



DÉCISIONS SUR LES RÈGLES DE GOLF



2016

2017



CETTE MONTRE A ÉTÉ LE TÉMOIN D'UNE EXCELLENCE LÉGENDAIRE
ET DE TRADITIONS INTÉMPORELLES.



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40
EN PLATINE



THE R&A
ST ANDREWS



ROLEX



DÉCISIONS SUR LES RÈGLES DE GOLF

2016

2017

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

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

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

Ce document constitue la septième traduction officielle par la ffgolf de "Decisions on the Rules of Golf" du R&A Rules Limited. La traduction des Décisions a représenté un travail considérable et malgré tout le soin apporté par différentes relectures, il est possible que certaines imperfections soient passées inaperçues.

Le Comité des Règles vous remercie par avance de lui signaler les éventuelles "coquilles" et ne manquera pas d'en tenir compte dans la prochaine édition, comme il en a tenu compte dans celle-ci.

Actualisation de l'édition 2016-2017 par :

Jean-Bertrand de Bouÿn, Dale Constans-Gavarry, Mauricette Feuillas,
Claude Gourbin, Christian Gresse, Arnould de Lamarzelle, Jean-Pierre Niderprim
et Alain Rathery.

Avec la participation de Bernard Coudry

Note des traducteurs :

- La traduction est restée volontairement la plus proche possible d'une traduction mot à mot, dès lors que la traduction ne laissait aucun doute sur le sens de la décision.

Dans le cas où une contestation surviendrait concernant l'interprétation d'une décision sur les règles de golf, la décision sera interprétée selon la version anglaise en vigueur de "Decisions on the Rules of Golf" édité par le R&A Rules Limited.

GENRE

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

HANDICAPS

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

Édition française

ffgolf[®]

Fédération française de golf

68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret cedex

Tél. + 33 (0)1 41 49 77 00 • www.ffgolf.org

Décembre 2015 • 1 500 exemplaires

Corlet imprimeur • www.corlet.fr

Toute reproduction, représentation, distribution, diffusion, modification, transformation partielles ou intégrales ne pourront être faites sans l'accord préalable et écrit de la ffgolf.

First published in Great Britain in 1998

This revised and updated edition published in 2015 by Octopus Publishing Group Limited
Endeavour House, 189 Shaftesbury Avenue, London, WC2H8JY www.octopusbooks.co.uk

Text Copyright © 1998, 1999, 2001, 2003, 2005, 2007, 2009, 2011, 2013, 2015 R&A Rules Limited
Design Copyright © 1998, 1999, 2001, 2003, 2005, 2007, 2009, 2011, 2013, 2015 Octopus Publishing Group Limited

ISBN 0-600-62045-7

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the permission of the copyright holders.

A catalogue record for this book is available from the British Library.

UTILISATION DES DÉCISIONS SUR LES RÈGLES DE GOLF

Chaque année, l'United States Golf Association (USGA) et le R&A reçoivent des milliers de demandes de renseignements concernant la clarification des Règles de Golf. Afin d'aider des millions de golfeurs dans le monde entier à mieux comprendre comment ces Règles détaillées sont appliquées et interprétées, l'USGA et le R&A ont développé les très complètes Décisions sur les Règles de Golf. Le format est orienté vers des questions et réponses et est conçu pour être utilisé comme référence pour les administrateurs de golf et les personnes ayant un intérêt dans les Règles du jeu.

Depuis 1951, l'USGA et le R&A se sont réunis régulièrement afin d'établir un code uniforme des Règles. Cependant, chaque année amène de nouvelles questions qui ne sont pas spécifiquement abordées dans les Règles de golf, nécessitant que les Comités des deux organisations se rencontrent pour discuter de ces questions nouvelles et parviennent à une décision avec laquelle à la fois l'USGA et le R&A sont d'accord. Beaucoup de ces positions communes trouvent ensuite leur place dans les Décisions sur les Règles de Golf qui est modifié tous les deux ans afin de suivre l'évolution constante du jeu de golf.

Le but des Décisions sur les Règles de Golf est de clarifier les questions qui ne seraient pas totalement résolues par le livret des Règles. Le livret des Règles doit être consulté en première instance, mais si une question ne peut pas être résolue en se référant aux Règles, la solution peut être trouvée dans le "livre des Décisions".

Le livre des Décisions contient également le texte complet des Règles de Golf. Les Règles de Golf sont modifiées tous les quatre ans et la dernière édition des Règles est entrée en vigueur le 1^{er} Janvier 2016.

Dans le livre des Décisions, les Décisions sont listées sous le numéro de la Règle et la section qui est considérée la plus pertinente par rapport aux faits du cas présenté. Par exemple, si une Décision est en relation avec l'enlèvement d'un débris dans un obstacle, elle sera référencée sous la Règle 13-4 (Balle dans un obstacle ; Actions interdites) de la façon suivante : 13-4/#.

Les décisions qui s'appliquent en général à la totalité d'une règle peuvent être listées seulement sous le numéro de la Règle, suivi par un nombre. Par exemple, si une Décision traite du fait qu'une balle au repos est considérée avoir été déplacée, elle sera référencée sous la Règle 18 (Balle au repos déplacée) de la façon suivante : 18/#.

Si une Décision a été introduite pour la première fois dans la dernière édition du livre, le mot "Nouvelle" entre parenthèses est indiqué à la fin de cette Décision. Si une Décision existante est modifiée dans la dernière édition du livre, le mot "Révisée" entre parenthèses sera indiqué à la fin de la Décision. De plus, des Décisions sont parfois retirées car elles ne sont plus nécessaires, ou renumérotées afin d'être plus facilement accessibles au lecteur. Pour faciliter la référence, tous les amendements à l'édition précédente sont contenus dans la section "modifications à l'édition 2014-2015".

Lorsqu'un numéro de Décision est catalogué "Réservée" cela signifie que cette Décision a été retirée dans le passé mais plutôt que de renuméroter les Décisions suivantes, le numéro est conservé jusqu'à l'introduction d'une nouvelle Décision à laquelle ce numéro sera attribué.

La meilleure méthode pour trouver efficacement et inmanquablement des Décisions qui sont en rapport avec une question soulevée est d'utiliser l'index du livre des Décisions.

Pour savoir comment le mieux utiliser l'index, prière de se référer à "Introduction à l'index" à la page 555.

GÉNÉRALITÉS

Le R&A et l'USGA se sont mis d'accord sur un cycle de révision de deux ans pour les "Décisions sur les Règles de Golf". En conséquence aucune Décision existante ne sera révisée ou annulée et aucune nouvelle Décision ne sera ajoutée à ce livre jusqu'à la prochaine édition qui sera publiée en 2018.

NOUVELLES DÉCISIONS

- 6-6d/6 Omission d'une pénalité sur la carte de score rendue, erreur découverte avant la clôture de la compétition
- 6-6d/7 Omission de multiples pénalités sur la carte de score rendue, erreur découverte avant la clôture de la compétition
- 6-6d/8 Omission d'une pénalité de disqualification sur la carte de score rendue, erreur découverte avant la clôture de la compétition
- 6-6d/9 Omission d'un coup de pénalité pour infraction à une Règle avec pénalité générale
- 6-6d/10 Compétiteur n'étant pas d'accord avec un co-compétiteur qui l'a correctement avisé d'une pénalité encourue, et omettant d'inclure cette pénalité dans son score
- 8-2a/0.5 Signification de "Ligne de jeu indiquée par quiconque" et de "Placer une marque dans l'intention d'indiquer la ligne de jeu" dans la Règle 8-2a
- 8-2b/0.5 Signification de "Indiquer la ligne de putt" et de "Placer une marque dans l'intention d'indiquer la ligne de putt" dans la Règle 8-2b
- 14-1b/1 Tenir intentionnellement l'avant-bras contre le corps en exécutant un coup
- 14-1b/2 Signification de "Point d'ancrage" dans la Note 2 de la Règle 14-1b
- 14-1b/3 Explication de "Avant-bras" en relation avec la Règle 14-1b
- 14-1b/4 Joueur ancrant le club avant le coup
- 14-1b/5 Partie d'un coup avec ancrage
- 14-1b/6 Club ou main tenant le club touchant par inadvertance le corps pendant le coup
- 14-1b/7 Club en contact avec des vêtements durant un coup
- 14-3/19 Joueur utilisant plusieurs fois une aide à l'entraînement avant un coup
- 14-3/20 Joueur utilisant des équipements artificiels à différentes occasions
- 14-3/21 Joueur utilisant un gant non conforme pour plusieurs coups
- 18-2/0.5 Évaluation du poids des indices pour déterminer si le joueur a provoqué le déplacement de sa balle
- 20-7/4 Joueur exécutant de multiples coups depuis un obstacle d'eau latéral marqué comme zone écologiquement sensible d'où le jeu est interdit
- 23-1/7.5 Détritus déplacé sur le parcours lors du déplacement d'une balle ou durant le processus de relèvement d'une balle

27-2a/5	Joueur ayant l'intention de dropper une balle provisoire après avoir commencé à chercher sa balle d'origine; balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes, avant que la balle droppée ne soit jouée
29/7	Heure de départ en foursome; les deux partenaires doivent-ils être présents?
31-6/1	En stroke play à quatre balles, score rendu incorrect sur un trou, erreur découverte avant la clôture de la compétition
31-7a/3	Pénalité omise sur une carte de score rendue, erreur découverte avant la clôture de la compétition ; seul le partenaire est conscient de la pénalité
32-1b/1	En compétition Stableford, score incorrect pour un trou, erreur découverte avant la clôture de la compétition
33/2	Abandon d'un joueur dans une compétition en match play
33-8/32	Règle Locale concernant des dommages causés par des sabots d'animaux
33-8/32.7	Règle Locale permettant un dégagement en cas de présence excessive d'excréments d'oiseaux ou d'animaux
33-8/36.5	Règle Locale concernant des canaux de drainage en béton

DÉCISIONS RÉVISÉES

1-4/7	Balle perdue soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau <i>Modifiée pour clarifier qu'il est certain ou quasiment certain que la balle est perdue dans l'eau fortuite ou l'obstacle d'eau.</i>
1-4/8	Point le plus proche de dégagement d'un chemin pavé dans de l'eau fortuite ; point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite sur le chemin pavé <i>Le point 3 dans la procédure est modifié pour clarifier que le joueur peut se dégager des deux conditions si le point le plus proche de dégagement est tel qu'il y aurait interférence de l'eau fortuite (par ex. avec le lie de la balle, le stance ou la zone du mouvement intentionnel).</i>
1-4/9	Nid d'oiseau interférant avec le coup <i>Modifiée pour clarifier que la Règle 26 ou la Règle 28 demeurent une option, si elles sont applicables.</i>
1-4/10	Situation dangereuse ; serpent à sonnette ou abeilles interférant avec le jeu <i>Modifiée pour clarifier que la Règle 26 ou la Règle 28 demeurent une option, si elles sont applicables.</i>
1-4/12	Joueur enfreinant des Règles plus d'une fois ; situations où s'appliquent des pénalités multiples <i>Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.</i>
3-3/1	Balle provisoire utilisée comme seconde balle quand on ne peut déterminer si la balle d'origine est hors limites <i>Modifiée du fait de la révision de la Règle 3-3.</i>
3-3/5	Le score avec la seconde balle compte-t-il si la balle est droppée dans un mauvais endroit et jouée ? <i>Modifiée du fait de la révision de la Règle 3-3.</i>

