 20-5)	
Mauvaise aire de départ (Règle 11-5)	
Jouer d'en dehors (Règle 11-4)	
Jouer une balle provisoire ou une seconde balle (Règle 10-3)	
Mettre la balle sur tee (Règle 11-1)	
Ne pas terminer le trou, correction de l'erreur (Règle 3-2)	
Ordre de jeu	
Match play (Règle 10-1a)	
Stroke play (Règle 10-2a)	
Threesome ou foursome (Règle 29-1)	
Poser réclamation avant de jouer de l'aire de départ suivante (Règle 2-5)	
S'entraîner sur ou près	
Avant ou entre les tours (Règle 7-1b)	
Pendant un tour (Règle 7-2)	
Se tenir en dehors pour jouer une balle à l'intérieur (Règle 11-1)	
Terminer le trou avec la balle jouée du tee (Règle 15-1)	
Animal fousseur (Déf.), trou fait par un	
Balle déplacée pendant la recherche (Règle 12-1)	
Dégagement (Règle 25-1)	
Approches, petites	
Entraînement avant le tour (Règle 7-1b)	
Entraînement pendant le tour (Règle 7-2)	
Arbitre (Déf.)	
Décisions sans appel (Règle 34-2)	
Élément extérieur (Déf. d'Élément extérieur)	
Limitation des attributions d'un arbitre par le Comité (Règle 33-1)	
Balle. Voir aussi Adresser la balle; Balle déplacée; Balle droppée; Balle perdue; Balle provisoire; Frapper; Hors limites; Placer la balle; Relever la balle; Seconde balle.	
Aidant le jeu (Règle 22-1)	
Chercher (Règle 12-1)	
Déviée ou arrêtée	
Pendant qu'elle est au repos (Règle 18)	
Pendant qu'elle est en mouvement (Règle 19)	
Eau fortuite, dans l' (Définition).....	
Echangée pendant le jeu d'un trou (Règle 15-2)	
Endommagée, hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3).....	
Enfoncée	
Dégagement (Règle 25-2)	
Règle locale (App. I)	
Entrée	
Définition	

En suspens au bord du trou (Règle 16-2).....	
Exercer une influence sur (Règle 1-2)	
Finir le trou	
Balle jouée de l'aire de départ (Règles 1-1, 15-1)	
Manquement	
Match play (Règle 15-2)	
Stroke play (Règle 3-2)	
Frapper franchement (Règle 14-1)	
Gênant le jeu (Règle 22-2).	
Identification	
Marquer (Règles 6-5, 12-2)	
Relever pour (Règle 12-2)	
Injouable	
Endommagée, hors d'usage (Règle 5-3)	
Procédure (Règle 28)	
Jouée	
Comme elle repose (Règle 13-1)	
D'un mauvais endroit, match play (Règle 20-7b)	
D'un mauvais endroit, stroke play (Règle 20-7c)	
Pendant qu'elle est en mouvement (Règles 14-5, 14-6)	
Lie	
Améliorer (Règle 13-2)	
Modifié (Règle 20-3b)	
Matériau étranger appliqué (Règle 5-2)	
Mauvaise balle (Déf.)	
Exécuter un coup sur (Règle 15)	
Quatre balles, match play (Règle 30-3d)	
Quatre balles, stroke play (Règle 31-6)	
Temps passé à jouer en, définition de la balle perdue	
Mouvement, en	
Déviée ou arrêtée (Règle 19)	
Enlever un détrit (Règle 23-1)	
Enlever une obstruction (Règle 24-1)	
Nettoyer (Règle 21)	
Obstacle d'eau, dans un	
Dégagement (Règle 26-1)	
Jouée de l'intérieur, et perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle (Règle 26-2b)	
Jouée de l'intérieur, vient reposer dans le même obstacle (Règle 26-2a)	
Se déplaçant dans l'eau (Règle 14-6)	
Reposant contre le drapeau (Règle 17-4)	
Spécifications, cahier des charges	
Détails (App. III)	
Règle générale (Règle 5-1)	
Substituée	
Devenant la balle en jeu (Règles 15-2, 20-4)	
Incorrectement (Règle 20-6)	
Lorsque perdue dans une obstruction (Règle 24-3)	
Lorsque perdue dans un terrain en condition anormale (Règle 25-1c)	
Pendant le jeu d'un trou (Règle 15-2).....	
Si une balle n'est pas immédiatement récupérable (Règles 18 Note1, 19-1, 24-2b Note 2, 25-1b Note 2)	
Terrain en réparation, dans un (Définition)	
Tombant du tee (Règle 11-3)	
Touchée	
Par l'adversaire (Règle 18-3)	
Par le joueur, délibérément (Règle 18-2a)	
Visible pendant qu'on joue (Règle 12-1)	
Balle déplacée (Déf.). Voir aussi Relever la balle	
Après avoir été adressée (Règle 18-2b)	
Après avoir touché un détrit (Règle 23-1)	