- 3-3/6 Compétiteur jouant la balle d'origine après qu'une situation douteuse s'est produite et invoquant alors la Règle 3-3
Modifiée du fait de la révision de la Règle 3-3.
- 3-3/10 Compétiteur doutant de ses droits et jouant trois balles
Modifiée du fait de la révision de la Règle 3-3.
- 3-3/14 Compétiteur invoquant la Règle 3-3 ; la seconde balle jouée en premier
Modifiée du fait de la révision de la Règle 3-3 et la suppression de la Règle 18-2b.
- 4-4c/1 Club excédentaire déclaré retiré du jeu avant le tour
Révisée pour préciser les rares circonstances où un joueur déclarant un club retiré du jeu avant le début d'un tour, mais le conservant avec lui, ne sera pas pénalisé selon la Règle 4-4a.
- 6-6a/5 Marqueur attestant sciemment un score incorrect alors que le compétiteur ignore que le score est erroné
Modifiée du fait de l'introduction de l'Exception à la Règle 6-6d.
- 6-6b/7 Score modifié par un compétiteur après que le marqueur a signé la carte de score
Développée pour couvrir des situations similaires supplémentaires.
- 6-6d/5 Spectateurs prétendant que le score d'un compétiteur est inexact
Modifiée du fait de l'introduction de l'Exception à la Règle 6-6d.
- 6-8b/1 Ce qui constitue une interruption de jeu
Modifiée pour clarifier davantage ce que signifie continuer le jeu du trou "sans délai" selon la Règle 6-8b.
- 8/2 Capitaine d'équipe donnant des conseils en jouant
Développée par souci de clarté.
- 8-2b/1 Cadet projetant une ombre pour indiquer la ligne de putt
Modifiée du fait du changement de libellé dans la Règle 8-2b.
- 8-2b/2 Cadet ayant pris le drapeau en charge conseillant à son joueur de viser son pied
Modifiée du fait du changement de libellé dans la Règle 8-2b.
- 8-2b/4 Peut-on demander à un capitaine d'équipe autorisé à donner des conseils de rester hors des greens ?
Modifiée du fait du changement de libellé dans la Règle 8-2b.
- 9-2/3.5 Joueur refusant d'indiquer à son adversaire combien de coups il a joués
Modifiée pour clarifier le fait que la pénalité ne s'applique que si A ne fournit pas l'information demandée avant que B n'exécute son coup suivant ou, dans le cas où le trou est juste terminé, avant que l'un des joueurs n'exécute un coup de l'aire de départ suivante.
- 11-3/1 Coup manquant la balle ; balle tombant ensuite accidentellement du tee
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 13-2/0.5 Signification de "Améliorer" dans la Règle 13-2
Des exemples ont été ajoutés concernant des modifications intervenues dans un bunker sur la ligne de jeu pour clarifier ce qu'est un "avantage potentiel" dans ces situations.
- 13-2/8 Lie ou ligne de jeu affecté par un impact de balle créé par la balle d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur
Une référence à la "zone du mouvement intentionnel" a été ajoutée.

- 13-2/13 **Coucher de l'herbe en enlevant des détritrus**
Modifiée pour clarifier le fait que le détritrus ne peut pas être déplacé si la balle et le détritrus reposent dans le même obstacle.
- 13-2/25 **Joueur enlevant un poteau de hors limites sur la ligne de jeu mais le replaçant avant de jouer**
Modifiée pour clarifier le fait que l'action améliore la ligne de jeu.
- 13-2/29 **Détériorer puis remettre sa ligne de jeu dans son état initial**
Question modifiée pour clarifier le fait que l'amélioration de la ligne de jeu a créé un avantage potentiel.
- 13-2/32 **Améliorer la ligne de jeu en enlevant une pierre d'un mur**
Modifiée pour clarifier le fait que l'action améliore la ligne de jeu.
- 13-2/33 **Élément extérieur enlevant une obstruction inamovible sur la ligne de jeu d'un joueur**
Modifiée pour clarifier le fait que l'action améliore la ligne de jeu.
- 13-4/33 **Bunker couvert de feuilles ; joueur touchant des feuilles lors du mouvement arrière**
Modifiée pour clarifier le fait que la Règle Locale peut s'appliquer à toute accumulation de détritrus et pas seulement aux feuilles.
- 14/4 **Club cassé pendant le mouvement vers l'avant ; mouvement arrêté avant la balle ; tête de club tombant et déplaçant la balle**
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 14-3/0.5 **Règle Locale autorisant l'usage d'instruments de mesure de la distance**
Modifiée du fait de la révision de l'Appendice IV, Section 5, qui prévoit une infraction à la Règle 14-3 seulement si l'équipement (lorsqu'il est autorisé par la Règle locale) est utilisé à des fins interdites par la Règle 14-3.
- 14-3/0.7 **Joueur obtenant une information de distance mesurée avec un dispositif électronique**
Modifiée du fait de la révision de la pénalité dans la Règle 14-3.
- 14-3/5.5 **Appareil électronique donnant des distances entre différents points**
Modifiée du fait de la révision de l'Appendice IV, Section 5.
- 14-3/6 **Tenir une balle en main contre le grip en puttant**
Révisée en anglais uniquement.
- 14-3/6.5 **Tenir une balle en main contre le grip pour un mouvement d'essai ou un coup d'entraînement**
Modifiée pour faire référence à l'utilisation "anormale" conformément à la révision de la Règle 14-3.
- 14-3/7 **Joueur blessé au poignet droit insérant son pouce gauche sous le bandage élastique de son poignet et de sa main droite**
Modifiée pour faire référence à l'utilisation "anormale" conformément à la révision de la Règle 14-3.
- 14-3/8 **Ruban adhésif**
Modifiée pour faire référence à l'utilisation "anormale" conformément à la révision de la Règle 14-3.
- 14-3/9 **Joueur puttant d'une main et s'appuyant sur un club tenu de l'autre main**
Modifiée pour faire référence à l'utilisation "anormale" conformément à la révision de la Règle 14-3.

- 14-3/10.3 Utilisation d'une baguette durant un tour pour s'aligner ou comme aide au mouvement intentionnel
Modifiée du fait de la révision de la pénalité dans la Règle 14-3.
- 14-3/10.5 Utilisation de dispositifs pour s'étirer
Modifiée pour faire référence à l'utilisation "anormale" conformément à la révision de la Règle 14-3.
- 14-3/12.5 Bouteille utilisée comme niveau
Modifiée pour faire référence à l'utilisation "anormale" conformément à la révision de la Règle 14-3.
- 14-3/16 Utilisation d'appareils électroniques
Modifiée du fait de la révision de la pénalité dans la Règle 14-3.
- 14-3/18 Informations météorologiques consultées sur un appareil multifonctions
La référence à un "thermomètre" a été supprimée car la température n'est pas considérée affecter le jeu du joueur comme envisagé dans l'Appendice IV, section 5.
- 14-5/1 Balle se déplaçant pendant le mouvement arrière frappée alors qu'elle bouge encore
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 15/7 Jouer une mauvaise balle en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 16/4 Gaine du trou pas enfoncée assez profondément
Modifiée pour accorder à un joueur l'autorisation de déplacer une gaine de trou lorsqu'un membre du Comité n'est pas disponible.
- 18/4 Preuves télévisuelles montrant qu'une balle au repos a changé de position mais d'une distance raisonnablement non perceptible à l'œil nu
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2/1 Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant d'exécuter le coup suivant
Modifiée pour confirmer que, comme le joueur a procédé selon la Règle 20-5, la Règle 18-2 ne s'applique pas.
- 18-2/2 Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee
Modifiée pour confirmer que, comme le joueur a procédé selon la Règle 20-5, la Règle 18-2 ne s'applique pas.
- 18-2/11 Balle jouée du départ, crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur jouant une autre balle depuis le départ
Modifiée pour confirmer que, comme le joueur a procédé selon la Règle 20-5, la Règle 18-2 ne s'applique pas.
- 18-2/27 Joueur souhaitant déloger sa balle d'un arbre et procéder selon la Règle de la balle injouable
Modifiée pour clarifier le fait que, pour éviter la pénalité selon la Règle 18-2, le joueur doit annoncer qu'il a l'intention de procéder selon la Règle de la balle injouable ou bien, qu'au vu de ses actions, il soit raisonnable de supposer qu'il a une telle intention.

- 18-2/28 **Balle délogée d'un arbre ; le joueur n'ayant pas l'intention de procéder selon la Règle de la balle injouable**
Modifiée par cohérence avec la Décision 18-2/27 et pour clarifier le fait qu'un joueur peut choisir de procéder directement selon la Règle 28 plutôt que de replacer la balle.
- 18-2/29 **Procédure pour un joueur après avoir délogé sa balle d'un arbre**
Modifiée pour faire référence à la Décision 18-2/28 et pour clarifier le fait qu'un joueur peut choisir de procéder directement selon la Règle 28 plutôt que de replacer la balle dans les situations (1) et (2) de cette Décision.
- 19-1/7 **Balle emportée ou déviée par un chien après un coup joué sur le green**
Modifiée pour clarifier le fait qu'un chien est un élément extérieur animé et fournir des explications sur la signification du terme "élément extérieur animé".
- 19-2/1.5 **Balle se déplaçant et accidentellement arrêtée par le club du joueur ; le joueur retire le club et sa balle s'éloigne**
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 19-2/7 **Balle heurtant le sac de golf du joueur et ensuite son cadet**
Modifiée pour faire référence à la Décision 1-4/12 comme justification pour la réponse.
- 19-2/10 **Balle stoppée ou déviée par un râteau tenu par le cadet du joueur**
Modifiée pour faire référence à la nouvelle Note 2 dans la définition de "Équipement".
- 19-5/1.5 **Balle relevée et replacée ; balle roulant ensuite et heurtant une balle sur le green**
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 20-1/15.5 **Lie modifié en marquant la position de la balle**
Révisée par souci de clarté et pour faire référence à la création d'un avantage potentiel si le lie est restauré.
- 20-1/16 **Méthode utilisée pour marquer la position d'une balle**
Modifiée du fait du changement de libellé dans la Règle 8-2b.
- 20-2a/4 **Balle droppée d'une manière impropre se déplaçant à l'adresse ; joueur relevant alors la balle et la droppant correctement**
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 20-3d/1 **Balle placée roulant dans le trou**
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 20-3d/3 **Balle dans le rough s'enfonçant à l'adresse ; balle ne restant pas au repos lorsque replacée**
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 23-1/7 **Détritus déplacé dans un obstacle dans le processus de relever une balle**
La portée de la Décision a été restreinte au cas d'une balle et d'un débris reposant dans un obstacle. La nouvelle Décision 23-1/7.5 couvre la situation où la balle repose sur le parcours.
- 23-1/8 **Enlèvement de débris risquant de causer le déplacement de la balle ; débris enlevés avant de replacer la balle**
La portée de la Décision a été élargie pour inclure des cas où la balle est déplacée et doit être replacée, et pour clarifier que les dispositions de la Décision ne s'appliquent pas lorsque la balle déplacée ou relevée doit être droppée selon la Règle 20-3c.

23-1/12	Balle adressée sur le green se déplaçant en enlevant un détritrus <i>Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.</i>
25-2/0.5	Quand une balle est-elle enfoncée dans le sol ? <i>Le texte concernant la première illustration est modifié pour se référer à la balle enfoncée dans son propre impact et la troisième illustration est révisée pour montrer qu'une balle peut être complètement couverte dans l'herbe, mais ne pas être enfoncée car elle n'est pas au-dessous du niveau du sol.</i>
26-1/10	Placer la balle sur la berge d'un obstacle d'eau pour éviter qu'elle ne roule dans l'eau au lieu de la dropper <i>Modifiée du fait de la révision de la Règle 26-2.</i>
26-2/1	Explication des options selon les Règles 26-2a et 26-2b <i>Modifiée du fait de la révision de la Règle 26-2.</i>
26-2/2	Balle jouée d'un obstacle d'eau s'immobilisant dans le même obstacle après être sortie de l'obstacle <i>Modifiée du fait de la révision de la Règle 26-2.</i>
27-2a/1	Annonce d'une balle provisoire <i>Modifiée du fait du changement de libellé dans la Règle 27-2a.</i>
29-1/5	Ordre de jeu si le joueur déplace accidentellement une balle après l'avoir adressée <i>Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.</i>
30/2.5	Joueur touchant le green en montrant la ligne de putt à son partenaire et incidemment touchant sa propre ligne de putt <i>Modifiée du fait du changement de libellé dans la Règle 8-2b.</i>
31-7a/1	Compétiteur consignait un score pour un trou non terminé <i>Révisée par souci de clarté et pour cohérence avec la nouvelle Décision 31-6/1.</i>
33-7/4	Modifier une pénalité pour avoir rendu un score incorrect <i>Modifiée du fait de l'introduction de l'Exception de la Règle 6-6d.</i>
34-1b/7	Score incorrect en tour de qualification, erreur découverte pendant le match play <i>Modifiée du fait de l'introduction de l'Exception de la Règle 6-6d et Question révisée pour considérer le cas d'un joueur qui savait avoir encouru une pénalité.</i>
34-1b/8	Joueur ayant débuté en match play disqualifié pour un score incorrect en tour de qualification <i>Modifiée du fait de l'introduction de l'Exception de la Règle 6-6d et options supplémentaires fournies au Comité.</i>
34-3/1	Correction d'une décision incorrecte en stroke play <i>Modifiée du fait de l'introduction de l'Exception de la Règle 6-6d.</i>
34-3/7	Arbitre décidant que le joueur n'a pas causé le déplacement de sa balle ; Comité changeant la décision par la suite <i>Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.</i>
34-3/8	Joueur procédant sur la base d'une décision ; la version des faits donnée par le joueur s'avérant ensuite incorrecte <i>Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.</i>
34-3/9	Résolution de questions de fait ; responsabilité de l'Arbitre et du Comité <i>Modifiée du fait de la suppression de quelques Décisions précédemment référencées.</i>

DÉCISIONS RENUMÉROTÉES

Toutes les Décisions qui ont été précédemment numérotées sous la Règle 14-1 sont maintenant numérotées sous la Règle 14-1a et celles précédemment numérotées sous la Règle 18-2a sont maintenant numérotées sous la Règle 18-2. Quand c'est nécessaire, les Règles citées à titre de référence dans ces Décisions ont aussi été modifiées.

- 18-2/5 Balle se déplaçant après que le joueur a fait des mouvements d'essai près de la balle et s'immobilisant hors limites ; joueur jouant la balle (Révisée – Anciennement 18-2b/9)
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2/6 Balle se déplaçant après avoir été adressée et arrêtée par le club du joueur (Révisée – Anciennement 18-2b/12)
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2/24 Balle tombant dans le trou après avoir été adressée (Révisée – Anciennement 18-2b/10)
Modifiée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2/30 Joueur déclarant qu'il va procéder selon la Règle de la balle injouable envisageant ensuite la possibilité de jouer sa balle comme elle repose (Anciennement 18-2a/27.5)

DÉCISIONS ANNULÉES

- 3-3/0.5 Directives pour déterminer quelle balle compte en procédant selon la Règle 3-3
Dispositions maintenant couvertes par la Règle 3-3 révisée.
- 13-2/11 Enlever du sable ou de la terre meuble d'une zone de drop
Considéré être clairement couvert par la Règle 13-2.
- 13-2/21 Zone de mouvement intentionnel améliorée en réparant un impact de balle créé par le coup précédent
Considéré être clairement couvert par la Règle 13-2.
- 13-2/28 Aplanir des irrégularités de surface dans un bunker situé entre la balle et le trou
Maintenant couvert par la Décision 13-2/0.5 développée.
- 18/10 Balle tombant dans un bunker lorsque quelqu'un marche à proximité
Le critère pour savoir si un joueur a provoqué le déplacement de sa balle est maintenant couvert par la nouvelle Décision 18-2/0.5, et le critère pour savoir si un élément extérieur a provoqué le déplacement de la balle est maintenant couvert par la Note de la Règle 18-1.
- 18-2a/30 Balle déplacée en touchant l'herbe derrière la balle après plusieurs mouvements d'essai près de la balle
Le critère pour savoir si un joueur a provoqué le déplacement de sa balle est maintenant couvert par la nouvelle Décision 18-2/0.5
- 18-2a/30.5 Balle se déplaçant après l'enlèvement d'un détritux proche de la balle
Le critère pour savoir si un joueur a provoqué le déplacement de sa balle est maintenant couvert par la nouvelle Décision 18-2/0.5

- 18-2b/1 Balle se déplaçant après avoir été adressée ; déplacement pouvant être dû aux effets de la pesanteur
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2b/2 Balle adressée dans un obstacle
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2b/3 Balle se déplaçant après que le joueur a pris son stance dans un bunker
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2b/4 Balle se déplaçant après que le joueur a posé le club à une courte distance derrière la balle mais avant de poser le club sur le sol immédiatement derrière la balle
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2b/5 Balle se déplaçant quand un club est posé sur l'herbe immédiatement derrière la balle
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2b/5.5 Placer la tête de club devant la balle en l'adressant
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2b/7 Balle se déplaçant après que le joueur l'a adressée et qu'il s'est ensuite éloigné
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2b/8 Joueur adressant la balle, s'en éloignant, relevant la balle et la replaçant ; la balle se déplace ensuite
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 18-2b/11 Balle déplacée par un autre élément après avoir été adressée
Supprimée du fait de la suppression de la Règle 18-2b.
- 33-7/4.5 Compétiteur ignorant avoir encouru une pénalité et rendant un score incorrect ; une annulation ou modification de pénalité de disqualification est-elle justifiée ?
Supprimée du fait de l'introduction de l'Exception à la Règle 6-6d. Pour chaque point de la liste de scénarios dans la Décision supprimée, l'Exception de la Règle 6-6d s'appliquerait.

TABLE DES MATIÈRES

SECTION		
I	ÉTIQUETTE	16
II	DÉFINITIONS	19
III	LES RÈGLES DU JEU	29
LE JEU		
Règle 1	Le Jeu	29
Règle 2	Match play	48
Règle 3	Stroke play	65
LES CLUBS ET LA BALLE		
Règle 4	Les Clubs	75
Règle 5	La Balle	92
RESPONSABILITÉS DU JOUEUR		
Règle 6	Le Joueur	98
Règle 7	Entraînement	131
Règle 8	Conseil ; Indication de la ligne de jeu	138
Règle 9	Renseignement sur les coups réalisés	147
ORDRE DE JEU		
Règle 10	Ordre de jeu	155
AIRE DE DÉPART		
Règle 11	Aire de départ	162
JOUER LA BALLE		
Règle 12	Chercher et identifier la balle	168
Règle 13	Balle jouée comme elle repose	172
Règle 14	Frapper la balle	204
Règle 15	Balle substituée ; Mauvaise balle	222
LE GREEN		
Règle 16	Le green	234
Règle 17	Le drapeau	251
BALLE DÉPLACÉE DÉVIÉE OU ARRÊTÉE		
Règle 18	Balle au repos déplacée	260
Règle 19	Balle en mouvement déviée ou arrêtée	288

SITUATIONS DE DÉGAGEMENT ET PROCÉDURES		
Règle 20	Relever, dropper et placer ; jouer d'un mauvais endroit	300
Règle 21	Nettoyer la balle	336
Règle 22	Balle aidant ou gênant le jeu	338
Règle 23	Détritus	341
Règle 24	Obstructions	349
Règle 25	Terrains en conditions anormales, balle enfoncée et mauvais green	367
Règle 26	Obstacles d'eau (y compris obstacles d'eau latéraux)	393
Règle 27	Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire	410
Règle 28	Balle injouable	429
AUTRES FORMES DE JEU		
Règle 29	Threesomes et foursomes	436
Règle 30	Match play à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles	443
Règle 31	Stroke play à quatre balles	459
Règle 32	Compétition contre bogey, contre par et Stableford	466
ADMINISTRATION		
Règle 33	Le Comité	472
Règle 34	Contestations et décisions	510
APPENDICE I		
Partie A	Règles locales	525
Partie B	Règlement de la compétition	536
APPENDICE II		
	Conception des clubs	543
APPENDICE III		
	La balle	552
APPENDICE IV		
	Dispositifs et autres équipements	553
	Introduction à l'Index	555

SECTION I

ÉTIQUETTE ; COMPORTEMENT SUR LE TERRAIN

INTRODUCTION

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

L'ESPRIT DU JEU

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

SÉCURITÉ

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

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

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

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

RESPECT DES AUTRES JOUEURS**Ne pas gêner ou déranger**

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

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

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

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

Sur le green

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

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

Marquer le score

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

CADENCE DE JEU

Jouer à une bonne cadence et la maintenir

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

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

Etre prêt à jouer

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

Balle perdue

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

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

PRIORITÉ SUR LE TERRAIN

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

SOINS À APPORTER AU TERRAIN

Bunkers

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

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

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

Eviter les dommages inutiles

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

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

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

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

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

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

CONCLUSION ; PÉNALITÉS EN CAS D'INFRACTION

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

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

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

SECTION II

DÉFINITIONS

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

ADRESSER LA BALLE

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

ADVERSAIRE

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

AIRE DE DÉPART

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

À LA MEILLEURE BALLE

Voir "*Formes de match play*".