En cherchant	
Dans l'eau dans un obstacle d'eau (Règles 12-1, 14-6)	
Une balle dans un terrain en condition anormale (Règle 12-1)	
Une balle recouverte dans un obstacle (Règle 12-1)	
En enlevant	
Détritus (Règle 23-1)	
Marque-balle (Règles 20-1, 20-3a)	
Obstruction amovible (Règle 24-1)	
En réparant un bouchon de trou ou un impact de balle (Règle 16-1c)	
Jouer une balle en mouvement (Règle 14-5)	
Par le joueur	
Accidentellement (Règle 18-2a)	
Après avoir été adressée (Règle 18-2b)	
Après avoir touché un détritus (Règle 23-1)	
Délibérément (Règles 1-2, 18-2a)	
En mesurant (Règle 18-6)	
Pendant la recherche (Règles 18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4)	
Par un adversaire	
En dehors d'une recherche (Règle 18-3b)	
En match à trois balles (Règle 30-2a)	
Pendant une recherche (Règle 18-3a)	
Par un co-compétiteur (Règle 18-4)	
Par une autre balle (Règle 18-5)	
Par un élément extérieur (Règle 18-1)	
Pas immédiatement récupérable (Règle 18 Note 1)	
Balle droppée. Voir aussi Parcours.	
Dropping zones (App. I)	
En jeu (Règle 20-4)	
Jouer une balle droppée d'un mauvais endroit (Règle 20-7).....	
Joueur doit dropper, le (Règle 20-2a)	
Près d'un point spécifique (Règle 20-2b)	
Redropper (Règle 20-2c)	
Relever une balle incorrectement droppée (Règle 20-6)	
Roule	
Dans une position où il y a interférence pour laquelle le dégagement avait été pris (Règle 20-2c)	
Hors limites, dans un obstacle, plus près du trou, etc. (Règle 20-2c)	
Touche le joueur ou l'équipement (Règle 20-2a)	
Balle endommagée	
Hors d'usage (Règle 5-3)	
Balle enfoncée	
Dégagement (Règle 25-2)	
Règle locale (App. I)	
Balle en jeu (Déf.). Voir aussi Balle, jouée; Balle déplacée.	
Balle provisoire devenant la (Règle 27-2b)	
Balle substituée (Règle 20-4)	
Balle injouable	
Dégagement (Règle 28)	
Endommagée, hors d'usage (Règle 5-3)	
Balle perdue (Déf.)	
Cadence de jeu, considérations sur la (Etiquette)	
Dans une obstruction inamovible temporaire (App. I)	
Dans un obstacle d'eau (Règle 26-1)	
Eau fortuite, terrain en réparation, etc. (Règle 25-1c)	
Obstruction (Règle 24-3)	
Procédure (Règle 27-1)	
Terrain en conditions anormales (Règle 25-1c)	
Balle placée	
Décision du Comité (App. I)	
Règle locale (App. I)	

Balle provisoire (Déf.)	
Abandonnée (Règle 27-2c)	
Cadence de jeu (Etiquette)	
Depuis l'aire de départ (Règle 10-3)	
Devenant balle en jeu (Déf. de la Balle perdue, Règle 27-2b)	
Règle locale permettant le jeu d'une balle provisoire dans le cas d'un obstacle d'eau (App. I)	
Bouchons de trou	
Réparer (Règle 16-1c)	
Bunkers (Déf.). Voir aussi Obstacles	
Balle injouable dans (Règle 28)	
Pierres dans les, règle locale (App. I)	
Point le plus proche de dégagement	
Cadence de jeu	
En cherchant une balle (Etiquette)	
Prévention du jeu lent (Règle 6-7 Note 2, App. I)	
Cadet (Déf.). Voir aussi Équipement	
Balle déplacée par (Règles 18-2, 18-3, 18-4)	
Infraction à une Règle par le (Règle 6-1)	
Position du (Règle 14-2)	
Prenant en charge le drapeau (Règle 17)	
Un par joueur (Règle 6-4)	
Cadet éclairneur (Déf.)	
Définition d'élément extérieur	
Camps (Déf.). Voir aussi Matches	
Disqualification du	
A la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3e)	
Stroke play à quatre balles (Règle 31-7)	
Ordre de jeu	
A la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3c)	
Honneur à l'aire de départ (Règle 10-1a)	
Stroke play à quatre balles (Règle 31-5)	
Pénalité, maximum de quatorze clubs	
A la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3b)	
Stroke play à quatre balles (Règle 31-3)	
Représentation du	
A la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3a)	
Stroke play à quatre balles (Règle 31-2)	
Chipping. Voir Approches, petites	
Clous des chaussures de golf	
Réparer les dégâts des (Etiquette)	
Clubs	
Changer les caractéristiques de jeu (Règle 4-2)	
Conception (App. II)	
Déclaré retiré du jeu (Règle 4-4c)	
Emprunter ou partager (Règle 4-4b)	
Endommagés	
Autrement que pendant le cours normal du jeu (Règle 4-3b)	
Avant le tour (Règle 4-3c)	
Pendant le cours normal du jeu (Règle 4-3a)	
Face (App. II)	
Grip, Voir Poignée	
Hors d'usage (Règle 4-3)	
Longueur (App. II)	
Manche – Shaft (App. II)	
Nombre maximum autorisé (Règle 4-4a)	
Partagés par les partenaires (Règle 4-4b)	
Pénalités	
Caractéristiques de jeu changées (Règle 4-2a)	
Clubs excédentaires (Règle 4-4)	

Clubs non conformes (Règle 4-1)	
Matériau étranger appliqué (Règle 4-2b)	
Poignée	
Aide artificielle pour tenir la (Règle 14-3)	
Spécifications, cahier des charges (App. II)	
Poser le club sur le sol	
Dans un obstacle (Règle 13-4)	
Légèrement (Règle 13-2)	
Prototypes soumis au R&A (Règle 4)	
Réglages (App. II)	
Remplacement pendant un tour (Règle 4-3a)	
Spécifications, cahier des charges (App. II)	
Usure et modification (Règle 4-1b)	
Co-compétiteur (Déf.)	
Balle déplacée par le (Règle 18-4)	
Balle en mouvement frappant le (Règle 19-4)	
Contestant une allégation de balle hors d'usage (Règle 5-3 Note)	
Doute sur la procédure (Règle 3-3a)	
Examiner la balle (Règle 5-3)	
Identifier la balle (Règle 12-2)	
Prendre le drapeau en charge (Règle 17)	
Comité (Déf.). Voir aussi Règlement	
Addition des scores et application du handicap (Règles 6-6d Note1, 33-5)	
Construction décrétée comme partie intégrante du terrain (Déf. de l'Obstruction, Règle 33-2a)	
Décision	
Pour les départages (Règle 33-6, App. I)	
Sans appel (Règle 34-3)	
Déterminer	
Les limites et les lisières du terrain (Règle 33-2, App. I)	
Les obstacles d'eau (Définition de l'Obstacle d'eau et de l'Obstacle d'eau latéral)	
Les obstructions amovibles décrétées inamovibles (Définition de l'Obstruction)	
Le terrain d'entraînement (Règle 33-2c)	
Devoirs et pouvoirs (Règle 33)	
Établir le règlement (Règle 33-1, App. I)	
Fixer les heures de départ et composer les groupes (Règles 6-3, 33-3)	
Interruption de jeu par (Règle 6-8b)	
Prévention du jeu lent (Règle 6-7 Note 2)	
Prolonger un tour conventionnel en match play pour départager un match nul (Règle 2-3)	
Règles d'entraînement (Règles 7-1, 7-2 Notes)	
Règles locales instaurées par (Règle 33-8a, App. I)	
Table des coups reçus (Règle 33-4)	
Commissaire (Déf.)	
Élément extérieur (Déf. Élément extérieur)	
Compétiteur (Déf.). Voir aussi Co-compétiteur	
Balle en mouvement frappant le (Règle 19-2b)	
Doute sur la procédure (Règle 3-3a)	
Jouer en dehors de l'aire de départ (Règle 11-4b)	
Jouer hors tour (Règle 10-2c)	
Jouer une mauvaise balle de balle (Règle 15-3b)	
Ne pas finir le trou (Règle 3-2)	
Refus de se conformer aux règles (Règle 3-4)	
Score, responsabilités relatives au (Règle 6-6)	
Compétitions contre bogey	
Description (Règle 32-1)	
Enregistrement des scores (Règle 32-1a)	
Scores (Règles 32-1a)	
Compétition contre par	
Enregistrement des scores (Règle 32-1a)	
Scores (Règle 32-1a)	
Compétitions Stableford	

Enregistrer les scores (Règle 32-1b)	
Scores (Règle 32-1b)	
Concession	
Du coup ou trou suivant, ou du match (Règle 2-4)	
Conditions temporaires	
Décision du Comité (App. I)	
Conseil (Déf.)	
En compétition par équipes (App. I)	
Pendant un tour conventionnel (Règle 8-1).....	
Controverses, litiges	
Points non couverts par les Règles (Règle 1-4)	
Réclamations (Règles 2-5, 34)	
Coup (Déf.). Voir aussi Stance	
Aide	
Aide physique (Règle 14-2)	
Dispositifs artificiels (Règle 14-3)	
A la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3d)	
Annuler (Règle 10-1c)	
Balle endommagée suite à (Règle 5-3)	
Concéder (Règle 2-4)	
Demander un conseil (Règle 8-1)	
D'en dehors de l'aire de départ (Règle 11-4)	
Frapper la balle plus d'une fois (Règle 14-4)	
Jouer d'où le coup précédent a été joué (Règle 20-5)	
Sécurité, considérations (Etiquette)	
Sur une balle provisoire (Règle 27-2b)	
Sur une mauvaise balle	
A la meilleure balle ou quatre balles match play (Règle 30-3d).....	
Match play (Règle 15-3a)	
Stroke play (Règle 15-3b)	
Stroke play à quatre balles (Règle 31-6)	
Détritus (Déf.). Voir aussi Obstacles; Obstructions	
Balle déplacée après avoir touché (Règle 23-1)	
Dégagement (Règle 23-1)	
Eau fortuite (Déf. Eau fortuite)	
Enlèvement	
Dans un obstacle (Règle 13-4)	
Pendant qu'une balle est en mouvement (Règle 23-1).....	
Sur la ligne de putt (Règle 16-1a)	
Pierres dans un bunker, règle locale (App. I)	
Sur le green (Déf. Détritus)	
Dispositifs artificiels	
Équipement inhabituel et (Règle 14-3)	
Disqualification. Voir à Pénalité	
Distance	
Évaluer ou mesurer (Règle 14-3)	
Divots	
Réparer un trou de divot (Etiquette)	
Replacés (Règle 13-2)	
Dormie	
Définition (Règle 2-1)	
Doute sur la procédure	
Match play (Règle 2-5)	
Stroke play (Règle 3-3)	
Drapeau (Déf.)	
Frapper (Règle 17-3)	
Prise en charge sans autorisation (Règle 17-2)	
Pris en charge, retiré ou tenu levé (Règle 17-1)	
Replacer dans le trou (Etiquette)	
Eau fortuite (Déf.)	