À QUATRE BALLE

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

À TROIS BALLE

Voir "*Formes de match play*".

ANIMAL FOUISSEUR

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

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

ARBITRE

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

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

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

BALLE DÉPLACÉE

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

BALLE ENTRÉE

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

BALLE EN JEU

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

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

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

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

BALLE PERDUE

Une balle est considérée "*perdue*" si :

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

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

BALLE PROVISOIRE

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

BALLE SUBSTITUÉE

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

BUNKER

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

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

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

CADET

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

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

CADET-ÉCLAIREUR

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

CAMP

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

CO-COMPÉTITEUR

Voir "*Compétiteur*".

COMITÉ

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

COMPÉTITEUR

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

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

CONSEIL

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

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

COUP

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

COUP DE PÉNALITÉ

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

DÉPART

Voir "*Aire de départ*".

DÉTRITUS

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

- les pierres, feuilles, brindilles, branches ou similaires,
 - les excréments et
 - les vers, insectes et animaux similaires ainsi que les rejets et les tas faits par eux,
- à condition que ce ne soient pas des objets :
- fixés ou qui poussent,
 - solidement enfoncés, ou
 - 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 sa position. Sa section doit être circulaire. Du rembourrage ou du matériau absorbant les chocs qui pourrait indûment influencer le mouvement de la balle, est interdit.

EAU FORTUITE

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

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

ÉLÉMENT EXTÉRIEUR

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

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

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

ÉQUIPEMENT

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

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

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

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

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

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

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

FORMES DE MATCH PLAY

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

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

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

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

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

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

FORMES DE STROKE PLAY

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

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

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

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

FOURSOME

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

GREEN

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

HONNEUR

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

HORS LIMITES

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

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

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

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

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

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

INTERVENTION FORTUITE

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

LIGNE DE JEU

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

LIGNE DE PUTT

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

MARQUEUR

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

MAUVAISE BALLE

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

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

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

MAUVAIS GREEN

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

OBSERVATEUR

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

OBSTACLES

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

OBSTACLE D'EAU

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

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

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

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

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

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

OBSTACLE D'EAU LATÉRAL

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

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

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

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

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

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

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

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

OBSTRUCTIONS

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

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

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

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

PARCOURS

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

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

PARTENAIRE

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

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

PÉNALITÉ

Voir "*Coup de pénalité*".

POINT LE PLUS PROCHE DE DÉGAGEMENT

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

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

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

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

R&A

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

RÈGLE OU RÈGLES

Le terme "*Règle*" comprend :

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

SIMPLE

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

STANCE

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

TERRAIN

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

TERRAINS EN CONDITIONS ANORMALES

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

TERRAIN EN RÉPARATION

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

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

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

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

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

THREESOME

Voir "*Formes de match play*".

TOUR CONVENTIONNEL

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

TROU

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

LES RÈGLES DU JEU

RÈGLE 1

LE JEU

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

1-1. RÈGLE GÉNÉRALE

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

1-2. EXERCER UNE INFLUENCE SUR LE MOUVEMENT D'UNE BALLE OU MODIFIER LES CONDITIONS PHYSIQUES

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

Exceptions :

1. Une action expressément autorisée ou expressément interdite par une autre *Règle* relève de cette autre *Règle* et non de la Règle 1-2.
2. Une action entreprise dans le seul but de préserver le *terrain* ne constitue pas une infraction à la Règle 1-2.

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

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

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

Note 1 : Un joueur est considéré avoir commis une grave infraction à la Règle 1-2 si le *Comité* estime que l'action entreprise en infraction à cette Règle a permis à ce joueur ou à un autre joueur d'en tirer un avantage significatif ou a créé pour un autre joueur, autre que son *partenaire*, une situation significativement désavantageuse.

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

1-3. ENTENTE POUR DÉROGER AUX RÈGLES.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 1-3 :

Match play – disqualification des deux camps ;

Stroke play – disqualification des compétiteurs concernés.

(S'entendre pour jouer hors tour en stroke play – voir 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.

LE JEU DE GOLF : GÉNÉRALITÉS

1-1/1

Deux balles en jeu simultanément sur des trous différents

- Q.** Deux joueurs sur le 8^e trou jouent leur coup d'approche vers le 8^e green. Ils s'entendent pour jouer du départ du 9^e trou et puttent ensuite sur le 8^e green ; Ceci pour éviter de remonter le promontoire du départ du 9^e trou et pour gagner du temps. Quelle est la décision ?
- R.** En match play, les joueurs sont disqualifiés selon la Règle 1-3 pour ne pas avoir respecté les dispositions de la Règle 2-1 en omettant de jouer le tour conventionnel, à condition que les joueurs sachent que c'était une infraction aux Règles. S'ils ne savaient pas que leur action était une infraction aux Règles, le résultat des deux trous reste tel quel.
- En stroke play, les compétiteurs sont disqualifiés selon la Règle 3-2 pour ne pas avoir terminé le 8^e trou avant d'avoir exécuté un coup du départ du 9^e trou.

1-1/2

Joueur non conscient d'avoir entré sa balle mettant une autre balle en jeu

- Q.** Un joueur, dans l'incapacité de trouver sa balle, met une autre balle en jeu. Il découvre ensuite que sa balle d'origine est dans le trou. Quelle est la décision ?
- R.** Le score avec la balle d'origine compte. Le jeu du trou était terminé lorsque le joueur avait entré cette balle.

1-1/3

Joueur découvrant sa balle d'origine dans le trou après cinq minutes de recherche et après avoir continué ensuite à jouer avec la balle provisoire

- Q.** Sur un par 3, un joueur, croyant que sa balle d'origine peut être perdue, joue une balle provisoire. Il cherche la balle d'origine pendant cinq minutes puis joue la balle provisoire sur le green. À ce moment, la balle d'origine est trouvée dans le trou. Quelle est la décision ?
- R.** Le score du joueur est 1. Le jeu du trou était terminé lorsque le joueur avait entré la balle d'origine (Règle 1-1).

1-1/4

Joueur découvrant sa propre balle dans le trou après avoir joué une mauvaise balle

- Q.** Un joueur joue vers un green aveugle et putte ce qu'il pense être sa balle. Il découvre ensuite que sa propre balle était dans le trou et que la balle qu'il a puttée était une mauvaise balle. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque le jeu du trou était terminé lorsque la balle d'origine était entrée (Règle 1-1), le joueur n'a commis aucune infraction à la Règle 15-3 pour avoir par la suite joué une mauvaise balle.

Décisions connexes :

- 2-4/9 Joueur concédant un trou et on découvre ensuite que l'adversaire avait joué une mauvaise balle.
- 2-4/11 Joueur avec balle perdue concédant le trou ; balle trouvée ensuite dans le trou.

EXERCER UNE INFLUENCE SUR LA BALLE**1-2/0.5****Grave infraction à la Règle 1-2**

- Q.** Le critère pour déterminer s'il y a eu grave infraction à la Règle 1-2 devrait-il être le même en match play et en stroke play ?
- R.** En décidant si un joueur a commis une grave infraction à la Règle 1-2, le Comité devrait considérer tous les aspects de l'incident. Vu l'impact différent sur les joueurs en match play et en stroke play, il est possible qu'une même action constitue une grave infraction en stroke play mais pas en match play.

Dans de nombreux cas en match play (par exemple un joueur qui stoppe intentionnellement sa balle alors qu'elle va entrer dans un obstacle d'eau), une pénalité de perte du trou est suffisante alors qu'en stroke play le joueur devrait être disqualifié pour grave infraction. Dans quelques cas (par exemple, l'acte délibéré de détériorer la ligne de putt décrit dans la Décision 1-2/1), une pénalité de disqualification en match play serait appropriée.

1-2/0.7**Explication de "seul but de préserver le terrain"**

- Q.** Quelle est la signification de la phrase "seul but de préserver le terrain" dans l'Exception 2 de la Règle 1-2 ?
- R.** La phrase "seul but de préserver le terrain" dans l'Exception se réfère à l'accomplissement d'actions qui sont encouragées dans la section Étiquette des Règles de Golf, à condition qu'elles soient entreprises au moment approprié et d'une manière autorisée par les Règles. Les dispositions de la Règle 1-2 n'empêchent pas un joueur d'entreprendre des actions en conformité avec la Section Étiquette, pour autant que le joueur le fasse dans le seul but de préserver le terrain, et sans intention d'exercer une influence sur le mouvement de la balle ou sur les conditions physiques affectant le jeu d'un joueur de son groupe ou de son match. Par exemple, alors qu'un joueur ne doit pas égaliser le bord abîmé d'un trou ou aplatir des marques de clous dans le but d'exercer une influence sur le mouvement de la balle d'un adversaire, d'un co-compétiteur ou d'un partenaire, le joueur peut généralement égaliser le bord abîmé d'un trou ou aplatir des marques de clous par courtoisie pour les joueurs des groupes ou des matches suivants, ou pour préserver le terrain (voir Décision 1-2/3.5). De la même façon, alors qu'un joueur ne doit pas tasser une touffe de gazon dans la zone où une balle en mouvement pourrait venir s'arrêter ou dans la zone où une balle doit être droppée ou placée dans l'intention d'exercer une influence sur le mouvement de la balle, un joueur peut généralement essayer de remettre le terrain en état en réparant les trous de divots et/ou en remplaçant des divots s'ils n'affectent pas le jeu du trou d'un joueur de son groupe ou de son match (voir Décision 1-2/8).

1-2/1**Ligne de putt volontairement modifiée par un adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant**

- Q.** Un adversaire ou un co-compétiteur piétine volontairement la ligne de putt d'un joueur dans l'intention soit d'améliorer la ligne (par exemple en écrasant une touffe d'herbe) soit de l'endommager (par exemple en faisant des marques de clous). Quelle est la décision ?
- R.** Dans l'un et l'autre cas, l'adversaire ou le co-compétiteur est en infraction avec la Règle 1-2. La pénalité est la perte du trou en match play ou deux coups en stroke play, à moins que le Comité ne décide d'imposer une pénalité de disqualification – voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 1-2.

En stroke play si la ligne de putt a été endommagée, le joueur, selon l'équité (Règle 1-4), peut restaurer la ligne de putt dans ses conditions d'origine. Un joueur est autorisé à avoir le lie et la ligne de putt qu'il avait quand sa balle s'est immobilisée. La ligne de putt peut être restaurée par quiconque.