Interférence par, et dégagement de l' (Règle 25-1)	
Egalités	
Prolonger un tour conventionnel pour départager en match play (Règle 2-3)	
Recommandations; options (App. I)	
Responsabilités du Comité (Règle 33-6)	
Elément extérieur (Déf.)	
Balle au repos déplacée par (Règle 18-1)	
Balle en mouvement déviée ou arrêtée par (Règle 19-1)	
Cadet éclairé (Définition de Cadet éclairé)	
Entraînement, Petites approches	
Entraînement avant le tour (Règle 7-1b)	
Entraînement pendant le tour (Règle 7-2)	
Équipement (Déf.). Voir aussi Balle	
Balle déplacée par (Règles 18-2a, 18-3, 18-4)	
Balle déplacée pendant la recherche en match play (Règles 18-2a, 18-3b)	
Dispositifs artificiels (Règle 14-3).....	
Équité	
Résoudre les litiges (Règle 1-4)	
Foudre	
Interruption de jeu (Règle 6-8c)	
Situation dangereuse (App. I)	
Foursome (Déf.)	
Match play (Règle 29-2)	
Ordre de jeu (Règle 29-1)	
Stroke play (Règle 29-3)	
Frapper	
Franchement (Règle 14-1)	
Le drapeau ou celui qui le prend en charge (Règle 17-3)	
Plus d'une fois (Règle 14-4)	
Gazon	
Mottes de gazon mises en place (Règle 13-2)	
Green (Déf.). Voir aussi Obstacles; Détritus; Obstructions	
Balle (Déf.)	
Dans un terrain en condition anormale (Règle 25-1b)	
En suspens au bord du trou (Règle 16-2)	
Nettoyer (Règles 16-1b, 21, 22)	
Reléver (Règles 16-1b, 21)	
Concéder le coup suivant à son adversaire (Règle 2-4)	
Détritus sur (Déf. de Détritus)	
Entraînement	
Avant ou entre les tours (Règle 7-1b)	
Pendant le tour (Règle 7-2)	
Indiquer une ligne pour le putting (Règle 8-2b)	
Ligne de putt	
Position du cadet ou du partenaire (Règle 14-2)	
Se tenir sur ou à cheval (Règle 16-1e)	
Tester la surface (Règle 16-1d)	
Toucher (Règle 16-1a)	
Mauvais green	
Définition	
Dégagement (Règle 25-3b)	
Interférence avec (Règle 25-3a)	
Ne pas terminer le trou en stroke play (Règle 3-2)	
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	
Point le plus proche de dégagement (Règles 24-2b, 25-1b)	
Poser réclamation avant de quitter (Règle 2-5)	
Quitter le green quand le trou est terminé (Étiquette)	
Réparer les dégâts (Étiquette, Règle 16-1c)	
Tester la surface (Règle 16-1d)	
Trous d'aération (App. I)	

Greenkeeper

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

Grip. Voir à Clubs

Groupes. Voir Stroke play

Handicap

Appliquer, devoir du Comité (Règle 33-5).....

Devoirs du joueur (Règle 6-2)

Jouer avec un handicap incorrect

Consciemment en stroke play (Règle 34-1b)

Match play (Règle 6-2a)

Stroke play (Règle 6-2b)

Match play (Règle 6-2a)

Table des coups reçus (Règle 33-4)

Herbe

Chutes de gazon (Définition de terrain en réparation)

Dans ou bordant un bunker, n'est pas obstacle (Définition du Bunker)

Toucher

Avec un club dans l'obstacle (Règle 13-4 Note)

En cherchant et identifiant une balle (Règle 12-1)

Heure de départ

Règlement modifiant la pénalité (Règle 6-3 Note, App. I)

Responsabilités du Comité (Règle 33-3, App. I)

Responsabilités du joueur (Règle 6-3a)

Honneur (Déf.)

Déterminer (Règles 10-1a, 10-2a)

Ordre de jeu (Etiquette)

Hors limites (Déf.). Voir aussi Obstructions

Balle droppée roulant hors limites (Règle 20-2c)

Cadence de jeu (Etiquette)

Décision du Comité (App. I)

Objets définissant

Fixes (Règle 13-2)

Ne sont pas des obstructions (Définition de l'Obstruction)

Procédure (Règle 27-1)

Stance hors limites (Déf. Hors limites)

Identification de la balle. Voir à Balle, identification

Interruption de jeu

Conditions exigeant une interruption immédiate (Règle 6-8b Note, App. I).....

Conditions le permettant (Règle 6-8a)

Procédure lorsque le jeu est interrompu par le Comité (Règle 6-8b)

Relever la balle lors d'une interruption de jeu (Règle 6-8c)

Intervention fortuite (Déf.)

Quand la balle est accidentellement déviée ou arrêtée par un élément extérieur

(Règle 19-1)

Irrégularités de surface (Règle 13-2)

Jeu de Golf

Définition (Règle 1-1)

Jeu lent

Pénalité (Règle 6-7)

Stroke play, règlement modifiant la pénalité (Règle 6-7 Note 2)

Jeunes arbres

Protection (App. I)

Joueur

Balle déplacée

Accidentellement (Règle 18-2a)

Après avoir été adressée (Règle 18-2b)

Après avoir touché un détritit (Règle 23-1)

Délibérément (Règles 1-2, 18-2a)

Examiner la balle (Règle 5-3)

Identifier la balle (Règle 12-2)

Poser une réclamation (Règle 2-5)	
Respect des autres joueurs (Etiquette)	
Responsabilité de jouer sa propre balle (Règles 6-5, 12-2)	
Lie de la balle, Voir à balle	
Ligne de jeu (Déf.) Voir aussi Ligne de putt	
Améliorer (Règle 13-2)	
Eviter une gêne dans sa (Règle 11-2)	
Indiquer	
Ailleurs que sur le green (Règle 8-2a)	
Sur le green (Règle 8-2b)	
Interposition sur (Règle 24-2a, 25-1a)	
Interposition sur (Règle locale)	
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	
Obstruction inamovible temporaire (App. I)	
Position du cadet ou du cadet du partenaire (Règle 14-2)	
Ligne de putt (Déf.) Voir aussi Ligne de jeu	
Enlever des débris (Règle 16-1a)	
Indiquer une ligne pour le putting (Règle 8-2b)	
Position du cadet ou du partenaire (Règle 14-2)	
Réparer des bouchons de trou, impacts de balle et autres dégâts (Règle 16-1c)	
Se tenir sur ou à cheval sur la (Règle 16-1e)	
Toucher (Règle 16-1a)	
Liste des balles conformes	
Règlement de la compétition (Règle 5-1, App. I)	
Marque-balle	
Déplacé	
Accidentellement (Règle 20-1)	
Après avoir touché un débris (Règle 23-1)	
Dans le processus de relèvement de la balle (Règle 20-1)	
Dans le processus de réparation d'anciens bouchons de trou ou impacts de balle (Règle 16-1c)	
Dans le processus de remplacement de la balle (Règle 20-3a)	
Marques de départ	
Statut (Règle 11-2)	
Marqueur (Déf.)	
Contester une allégation de balle hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3)	
Doute sur la procédure (Règle 3-3a)	
Elément extérieur (Déf. Elément extérieur)	
Enregistrement des scores	
Compétitions contre bogey et contre par (Règle 32-1a)	
Compétition Stableford (Règle 32-1b)	
Informé d'une pénalité au (Règle 9-3)	
Quatre balles stroke play (Règle 31-4)	
Stroke play (Règle 6-6a)	
Examiner une balle (Règle 5-3)	
Identifier une balle (Règle 12-2)	
Match, Partie(Déf.) Voir aussi Camps	
Concéder (Règle 2-4)	
Gagnant (Règle 2-3)	
Match partagé	
Décision du Comité pour les départages (Règle 33-6)	
Match play.	
Voir aussi Match play à la meilleure balle; Match play à quatre balles; Pénalités; Scores	
Balle déplacée par l'adversaire	
Autrement que pendant la recherche (Règle 18-3b)	
Pendant la recherche (Règle 18-3a)	
Balle déplacée par le joueur (Règle 18-2)	
Balle jouée d'un endroit impropre (Règle 20-7b)	
Cadence de jeu (Etiquette)	
Combiner avec du stroke play (Règle 33-1)	
Concession du prochain coup, trou ou du match (Règle 2-4)	

Décompte des trous (Règle 2-1)	
Départages (Règle 2-3, App. I)	
Drapeau, prise en charge sans autorisation (Règle 17-2)	
En dehors de l'aire de départ (Règle 11-4a)	
Entraînement	
Avant ou entre les tours (Règle 7-1a)	
Pendant un tour (Règle 7-2)	
Gagnant du	
Match (Règle 2-3)	
Trou (Règle 2-1)	
Handicap (Règle 6-2a)	
Interruption de jeu d'un commun accord (Règle 6-8a)	
Jeu lent (Règle 6-7)	
Match à trois balles, balle accidentellement déviée ou arrêtée par l'adversaire (Règle 30-2b)	
Mauvaise balle (Règle 15-3)	
Ordre de jeu (Règles 10-1a, 29-2, 30-3c)	
Pénalités	
Délai limite pour imposer une (Règle 34-1a)	
Disqualification, latitude du Comité (Règle 33-7)	
Entente pour déroger (Règle 1-3)	
Informier l'adversaire (Règle 9-2)	
Pénalité générale (Règle 2-6)	
Réclamations (Règle 2-5)	
Réclamations (Règle 2-5)	
Renseignement inexact sur les coups réalisés (Règle 9-2)	
Renseignement sur les coups réalisés (Règle 9-2)	
Tirage (App. I)	
Trou partagé (Règle 2-2)	
Matches à trois balles (Déf.)	
Balle accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire (Règle 30-2b)	
Balle au repos déplacée par un adversaire (Règle 30-2a)	
Matériau mis en tas pour être évacué (Définition du Terrain en réparation)	
Mauvaise balle (Déf.)	
Coups sur une mauvaise balle	
En match play (Règle 15-3a)	
En Stroke play (Règle 15-3b)	
Quatre balles	
Match play (Règle 30-3d)	
Stroke play (Règle 31-6)	
Temps écoulé en jouant, Définition de Balle perdue	
Mauvais endroit	
Balle jouée de	
En match play (Règle 20-7b)	
En stroke play (Règle 20-7c)	
Règle générale (Règle 20-7a)	
Relever une balle droppée ou placée à (Règle 20-6)	
Mauvais green (Déf.)	
Dégagement (Règle 25-3)	
Point le plus proche de dégagement, définition	
Meilleure balle, match play à la (Déf.)	
Maximum de quatorze clubs (Règle 30-3b)	
Ordre de jeu (Règle 30-3c)	
Partenaire absent (Règle 30-3a)	
Pénalité	
Conséquence des autres pénalités (Règle 30-3f)	
Pénalités de disqualification (Règle 30-3e)	
Mesurer	
Balle déplacée en (Règle 18-6)	
Dispositif artificiel (Règle 14-3)	

Mouvements d'essai

- Eviter d'endommager le terrain (Etiquette)
- N'est pas un coup d'entraînement (Règle 7-2 Note 1)