Décisions connexes aux décisions 1-2/0.5 et 1-2/1 :

- 13-2/36 Compétiteur autorisant la réparation de dommage de marque de clou sur sa ligne de putt par un co-compétiteur.
- 16-1a/13 Ligne de putt piétinée accidentellement par l'adversaire, le co-compétiteur ou leurs cadets.
- 17-3/2 Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour un joueur et omettant de le retirer ; la balle du joueur frappe le drapeau.
- 19-1/5 Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un co-compétiteur.
- Voir également "Équité : Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu quand la balle s'immobilise après un coup" dans l'Index.

1-2/1.5**Compétiteur modifiant la ligne de jeu d'un co-compétiteur**

- Q.** En stroke play, la balle de A repose sous une branche d'arbre en partie détachée. A pense pouvoir se dégager de cette branche sans pénalité. A demande une décision. B, le co-compétiteur de A, discute du cas de A avec un arbitre et, pendant la conversation, relève la branche ce qui améliore ou détériore la ligne de jeu de A. Quelle est la décision ?
- R.** Comme B n'a pas modifié les conditions physiques avec l'intention de changer la ligne de jeu de A, B n'est pas en infraction avec la Règle 1-2. A n'encourt pas de pénalité. A peut replacer la branche mais n'est pas obligé de le faire.

1-2/2**Abriter la ligne de putt du vent**

- Q.** Un joueur peut-il placer son sac de golf parallèlement à la ligne de putt pour protéger la ligne du vent ?
- R.** Non. Une telle action entreprise avec l'intention d'influencer le mouvement de la balle constitue une infraction à la Règle 1-2 même si le sac de golf est enlevé avant que le coup ne soit exécuté.

1-2/3**Casser une partie d'un buisson dans une zone où une balle pourrait rouler après avoir été droppée**

- Q.** Un joueur choisit de se dégager d'une zone de terrain en réparation sur le parcours. Il détermine correctement son point le plus proche de dégagement et la zone d'une longueur de club dans laquelle la balle doit être droppée selon la Règle 25-1b (i). Le joueur se rend compte qu'il y a un petit buisson situé en dehors de la zone de drop. Craignant que sa balle, une fois droppée, vienne reposer près du buisson, sans qu'un nouveau drop ne soit exigé selon la Règle 20-2c, le joueur casse et enlève volontairement une partie du buisson. Quelle est la décision ?
- R.** Comme le joueur n'a pas amélioré la zone dans laquelle une balle sera droppée (c.-à-d. la zone dans laquelle la balle doit toucher en premier une partie du terrain lorsqu'elle est droppée selon la Règle 25-1b (i)), la Règle 13-2 ne s'applique pas. Cependant, le joueur est en infraction avec la Règle 1-2 pour avoir entrepris une action avec l'intention d'influencer le jeu du trou en modifiant les conditions physiques.

Les mêmes principes s'appliquent à une situation où la balle d'un joueur est au repos mais où il craint qu'elle puisse se déplacer. Par exemple, si, sur le parcours, la balle d'un joueur est au repos sur une pente abrupte et qu'il casse une branche d'arbre qui pourrait interférer avec son mouvement si la balle descendait la pente sur trois mètres, le joueur est en infraction avec la Règle 1-2 pour avoir entrepris une action avec l'intention d'influencer le jeu du trou en modifiant les conditions physiques.

1-2/3.5**Joueur réparant le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, son co-compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle**

- Q.** Après avoir entré sa balle, un joueur remarque que le bord du trou est abîmé. Il tapote le bord abîmé avec sa main et le nivelle. Le joueur encourt-il une pénalité selon la Règle 1-2 si son adversaire, son co-compétiteur ou son partenaire n'a pas entré sa balle ?
- R.** Si le joueur égalise le bord du trou dans l'unique but de préserver le terrain, il n'est pas en infraction avec la Règle 1-2. Si l'égalisation du bord abîmé est faite, d'une quelconque façon, avec l'intention d'influencer le mouvement de la balle de l'adversaire, du co-compétiteur ou du partenaire, ou de modifier les conditions physiques dans l'intention d'affecter le jeu du trou, il est en infraction avec la Règle 1-2. Il est recommandé qu'un joueur n'égalise le bord abîmé d'un trou qu'après que tous les joueurs du groupe ou du match ont fini de jouer le trou.

Puisque le joueur a entré sa balle, il n'encourt pas de pénalité selon la Règle 16-1a ou la Règle 13-2.

Dans une compétition à quatre balles, si le partenaire du joueur n'a pas terminé le trou, le partenaire encourt la pénalité pour infraction à la Règle 16-1a – voir Définition du "Partenaire".

Décisions connexes :

- 16-1a/6 Trou endommagé ; procédure pour un joueur.
- 33-2b/2 Trou changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green.

1-2/4**Joueur sautant à côté du trou pour faire tomber la balle dans le trou**

Q. Un joueur dont la balle est en suspens au bord du trou saute à côté du trou dans l'espoir que les vibrations du sol feront tomber la balle dans le trou. Le joueur est-il pénalisé selon la Règle 1-2 pour avoir tenté d'exercer une influence sur le mouvement de sa balle en jeu ?

R. Si la balle du joueur était au repos (ou considérée être au repos selon la Règle 16-2) et ne s'est pas déplacée, la Règle 1-2 ne s'applique pas parce que le joueur a essayé de déplacer une balle au repos et que ceci est spécifiquement couvert par la Règle 18-2 (voir Exception 1 de la Règle 1-2). Comme la balle ne s'est pas déplacée, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 18-2.

Si la balle du joueur était au repos (ou considérée être au repos selon la Règle 16-2) et s'est déplacée, la Règle 1-2 ne s'applique pas parce que le cas d'une balle au repos déplacée par le joueur est spécifiquement couvert par la Règle 18-2 – voir Exception 1 de la Règle 1-2. Le joueur est considéré avoir provoqué le déplacement de sa balle et encourt une pénalité d'un coup en match play comme en stroke play selon la Règle 18-2 et la balle doit être replacée.

Si la balle du joueur était encore en mouvement lorsque le joueur a sauté, la Règle 1-2 est la Règle applicable parce que le joueur avait entrepris une action avec l'intention d'influencer le mouvement de la balle. En match play, il perd le trou. En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups et il doit jouer la balle d'où elle repose ; si la balle était entrée, le joueur aurait terminé le jeu du trou avec son dernier coup et doit appliquer une pénalité de deux coups selon la Règle 1-2.

Décisions connexes :

- 2-4/2 Balle tombant dans le trou après la concession du coup suivant.
- 16-2/2 Balle en suspens au bord du trou renvoyée par l'adversaire avant que le joueur ne détermine son statut.
- 18-2/23 Balle écartée du bord du trou en la frappant par dépit.
- 18-2/24 Balle tombant dans le trou après avoir été adressée.

1-2/5**Joueur puttant avec une main et attrapant la balle dans le trou avec l'autre main**

Q. Un joueur dont la balle est sur le bord du trou putte avec une main et attrape la balle avec l'autre main après que la balle est en dessous du bord du trou. Quelle est la décision ?

R. Le joueur a volontairement arrêté sa balle en mouvement.
En match play, il perd le trou – Règle 1-2.

En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups et doit placer sa balle sur le bord du trou et la rentrer – Règle 1-2. S'il ne procède pas ainsi, il est disqualifié selon la Règle 3-2 pour n'avoir pas entré sa balle.

Pour qu'une balle soit entrée (voir Définition de "Balle entrée"), elle doit être au repos à l'intérieur de la circonférence du trou.

Décision connexe :

- 16/5.5 Joueur jouant un petit putt et, semble-t-il, retirant la balle du trou avant qu'elle ne soit au repos.

1-2/5.5**Joueur arrêtant volontairement la balle ; d'où le coup suivant doit-il être joué ?**

Q. La balle d'un joueur repose sur le parcours. Après avoir joué un pitch vers le haut d'une pente, il voit sa balle commencer à redescendre vers lui. Il place son club sur la trajectoire de la balle et l'arrête. Sans cela, la balle aurait seulement roulé quelques mètres de plus et serait restée sur le parcours. Quelle est la décision ?

R. Puisque le joueur a volontairement arrêté la balle, il est en infraction avec la Règle 1-2. Comme il ne s'agit pas d'une grave infraction, le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou de deux coups en stroke play. En stroke play, il doit ensuite jouer la balle du point où il l'a arrêtée avec son club – voir Note 2 de la Règle 1-2.

Si le joueur a volontairement dévié la balle mais sans l'arrêter, en match play il perd le trou. En stroke play, si une grave infraction n'a pas été commise, le joueur encourt une pénalité de deux coups et doit jouer ensuite la balle de sa nouvelle position – voir Note 2 de la Règle 1-2. En stroke play, si une grave infraction a été commise, le joueur est disqualifié.

La Règle 19-2 n'est pas applicable car elle ne couvre que les situations dans lesquelles le joueur a dévié ou arrêté accidentellement sa balle.

Décision connexe :

- 20-2c/4 Cadet arrêtant une balle droppée avant qu'elle ne s'immobilise ; quand une pénalité est-elle encourue ?

1-2/6 (Réservée)**1-2/7****Joueur déviant volontairement la balle en mouvement de son partenaire sur le green**

Q. A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. Les quatre balles sont sur le green en cinq coups. Celle de A est à 1,2 mètre du trou et celle de B à 10 mètres du trou. Pendant que B putte, le joueur A se tient près du trou derrière celui-ci par rapport à la ligne de putt de B. La balle de B dépasse le trou et roule vers l'endroit où se tient A. Sans attendre que la balle de B soit au repos, A frappe la balle de B pour la lui renvoyer. Quelle est la décision ?

R. L'intervention volontaire de A sur le mouvement de la balle de B est une infraction à la Règle 1-2. Cependant, la pénalité pour cette infraction est encourue par B – le partenaire dont la balle était en mouvement – et il en résulte la disqualification de B pour le trou. A peut continuer à représenter son camp sans pénalité puisque l'infraction à la Règle 1-2 ne l'a pas aidé.

1-2/8**Joueur écrasant du gazon alors que sa balle roule vers cette zone**

Q. Sur le parcours la balle d'un joueur repose au bas d'une pente. Le joueur exécute un coup et voit que sa balle redescend la pente vers l'endroit d'où il vient juste de jouer. Avant que sa balle n'atteigne cet endroit, le joueur écrase dans cette zone une touffe de gazon relevée dans l'intention de s'assurer que sa balle ne s'arrêtera pas contre cette touffe relevée ou dans le creux du divot. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 1-2 ?

- R.** Oui, puisqu'il a agi avec l'intention d'influencer le mouvement de sa balle en jeu et avec l'intention de modifier les conditions physiques déterminant le jeu du trou. Comme l'action d'écraser la touffe de gazon relevée n'a pas été entreprise dans le seul but de préserver le terrain, l'Exception 2 de la Règle 1-2 ne s'applique pas.
- Si le joueur n'avait pas réalisé que sa balle allait revenir dans cette zone, il n'y aurait pas eu d'infraction à la Règle 1-2.

1-2/9**Joueur pressant sa balle sur la surface du green**

- Q.** En replaçant sa balle mais avant de la remettre en jeu, un joueur presse fermement la balle sur la surface du green afin d'éviter qu'elle ne soit déplacée par le vent ou par la pesanteur. Quelle est la décision ?
- R.** En altérant la surface du green, le joueur enfreint la Règle 1-2 en entreprenant volontairement une action pour influencer le mouvement d'une balle en jeu et pour modifier les conditions physiques déterminant le jeu d'un trou.
- En match play, le joueur perd le trou – Règle 1-2.
- En stroke play, le joueur encourt une pénalité de deux coups et doit jouer la balle comme elle repose – Règle 1-2.

Décisions connexes :

- 14-5/2 Exécuter un coup sur une balle oscillant
- 18/2 Balle oscillant à l'adresse
- 20-3d/2 Balle dans un bunker se rapprochant du trou lorsqu'une obstruction est enlevée et ne restant pas en place lorsque replacée ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou.

1-2/10**Joueur enroulant une serviette autour de son corps ou plaçant une serviette sur un cactus avant de prendre son stance**

- Q.** La balle d'un joueur repose près d'un cactus et, pour jouer cette balle, le joueur devra toucher le cactus avec ses jambes en prenant son stance. Afin de se protéger des épines de cactus, le joueur enroule une serviette autour de sa jambe avant de prendre son stance. Puis il joue la balle. Quelle est la décision ?
- R.** À la condition que le joueur ne soit pas en infraction avec la Règle 13-2 (c'est-à-dire qu'il prend correctement son stance), il n'y a pas de pénalité encourue.
- Néanmoins, si le joueur plaçait une serviette sur le cactus, le joueur serait en infraction avec la Règle 1-2 pour avoir modifié les conditions physiques avec l'intention de changer le jeu du trou ; en conséquence, il perdrait le trou en match play ou encourrait une pénalité de deux coups en stroke play.

Décision connexe :

- 13-3/2 Exécuter un coup à genoux sur une serviette

Autres Décisions concernant la Règle 1-2 : voir "Exercer une influence sur la balle / Altérer les conditions physiques" dans l'Index.

ENTENTE POUR DÉROGER AUX RÈGLES

1-3/0.5

Moment où une infraction à la Règle 1-3 survient

- Q.** En marchant vers le premier green, A et B se mettent d'accord lorsqu'une balle est hors limites pour dropper une balle à l'endroit où la balle a franchi le hors limites avec une pénalité d'un coup alors même qu'ils savent que la pénalité applicable est coup et distance. Quelqu'un surprend cette conversation et avise A et B qu'ils ne peuvent pas faire un tel arrangement. À cet instant aucun joueur n'a encore envoyé une balle hors limites. Quelle est la décision ?
- R.** A et B sont disqualifiés selon la Règle 1-3 pour s'être entendus pour transgresser la Règle 27-1b. Même si A et B n'ont pas encore mis en pratique leur accord, ils ont enfreint la Règle 1-3 dès qu'ils se sont entendus durant le tour conventionnel.
- En match play, si les joueurs d'un match s'entendent pour enfreindre une Règle avant leur tour conventionnel, ils sont en infraction avec la Règle 1-3 si n'importe lequel des joueurs commence le tour conventionnel sans avoir annulé cet accord.
- En stroke play, si des compétiteurs s'entendent pour enfreindre les Règles avant le tour conventionnel, chacun des compétiteurs est en infraction avec la Règle 1-3 si n'importe lequel de ces compétiteurs ayant pris part à l'accord commence son tour conventionnel sans avoir annulé cet accord.

1-3/1 (Réservée)

1-3/2

Entente pour concéder des putts courts

- Q.** Dans un match, les deux joueurs s'entendent par avance pour concéder tous les putts d'une longueur spécifique. Est-ce contraire à la Règle 1-3 ?
- R.** Pour être en infraction avec la Règle 1-3 en s'entendant pour déroger à une Règle, les joueurs doivent être conscient de le faire. En conséquence, la réponse dépend du fait de savoir si les joueurs étaient informés que la Règle 2-4 autorise seulement la concession du "coup suivant" et ne leur permet pas de se mettre d'accord par avance pour concéder les putts d'une longueur spécifique.
- Si les joueurs ne savaient pas que les Règles leur interdisaient de s'entendre pour concéder les putts de cette manière, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 1-3.
- Si les joueurs savaient qu'ils ne respectaient pas les dispositions d'une Règle, ils sont alors disqualifiés selon la Règle 1-3.

1-3/3 (Réservée)

1-3/4

Manquement des joueurs à appliquer une pénalité connue

- Q.** Dans un match, un joueur découvre au 2^e trou qu'il a quinze clubs dans son sac contrairement à la Règle 4-4a, mais son adversaire refuse d'appliquer la pénalité. Le club excédentaire est déclaré retiré du jeu et le match continue. Le Comité disqualifie les deux joueurs. Est-ce correct ?
- R.** Oui. Puisque les joueurs se sont entendus pour déroger à la pénalité, ils doivent être disqualifiés selon la Règle 1-3.

1-3/5**Joueurs non conscients d'une pénalité encourue**

- Q.** Dans un match, A encourt un coup de pénalité selon la Règle 12-2 pour avoir relevé sa balle en vue de l'identifier sans annoncer son intention à B, son adversaire. A ne se pénalise pas et B ne pose aucune réclamation parce que ni A ni B ne sont conscients qu'une pénalité est encourue. Le Comité devrait-il disqualifier A et B selon la Règle 1-3 pour entente pour déroger à une pénalité ?
- R.** Non. Puisque les joueurs n'étaient pas conscients qu'une pénalité était encourue, il ne pouvait y avoir entente entre eux pour déroger à la pénalité.

Décisions connexes :

- 2-1/1 Joueurs incapables de résoudre un problème de Règles s'entendant pour considérer le trou partagé.
- 2-5/8.5 Joueur et adversaire s'entendant sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après application de cette procédure ?

1-3/6**Marqueur attestant sciemment un mauvais score et compétiteur conscient du mauvais score**

- Q.** En stroke play, sur un trou B omet d'entrer sa balle dans le trou. Quelques trous plus tard il se rend compte de son erreur. A, le marqueur et co-compétiteur de B, est conscient que B a enfreint les Règles et que B le sait, mais néanmoins il signe la carte de B. B est disqualifié selon la Règle 3-2 (Balle non entrée). Est-ce que A, qui a sciemment ignoré l'infraction, doit être pénalisé ?
- R.** A doit être disqualifié pour une infraction à la Règle 1-3.

Décisions connexes :

- 6-6a/5 Marqueur attestant sciemment un score incorrect alors que le compétiteur ignore que le score est erroné.
- 33-7/9 Compétiteur sachant qu'un joueur a commis une infraction aux Règles et n'informant pas en temps opportun le joueur ou le Comité.

1-3/7**Entente pour qu'un camp perdant après 18 trous d'un match en 36 trous concède le match**

- Q.** Avant un match de 36 trous, les joueurs s'entendent pour jouer seulement 18 trous et que celui qui sera mené à cet instant devra concéder le match, bien qu'étant conscients que c'est une infraction au règlement de la compétition. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Les deux joueurs doivent être disqualifiés selon la Règle 1-3 pour s'être entendu pour déroger au règlement de la compétition (Règle 33-1). Si les joueurs n'étaient pas conscients que leur action était une infraction au règlement de la compétition, la concession du match resterait telle quelle.

Décisions connexes :

- 2-4/21 Mauvaise forme de jeu utilisée pour décider quel camp concède le match.
- 6-1/1 Mauvaise forme de jeu jouée dans un match play.
- 33-1/4 Match disputé selon une mauvaise forme de jeu par entente des joueurs.

Autres Décisions concernant la Règle 1-3 : voir "Entente pour déroger aux Règles" dans l'Index.

1-4/1

Joueur ratant sa balle, car distrait par une balle qu'un autre joueur a laissée tomber

- Q.** Au moment où A fait son mouvement arrière, B laisse tomber accidentellement une balle qui roule à quinze centimètres de la balle de A. La balle tombée fait sursauter A, qui tope son coup. Selon l'équité, A peut-il rejouer son coup ?
- R.** Non. Les distractions sont des événements communs que les joueurs doivent accepter.

1-4/2

Balle adhérent à la face du club après le coup

- Q.** Un joueur joue un coup dans du sable mouillé ou de la boue et la balle adhère à la face du club. Quelle est la décision ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), la balle devrait être droppée, sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement où le club se trouvait quand la balle s'y est collée.

1-4/3

Drapeau planté dans le green à distance du trou par un plaisantin

- Q.** Un plaisantin retire le drapeau du trou et le plante sur le green à quelque distance du trou. Les joueurs approchant du green ignorent cette action et jouent vers le drapeau et non vers le trou. Les joueurs ont-ils l'option de rejouer ?
- R.** Non. Selon l'équité (Règle 1-4), les joueurs doivent accepter les avantages ou les inconvénients de ces faits.

1-4/4

Joueur frappant de colère une balle jouée par le groupe suivant

- Q.** A est frôlé par une balle jouée par un joueur du groupe suivant. De colère, A frappe la balle et la renvoie ainsi vers le groupe. Est-ce que A a joué un coup d'entraînement ou a joué une mauvaise balle ?
- R.** Non. Cependant, selon l'équité (Règle 1-4), A devrait encourir la pénalité générale de perte du trou en match play ou de deux coups en stroke play.

Décision connexe :

- [7-2/5.5 Joueur trouvant une balle et la renvoyant au joueur qui l'a perdue.](#)

1-4/5

Enlèvement d'une obstruction dans un obstacle pouvant entraîner le déplacement d'un détrit

- Q.** Dans un obstacle, la balle d'un joueur repose contre une obstruction amovible. Un détrit repose sur l'obstruction de telle sorte que le joueur ne peut déplacer l'obstruction sans déplacer aussi le détrit. Selon la Règle 24-1, le joueur est autorisé à enlever l'obstruction amovible, mais selon la Règle 23 il ne peut pas déplacer le détrit. Quelle est la procédure ?
- R.** Le joueur peut enlever l'obstruction comme autorisé par la Règle 24-1. Comme le détrit sera incidemment déplacé au cours de cette action, selon l'équité (Règle 1-4) le joueur n'encourt pas de pénalité et il doit placer le détrit aussi près que possible

du point où il reposait à l'origine. Si le joueur ne place pas le détritux comme requis, selon l'équité (Règle 1-4) et au vu des dispositions de la Règle 13-4, il perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play.