Moyens de transport

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

Nettoyer la balle

- Conditions temporaires, dégagement (App. I)
- Interdiction et permission (Règle 21)
- Lors du dégagement de
 - Balle injouable (Règle 28)
 - Obstacle d'eau (Règle 26-1)
 - Obstruction amovible (Règle 24-1)
 - Obstruction inamovible (Règle 24-2)
 - Obstruction temporaire (App. I)
 - Terrain en condition anormale (Règle 25-1)
 - Zone écologiquement sensible (App. I)
- Sur le green (Règles 16-1b, 21, 22)

Objets artificiels

- Définition de l'obstruction

Obstacles (Déf.). Voir aussi Obstructions

- Balle dans
 - Relevée et pouvant à nouveau y être droppée ou placée (Règle 13-4)
 - Roulant dans, plus près du trou, etc. redrop exigible (Règle 20-2c)
- Bunkers (Définition de bunker)
- Chercher une balle recouverte dans (Règle 12-1)
- Coup précédent joué depuis un (Règle 20-5)
- Dégagement d'une obstruction temporaire (App. I)
- Entraînement interdit depuis un (Règle 7-2)
- Mauvaise balle dans (Règle 15-3)
- Placer des clubs dans (Règle 13-4)
- Toucher le sol avec son club dans (Règle 13-4)

Obstacles d'eau

- Balle dans, dégagement
 - Dropping zones, Règle locale (App. I)
 - Interdit d'un terrain en réparation (Règle 25-1)
 - Interdit d'une obstruction inamovible (Règle 24-2)
 - Options (Règle 26-1)
- Balle jouée de l'intérieur est perdue ou injouable en dehors de l'obstacle (Règle 26-2b)
- Balle jouée de l'intérieur vient reposer dans le même obstacle (Règle 26-2a)
- Balle provisoire, Règle locale (App. I)
- Balle se déplaçant dans l'eau et jouée (Règle 14-6)
- Définition
- Eau fortuite (Définition de l'Eau fortuite)
- Obstacle d'eau latéral (Définition de l'Obstacle d'eau latéral)
- Sonder l'eau pendant la recherche (Règle 12-1)

Obstacles d'eau (Déf.). Voir à Obstacles

Obstacle d'eau latéral (Déf.)

- Décision du Comité concernant (App. I)
- Dégagement (Règle 26-1)

Obstructions (Déf.). Voir aussi Obstacles; Détritus; Hors limites

- Amovibles (Règle 24-1)
- Balle perdue dans (Règle 24-3)
- Décision du Comité (App. I)
- Enlever (Règle 13-4)
- Inamovibles (Règle 24-2, App. I)
- Interférence avec le lie de la balle, le stance, interposition sur la ligne de jeu ou de putt (Règles 24-1, 24-2a, App. I)
- Obstruction inamovible proche du green (App. I)
- Règle locale
 - Dropping zones (App. I)

Lignes électriques et câbles temporaires (App. I)	
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	
Obstructions inamovibles temporaires (App. I)	
Pierres dans les bunkers (App. I)	
Toucher (Règle 13-4 Note)	
Zone de mouvement intentionnel (Règles 24-1, 24-2a, App. I)	
Ordre de jeu	
A la meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-3c)	
Balle provisoire ou seconde balle jouée de l'aire de départ (Règle 10-3)	
Match play (Règle 10-1)	
Stroke play (Règle 10-2)	
Respect des autres joueurs (Etiquette)	
Parcours (Déf.)	
Balle déplacée après avoir touché un détrit (Règle 23-1)	
Coup précédent joué depuis (Règle 20-5)	
Point le plus proche de dégagement (Règles 24-2, 25-1)	
Trous d'aération (App. I)	
Partenaire (Déf.)	
Absence	
A la meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-3a)	
Quatre balles stroke play (Règle 31-2)	
Demander un conseil (Règle 8-1)	
Partager les clubs (Règle 4-4b)	
Position pendant le coup (Règle 14-2)	
Pénalité	
Annulée quand le tour est annulé en stroke play (Règle 33-2d)	
Délai limite pour imposer une	
Match play (Règle 34-1a)	
Stroke play (Règle 34-1b)	
Déroger à une	
Par entente (Règle 1-3)	
Par une règle locale (Règle 33-8b)	
Informers l'adversaire ou le marqueur (Règles 9-2, 9-3)	
Pénalité de disqualification; annuler modifier ou imposer (Règle 33-7)	
Pénalité générale	
En match play (Règle 2-6)	
En stroke play (Règle 3-5)	
Pénalité générale. Voir à Pénalité	
Placer la balle	
A l'emplacement d'où elle a été déplacée (Règle 20-3a)	
Procédure lors de la reprise du jeu (Règle 6-8d)	
Si elle est déplacée accidentellement (Règle 20-3a)	
Si elle est incorrectement substituée, droppée ou placée (Règle 20-6)	
Si la balle droppée ou placée est en jeu (Règle 20-4)	
Si la balle ne s'immobilise pas à l'emplacement (Règle 20-3d)	
Si le lie initial est modifié (Règle 20-3b)	
Si l'emplacement est indéterminable (Règle 20-3c)	
Point le plus proche de dégagement (Déf.)	
Dans un bunker (Règles 24-2b, 25-1b)	
Point de référence pour redropper (Règle 20-2c (vii))	
Sur le green (Règles 24-2b, 25-1b)	
Sur le parcours (Règles 24-2b, 25-1b)	
Protection contre les éléments (Règle 14-2)	
Quatre balles Match play (Déf.)	
Nombre maximum de clubs (Règle 30-3b)	
Ordre de jeu (Règle 30-3c)	
Partenaire absent (Règle 30-3a)	
Pénalité	
Conséquence d'autres pénalités (Règle 30-3f)	
Pénalité de disqualification (Règle 30-3e)	