Décisions connexes :

- 13-4/16 Enlèvement d'un détritux recouvrant une mauvaise balle dans un obstacle d'eau.
- 13-4/35.7 Joueur considérant sa balle injouable dans un bunker, relevant la balle et enlevant ensuite un détritux du bunker.
- 23-1/6.5 Enlever des détritux de l'endroit où une balle doit être placée.
- 23-1/7 Détritux dans un obstacle déplacé dans le processus de relèvement d'une balle.
- 23-1/7.5 Détritux déplacé sur le parcours lors du déplacement d'une balle ou durant le processus de relèvement d'une balle.
- 23-1/8 Enlèvement de détritux risquant de causer le déplacement de la balle ; détritux enlevés avant de replacer la balle.

1-4/6 (Réservée)

1-4/7

Balle perdue soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau

- Q.** On est sûr ou quasiment certain qu'une balle est perdue soit dans un obstacle d'eau, soit dans une zone d'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau mais on ne sait pas où. Quelle est la procédure correcte ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), le joueur doit procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 25/2 Eau débordant d'un obstacle d'eau.

1-4/8

Point le plus proche de dégagement d'un chemin pavé dans de l'eau fortuite ; point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite sur le chemin pavé

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un chemin pavé duquel il souhaite se dégager selon la Règle 24-2b(i). Il apparaît que le point le plus proche de dégagement va être dans une large zone d'eau fortuite bordant le chemin pavé et que le point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite selon la Règle 25-1b(i) serait à nouveau sur le chemin pavé. Quelles sont les options du joueur ?
- R.** Le joueur peut procéder conformément à la Règle 24-2 et ensuite, si elle est applicable, selon la Règle 25-1. Il n'est pas autorisé à se dégager à la fois de l'obstruction inamovible et de l'eau fortuite en une seule procédure, à moins qu'après avoir procédé selon ces Règles, le joueur ne se retrouve à nouveau au point de départ et qu'il est évident qu'une telle procédure soit nécessaire pour obtenir le dégagement des deux situations.

Donc, le joueur devrait procéder comme suit :

1. Il peut relever et dropper la balle selon la Règle 24-2b(i) dans l'eau fortuite.

2. Il peut jouer la balle comme elle repose ou se dégager de l'eau fortuite, auquel cas il relève et droppe la balle selon la Règle 25-1b(i).
3. Si la balle droppée s'immobilise dans une position telle qu'il y a interférence avec le chemin pavé, il peut jouer la balle comme elle repose ou procéder selon la Règle 24-2b(i). Si le point le plus proche de dégagement est dans une position telle qu'il y aurait interférence par l'eau fortuite, comme option additionnelle, le joueur peut, selon l'équité (Règle 1-4), obtenir un dégagement sans pénalité comme suit :

En utilisant la nouvelle position de la balle sur le chemin pavé, il faut déterminer le point le plus proche de dégagement à la fois du chemin pavé et de l'eau fortuite et qui n'est pas dans un obstacle ou sur un green. Le joueur doit relever la balle et la dropper à l'intérieur d'une longueur de club et pas plus près du trou que le point le plus proche de dégagement, sur une partie du terrain qui évite l'interférence à la fois du chemin pavé et de l'eau fortuite et n'est ni dans un obstacle ni sur un green.

Si la balle droppée roule dans une position où il y a interférence due soit au chemin pavé, soit à l'eau fortuite, la Règle 20-2c s'applique.

Le même principe s'appliquerait s'il y avait interférence par toute autre double condition, par exemple de l'eau fortuite, un trou fait par un animal fouisseur, une obstruction inamovible, pour laquelle un dégagement sans pénalité est autorisé et qu'en se dégageant d'une situation il résulte une interférence de la seconde situation. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 25-1b/11.5 Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation ; le joueur peut-il se dégager des deux situations en une seule procédure ?

1-4/8.5

Point le plus proche de dégagement d'un chemin pavé dans de l'eau fortuite, point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite sur le chemin pavé ; il est irréalisable pour le joueur de dropper une balle dans l'eau fortuite

- Q.** Dans les circonstances décrites dans la décision 1-4/8, si la nature de la zone d'eau fortuite est telle qu'il est impossible ou irréalisable d'y dropper une balle en se dégageant du chemin pavé, comment le joueur doit-il procéder ?
- R.** S'il est irréalisable pour le joueur de procéder selon l'une des deux Règles, il peut, selon l'équité (Règle 1-4), obtenir un dégagement sans pénalité comme suit : à partir de la position de la balle sur le chemin pavé, le point le plus proche de dégagement à la fois du chemin pavé et de l'eau fortuite doit être déterminé, ce point n'étant ni dans un obstacle ni sur un green. Le joueur doit relever la balle et la dropper à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement et pas plus près du trou, sur une partie du terrain qui évite l'interférence avec le chemin pavé et l'eau fortuite et qui n'est ni dans un obstacle ni sur un green.

Il serait considéré irréalisable pour le joueur de dropper la balle dans la zone d'eau fortuite si l'eau fortuite était si profonde qu'un effort déraisonnable serait requis pour récupérer une balle y reposant – voir Décision 25-1/1.

On peut citer d'autres exemples de conditions dans lesquelles il serait considéré comme irréalisable pour le joueur de dropper la balle :

- Dans ou sous une obstruction inamovible telle qu'il serait extrêmement difficile ou impossible de dropper la balle (par exemple à l'intérieur d'un bâtiment fermé ou en dessous d'un abri contre la pluie surélevé au-dessus du sol).
- À l'intérieur d'un grand trou fait par un ouvrier du terrain ou dans une zone similaire d'un terrain en réparation d'où il ne serait pas raisonnable d'attendre du joueur qu'il joue une balle.

1-4/9**Nid d'oiseau interférant avec le coup**

Q. Une balle d'un joueur s'immobilise dans un nid d'oiseau ou si près du nid qu'il ne peut exécuter un coup sans l'endommager. Selon l'équité (Règle 1-4) le joueur a-t-il d'autres options en plus de celles de jouer la balle comme elle repose ou, si c'est applicable, de procéder selon la Règle 26 ou la Règle 28 ?

R. Oui. Il n'est pas raisonnable d'attendre d'un joueur qu'il joue dans une telle situation, ni équitable d'exiger que le joueur encoure une pénalité d'un coup selon la Règle 26 (Obstacles d'Eau) ou la Règle 28 (Balle Injouable) bien que ces Règles demeurent une option pour le joueur si elles sont applicables.

Si la balle repose sur le parcours, le joueur peut, sans pénalité, dropper une balle à l'intérieur d'une longueur de club et pas plus près du trou que le point le plus proche qui n'est pas plus près du trou, qui lui permet de jouer son coup sans endommager le nid et qui n'est ni dans un obstacle ni sur un green. La balle lorsqu'elle est droppée doit toucher en premier une partie du terrain sur le parcours.

Si la balle repose dans un obstacle, le joueur peut, sans pénalité, dropper une balle à l'intérieur d'une longueur de club et pas plus près du trou que le point le plus proche qui n'est pas plus près du trou et qui lui permet de jouer son coup sans endommager le nid. Si possible, la balle doit être droppée dans le même obstacle, et si ce n'est pas possible, dans un obstacle similaire proche, mais dans tous les cas pas plus près du trou. S'il est impossible que le joueur droppe la balle dans un obstacle, il peut la dropper, avec une pénalité d'un coup, en dehors de l'obstacle, en gardant le point où la balle d'origine reposait entre le trou et le point où la balle est droppée.

Si la balle repose sur le green, le joueur peut, sans pénalité, placer une balle au point le plus proche, qui n'est pas plus près du trou, qui lui permet de jouer son coup sans endommager le nid et qui n'est pas dans un obstacle.

Si l'interférence rendant le coup clairement irréalisable était provoquée par toute autre chose que le nid d'oiseau, ou si le dommage causé au nid d'oiseau n'intervenait qu'à cause d'un coup clairement déraisonnable ou par l'emploi d'un stance, d'un mouvement, ou d'une direction de jeu inutilement anormaux, alors le joueur ne pourrait pas se dégager comme prescrit ci-dessus, mais il ne serait pas exclu qu'il procède selon la Règle 26 ou la Règle 28 si applicable. **(Révisée)**

1-4/10**Situation dangereuse ; serpent à sonnette ou abeilles interférant avec le jeu**

Q. La balle d'un joueur repose dans une situation dangereuse pour le joueur, par exemple près d'un serpent à sonnette vivant ou d'un essaim d'abeilles. Selon l'équité (Règle 1-4), le joueur a-t-il d'autres options que de jouer la balle comme elle repose ou, si c'est applicable, de procéder selon la Règle 26 ou la Règle 28 ?

R. Oui. Il n'est pas raisonnable d'attendre du joueur qu'il joue dans une situation aussi dangereuse ni équitable d'exiger que le joueur encoure une pénalité selon la Règle 26

(Obstacles d'Eau) ou la Règle 28 (Balle Injouable) bien que ces Règles demeurent une option pour le joueur si elles sont applicables.

Si la balle repose sur le parcours, le joueur peut, sans pénalité, déposer une balle à l'intérieur d'une longueur de club et pas plus près du trou que le point le plus proche, qui n'est pas plus près du trou, qui n'est pas dangereux et qui n'est ni dans un obstacle ni sur un green.

Si la balle repose dans un obstacle, le joueur peut, sans pénalité, déposer une balle à l'intérieur d'une longueur de club et pas plus près du trou que le point le plus proche qui n'est pas plus près du trou et qui n'est pas dangereux. Si possible, la balle doit être déposée dans le même obstacle, et si ce n'est pas possible, dans un obstacle similaire proche, mais dans tous les cas pas plus près du trou. S'il est impossible pour le joueur de déposer la balle dans un obstacle, il peut la déposer, avec une pénalité d'un coup, en dehors de l'obstacle, en gardant le point où la balle d'origine reposait entre le trou et le point où la balle est déposée.

Si la balle repose sur le green, le joueur peut, sans pénalité, placer une balle au point le plus proche qui n'est pas plus près du trou et qui n'est ni dangereux ni dans un obstacle.

Si l'interférence rendant le coup clairement irréalisable était provoquée par tout autre chose que la situation dangereuse ou si la situation dangereuse n'intervenait qu'à cause d'un coup clairement déraisonnable ou par l'emploi d'un stance, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux, alors le joueur ne pourrait pas se dégager comme prescrit ci-dessus, mais il ne serait pas exclu qu'il procède selon la Règle 26 ou la Règle 28, si applicable. **(Révisée)**

Décision connexe :

- [33-8/22 Règle Locale traitant les fourmilières comme terrain en réparation.](#)

1-4/11

Signification de "Situation dangereuse"

Q. Selon la Décision 1-4/10, une balle reposant près d'un serpent à sonnette vivant ou un essaim d'abeilles est une "situation dangereuse" et le dégagement est autorisé selon l'équité.

Si la balle d'un joueur s'immobilise dans ou près d'une zone de plantes telles que du lierre vénéneux, cactus ou des orties, les dispositions de la Décision 1-4/10 s'appliquent-elles ?