Quatre balles Stroke play (Déf.)	
Enregistrer les scores (Règles 6-6d Note 2, 31-4, 31-7)	
Ordre de jeu (Règle 31-5)	
Partenaire absent (Règle 31-2)	
Pénalité	
Conséquence d'autres pénalités (Règle 31-8)	
Pénalité de disqualification (Règle 31-7)	
Réclamations	
Match play	
Doute ou controverses (Règle 2-5)	
Réclamations et pénalités (Règle 34-1a)	
Stroke play, réclamations et pénalités (Règle 34-1b)	
Règlement	
Cadence de jeu (App. I)	
Comité établit le (Règle 33-1)	
Conditions temporaires (App. I)	
Conseil en compétition par équipes (App. I)	
Décision pour les départages (App. I)	
Entraînement (App. I)	
Heure de départ (App. I)	
Interruption de jeu pour situation dangereuse (App. I)	
Joueur responsable de la connaissance du (Règle 6-1)	
Moyens de transport (App. I)	
Nouveaux trous (App. I)	
Spécifications de la balle	
Liste des balles conformes (App. I)	
Règlement de la même balle (App. I)	
Règlement de la même balle	
Règlement de la compétition (App. I)	
Règles (Déf.). Voir aussi Pénalité	
Appliquer en trois balles, meilleure balle et quatre balles match play (Règle 30-1)	
Autorisation de modifier (App. I)	
Déroger	
Par entente (Règle 1-3)	
Décision du Comité (Règle 33-1)	
Infraction, pénalité générale	
En match play (Règle 2-6)	
En stroke play (Règle 3-5)	
Points non couverts par (Règle 1-4)	
Refus de se conformer, stroke play (Règle 3-4)	
Règles locales (Règle 33-8, App. I)	
Responsabilités du joueur (Règle 6-1)	
Règles d'hiver	
Décision du Comité (App. I)	
Règles Locales. Voir aussi Règles Locales types	
Balle placée et règles d'hiver (App. I)	
Déroger à une pénalité (Règle 33-8b)	
Dropping zones, utilisation des (App. I)	
Incompatibles avec les Règles de Golf (Règle 33-8)	
Jeu interdit	
D'une zone écologiquement sensible (Définition du Terrain en réparation, Définition de l'Obstacle d'eau)	
D'un terrain en réparation (Définition du Terrain en réparation, App. I).....	
Point le plus proche de dégagement (Règle 24-2b Note 3)	
Refus d'un dégagement pour interférence du stance avec un terrain en condition anormale (Règle 25-1a)	
Responsabilités du Comité (Règle 33-8a, App. I)	
Règles Locales types	
Balle enfoncée (App. I)	
Balle placée et règles d'hiver (App. I)	

Instaurer (App. I, Partie B)	
Lignes électriques temporaires (App. I)	
Obstruction inamovible proche du green (App. I)	
Obstructions temporaires (App. I)	
Pierres dans les bunkers (App. I)	
Protection des jeunes arbres (App. I)	
Terrain en réparation, jeu interdit (App. I)	
Trous d'aération (App. I)	
Zones écologiquement sensibles (App. I)	
Relever la balle. Voir aussi Nettoyer la balle; Point le plus proche de dégagement	
Balle incorrectement droppée (Règle 20-6)	
Conditions permettant de (Règle 22)	
Dans ou sur une obstruction amovible (Règle 24-1)	
Dans un bunker (Règles 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii))	
Dans un obstacle d'eau (Règles 26-1, 26-2)	
Déterminer si elle est hors d'usage pour le jeu (Règle 5-3)	
D'un mauvais endroit (Règle 20-6)	
En cas d'interruption de jeu (Règle 6-8c)	
Green, sur le (Règle 16-1b)	
Interférence avec des conditions temporaires (App. I)	
Marquer avant de (Règle 20-1)	
Pénalité (Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2a, 20-1)	
Pour identification (Règle 12-2)	
Sur le parcours, sans pénalité (Règles 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b)	
Renseignement inexact	
Annulant le délai limite pour une réclamation (Règles 2-5, 34-1)	
Sur les coups réalisés en match play (Règle 9-2)	
Renseignement sur les coups réalisés	
Match play (Règle 9-2)	
Règle générale (Règle 9-1)	
Stroke play (Règle 9-3)	
Retard excessif	
Pénalité (Règle 6-7)	
Score erroné	
Sur un trou (Règle 6-6d)	
Scores	
Déterminer le score du trou en cas de seconde balle en stroke play (Règle 3-3b)	
Modification interdite après remise (Règle 6-6c)	
Responsabilités du Comité (Règle 33-5)	
Responsabilités du compétiteur (Règles 6-6b, 6-6d, 31-4)	
Responsabilités du marqueur (Règle 6-6a, 31-4, 32-1b)	
Score erroné (Règle 6-6d)	
Stroke play à quatre balles (Règle 31-4)	
Seconde balle	
Depuis l'aire de départ (Règle 10-3)	
Déterminer le score pour le trou (Règle 3-3b)	
Jouée en cas de doute sur la procédure (Règle 3-3)	
Sécurité	
Considérations (Etiquette)	
Simples (Déf.)	
Stance (Déf.). Voir aussi Coup	
A cheval sur ou touchant la ligne de putt (Règle 16-1e)	
Construire (Règle 13-3)	
En dehors de l'aire de départ (Règle 11-1)	
Eviter l'interférence avec les marques de départ (Règle 11-2)	
Hors limites (Déf. Hors limites)	
Interférence avec	
Obstruction inamovible (Règle 24-2a).....	
Terrain en condition anormale (Règles 25-1a).....	

Prendre correctement (Règle 13-2)	
Règle locale refusant le dégagement d'une interférence avec (Règle 25-1a)	
Stance anormal, interférence avec	
Obstruction inamovible (Règle 24-2b exception)	
Terrain en condition anormale (Règles 25-1b exception)	
Stroke play. Voir aussi stroke play à quatre balles; Pénalités; Scores	
Balle jouée d'en dehors de l'aire de départ (Règle 11-4b)	
Balle jouée d'un mauvais endroit (Règle 20-7c)	
Combiner avec du match play (Règle 33-1)	
Coups sur une mauvaise balle (Règle 15-3)	
Doute sur la procédure (Règle 3-3a)	
Drapeau, prise en charge sans autorisation (Règle 17-2)	
Gagnant (Règle 3-1)	
Groupes	
Changer (Règle 6-3b)	
Composition par le Comité (Règle 33-3)	
Handicap (Règle 6-2b)	
Jeu lent, modification de pénalité (Règle 6-7)	
Jouer hors tour (Règle 10-2c)	
Ne pas terminer le trou (Règle 3-2)	
Nouveaux trous (Règles 33-2b, App. I)	
Ordre de jeu (Règles 10-2a, 10-2c, 29-3)	
Pénalités	
Délai limite pour imposer (règle 34-1b)	
Disqualification, latitude du Comité (Règle 33-7)	
Entente pour déroger (Règle 1-3)	
Informers le marqueur (Règle 9-3)	
Pénalité générale (Règle 3-5)	
Refus de se conformer aux Règles (Règle 3-4)	
Renseignement sur les coups réalisés (Règle 9-3)	
Seconde balle jouée (Règle 3-3b)	
S'entendre pour jouer hors tour (Règle 10-2c)	
Suspension du jeu	
Décision du Comité (Règle 33-2d)	
Procédure pour les joueurs (Règle 6-8b)	
Tableau général numérique de match play	
Déterminer les places dans (App. I)	
Tees	
Eviter les dommages (Etiquette)	
Terrain (Déf.). Voir aussi Terrain en réparation	
Déterminer les limites et les lisières du (Règle 33-2a)	
Eau fortuite sur le (Définition de l'Eau fortuite)	
Injouable (Règle 33-2d)	
Priorité sur (Etiquette)	
Soins à apporter au (Etiquette)	
Terrain d'entraînement	
Décision du Comité (Règle 33-2c)	
Terrains en conditions anormales (Déf. Règle 25)	
Balle accidentellement déplacée dans (Règle 12-1)	
Dégagement (Règle 25-1b)	
Interférence (Règle 25-1a)	
Point le plus proche de dégagement (Déf.)	
Terrain en réparation (Déf.)	
Balle à l'intérieur déplacée pendant la recherche (Règle 12-1)	
Dégagement (Règle 25-1)	
Déterminé par le Comité (Règle 33-2a)	
Jeu interdit (App. I)	
Matériau mis en tas pour être évacué, son statut (Déf. du Terrain en réparation)	
Règle locale, dropping zones (App. I)	
Threesome (Déf.)	

Ordre de jeu (Règle 29-1)	
Terrain injouable	
Décision du Comité (Règle 33-2d)	
Tirage	
Pour le match play (App. I)	
Tableau général numérique de match play (App. I)	
Tirage aléatoire	
Tirage en match play (App. I)	
Tour conventionnel (Déf.)	
Clubs	
Caractéristiques de jeu changées (Règle 4-2)	
Endommagés (Règle 4-3)	
Conseil pendant (Règle 8-1)	
Délai imparti pour compléter (Règle 6-7 Note 2)	
Dispositifs artificiels et équipement inhabituel, utilisation pendant (Règle 14-3)	
Marcher pendant, règlement de la compétition (App. I)	
Nombre maximum de clubs autorisé (Règle 4-4a)	
Prolonger pour départager un match nul en match play (Règle 2-3)	
Toucher la balle. Voir à Balle	
Trou (Déf.). Voir aussi Ligne de jeu; Match play	
Animal fouisseur, fait par (Déf. de l'Animal fouisseur)	
Balle en suspens au bord (Règle 16-2)	
Concéder en match play (Règle 2-4)	
Déterminer le score pour (Règle 3-3b)	
Endommagé (Règle 33-2b)	
Finir le trou	
Balle jouée de l'aire de départ (Règles 1-1, 15-1)	
Manquement, stroke play (Règle 3-2)	
Gagnant du (Règle 2-1)	
Greenkeeper, fait par (Déf. du Terrain en réparation)	
Nombre dans un tour conventionnel (Déf. du Tour conventionnel)	
Nouveaux trous pour la compétition (Règle 33-2b, App. I)	
Partagé (Règle 2-2)	
Replacer le drapeau dans (Étiquette)	
Score erroné (Règle 6-6d).....	
Temps imparti pour terminer le (Règle 6-7 Note 2)	
Tester la surface du green pendant le jeu du (Règle 16-1d)	
Trou partagé (Règle 2-2)	
Trous d'aération	
Règle locale (App. I)	
Terrain injouable	
Décision du Comité (Règle 33-2d)	
Voiturettes	
Règlements locaux (Étiquette)	
Zones écologiquement sensibles	
Décision du Comité relative aux (App. I)	
Règle locale (App. I)	