R. Non. Le joueur doit soit jouer la balle comme elle repose soit, si elle est applicable, procéder selon la Règle 26 (Obstacles d'eau) ou la Règle 28 (Balle injouable).

La Décision 1-4/10 envisage une situation qui est sans relation avec des conditions normalement rencontrées sur un terrain. De mauvais lies sont chose courante que les joueurs doivent accepter.

1-4/12

Joueur enfreignant des Règles plus d'une fois ; situations où s'appliquent des pénalités multiples

Avant d'exécuter un coup ou comme résultat d'un coup, des situations se présentent dans lesquelles un joueur enfreint, par une action unique ou par différentes actions successives, soit une même Règle plus d'une fois soit différentes Règles. La question se pose de savoir s'il est approprié d'appliquer une pénalité à chaque infraction séparée.

Les Règles prévoient expressément que des pénalités multiples ne doivent pas être appliquées dans certaines situations (par ex. Règles 15-2, 18, 20-7 et 21). Cependant, il existe beaucoup d'autres situations dans lesquelles de multiples infractions aux Règles peuvent se produire et ces mêmes Règles ne précisent pas expressément si une pénalité doit être appliquée pour chaque infraction séparée. Dans de tels cas, l'équité (Règle 1-4) s'applique et les principes suivants devraient être suivis :

1. **Une seule action entraînant plus d'une infraction à une seule Règle – Pénalité unique appliquée**

Exemple : En stroke play, la balle d'un compétiteur sur le green heurte la balle d'un co-compétiteur en infraction avec la Règle 19-5a et heurte ensuite la balle d'un autre co-compétiteur, aussi en infraction avec la Règle 19-5a. La décision devrait être une pénalité unique de deux coups.

2. **Une seule action entraînant une infraction à deux Règles – Pénalité unique appliquée**

Exemple : En stroke play, un compétiteur envisage de putter sa balle d'un bunker et ratisse une empreinte de pieds dans le bunker sur sa ligne de jeu. Les deux Règles 13-2 et 13-4a sont enfreintes. La décision devrait être une pénalité unique de deux coups.

3. **Actions liées entraînant plusieurs infractions à une seule Règle – Pénalité unique appliquée**

Exemple 1 : En stroke play, un compétiteur effectue plusieurs mouvements d'essai dans un obstacle, touchant le sol chaque fois. Les mouvements d'essai sont des actions liées en infraction à une Règle unique. La décision devrait être une pénalité unique de deux coups selon la Règle 13-4b (voir Décision 13-4/3 mais aussi Principe 6 Exemple 3).

Exemple 2 : A et B sont co-compétiteurs jouant un par 3. B doit jouer le premier et A demande à B s'il est préférable de jouer vers le centre du green ou de jouer vers le drapeau, et B l'informe qu'il est préférable de jouer vers le centre du green. A demande alors à B quel club il va utiliser. B dit qu'il tapera un fer 6. Après le coup de B, qui tomba court du green, A demande à B s'il a bien touché la balle et B confirme que oui. A tape alors son coup. La décision est que les deux compétiteurs encourent une pénalité unique de deux coups selon la Règle 8-1 pour avoir sollicité ou donné trois informations liées pouvant toutes avoir aidé A dans son choix de club et dans la façon de jouer son prochain coup. (Mais voir aussi Principe 6 Exemple 2).

4. **Actions liées entraînant une infraction à deux Règles – Pénalité unique appliquée**

Exemple 1 : En stroke play, un compétiteur envisage de putter sa balle depuis un bunker et ratisse plusieurs traces de pas dans le bunker sur sa ligne de jeu. La Règle 13-2 et la Règle 13-4a ont été enfreintes plusieurs fois par ces actions liées. La décision devrait être une pénalité unique de deux coups.

Exemple 2 : En stroke play, la balle d'un compétiteur se déplace avant d'être adressée et pendant qu'elle est en mouvement elle est accidentellement arrêtée par le club du compétiteur, en infraction avec la Règle 19-2, et vient reposer contre le club. Le compétiteur déplace alors son club, ce qui provoque le déplacement de sa balle – une infraction à la Règle 18-2. Ces actions liées devraient entraîner une pénalité unique d'un coup (voir Décision 19-2/1.5).

5. **Actions indépendantes entraînant des infractions à deux Règles – Pénalités multiples appliquées**

Exemple 1 : En stroke play, un compétiteur (1) touche le sol dans un obstacle alors qu'il y fait des mouvements d'essai et (2) améliore sa ligne de jeu en courbant un arbuste avec sa main. La décision devrait être une pénalité de deux coups selon la Règle 13-4 (toucher le sol dans un obstacle avec son club) et une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 13-2 (pour l'action indépendante d'améliorer sa ligne de jeu en déplaçant quelque chose qui pousse), soit une pénalité totale de quatre coups (voir Décision 13-4/28).

Exemple 2 : Selon l'Exemple 2 du Principe 4 ci-dessus, si la balle n'est pas replacée avant que le joueur exécute son coup suivant, le fait de ne pas replacer la balle est une action indépendante et le compétiteur encourt une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 18-2.

6. Actions indépendantes entraînant plus d'une infraction à une seule Règle – Pénalités multiples appliquées

Exemple 1 : En stroke play, un compétiteur (1) marche volontairement sur la ligne de putt d'un autre joueur dans l'intention d'améliorer la ligne, et ensuite (2) arrête volontairement sa propre balle en mouvement après qu'elle a commencé à se déplacer sans raison apparente avant d'être adressée. Comme les deux actions sont indépendantes, la décision devrait être de deux pénalités distinctes, chacune de deux coups, pour infractions à la Règle 1-2, donnant une pénalité totale de quatre coups.

Exemple 2 : A et B sont co-compétiteurs et attendent que le green se libère sur un par trois. A, qui a tapé tous ses coups de fer vers la droite, demande à B si son alignement était mauvais. B confirme que l'alignement de A était mauvais. Une fois le green libéré, A demande à B quel club il allait jouer. B ne répond pas. La décision devrait être que A et B encourt tous les deux une pénalité de deux coups pour avoir demandé et donné un conseil concernant l'alignement de A (conseil sur la façon d'exécuter un coup). A encourt une pénalité supplémentaire de deux coups pour avoir demandé à B des informations susceptibles de l'aider dans son choix de club. Bien que les deux demandes de A soient des infractions à la même Règle (Règle 8-1), leur caractère est suffisamment différent pour mériter deux pénalités distinctes.

Exemple 3 : Dans l'Exemple 1 du Principe 3 ci-dessus, le compétiteur exécute alors un coup et ne parvient pas à sortir la balle de l'obstacle. Il fait deux mouvements d'essai supplémentaires dans l'obstacle, touchant à nouveau le sol à chaque fois. La décision devrait être de deux pénalités distinctes de deux coups chacune selon la Règle 13-4b. Le coup du compétiteur intervenu entre les actions a rompu leur lien (voir aussi Décision 1-4/14).

Pour l'application de cette décision :

- afin de juger si deux actions sont liées ou distinctes, le Comité devrait prendre en compte, entre autres choses, la similitude des actions, leur proximité de temps et de lieu et si n'importe quel événement est intervenu entre les actions ;
- chaque subdivision principale d'une Règle est considérée comme une Règle séparée (par exemple, les Règles 1-2, 1-3 et 1-4 sont considérées comme des Règles séparées) ; et
- les sous-subdivisions suivantes (mais uniquement celles-là) sont aussi considérées comme des Règles séparées : 4-3a, 4-3b, 13-4a, 13-4b, 13-4c, 14-1a, 14-1b, 14-2a, 14-2b, 16-1a, 16-1b, 16-1c, 16-1d, 16-1e, 16-1f, 17-3a, 17-3b, 17-3c. **(Révisée)**

1-4/13**Joueur informé d'une infraction à une Règle ; joueur enfreignant la même Règle avant de jouer**

- Q.** En stroke play, un compétiteur, dont la balle repose dans un bunker, fait un mouvement d'essai et touche le sol avec son club dans le bunker. Son co-compétiteur l'informe que son action peut être une infraction aux Règles. Le compétiteur n'est pas d'accord et fait plusieurs mouvements d'essai supplémentaires avant d'exécuter son coup, touchant le sable chaque fois. Quelle est la pénalité ?
- R.** Puisque le compétiteur a été correctement informé que toucher le sol dans un bunker avec son club lors d'un mouvement d'essai est une infraction aux Règles (Règle 13-4b), le troisième principe de la Décision 1-4/12 n'est pas applicable. Par conséquent, le compétiteur est pénalisé de quatre coups – deux coups pour l'infraction initiale et deux coups pour toutes les infractions ultérieures lorsque les mouvements d'essai supplémentaires ont été exécutés.

Décisions connexes :

- 13-4/3 Toucher le sol d'un obstacle avec plusieurs mouvements d'essai.
- 13-4/28 Poser le club sur le sol, déplacer des détritres et améliorer la zone du mouvement intentionnel dans un obstacle.

1-4/14**Joueur enfreignant la même Règle avant et après le coup**

- Q.** En stroke play, un compétiteur dont la balle repose dans un bunker fait un mouvement d'essai, touchant le sol dans le bunker avec son club en infraction avec la Règle 13-4. Il exécute le coup, mais la balle reste dans le bunker. Avant son coup suivant, il fait un autre mouvement d'essai, touchant à nouveau le sol dans le bunker. Quelle est la pénalité ?
- R.** Le compétiteur encourt deux pénalités séparées, chacune de deux coups, pour des infractions à la Règle 13-4, donnant une pénalité totale de quatre coups. Le troisième principe de la Décision 1-4/12 ne s'applique pas dans ce cas puisque le joueur a exécuté un coup entre les deux infractions.

1-4/15**Joueur enfreignant deux Règles avec différentes pénalités ; pénalité la plus sévère appliquée**

- Q.** En stroke play, un compétiteur cherche sa balle sous un arbre. Il déplace accidentellement sa balle avec son pied en infraction avec la Règle 18-2 et, en même temps, casse une branche, améliorant la zone de son mouvement intentionnel en infraction avec la Règle 13-2. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur a enfreint deux Règles en une seule action. En accord avec le second principe de la Décision 1-4/12, le compétiteur encourt seulement une pénalité unique. Toutefois, dans ce cas, les Règles qui ont été enfreintes par le compétiteur entraînent des pénalités différentes (c.-à-d. que la Règle 18-2 entraîne une pénalité d'un coup et la Règle 13-2 entraîne une pénalité de deux coups). Dans de telles circonstances, selon l'équité (Règle 1-4), la plus sévère des deux pénalités doit être appliquée et, donc, le compétiteur est pénalisé de deux coups selon la Règle 13-2.

Si les mêmes circonstances se présentaient en match play, le joueur devrait perdre le trou pour l'infraction à la Règle 13-2.

Décisions connexes aux décisions 1-4/12 à 1-4/15, dans lesquelles des pénalités multiples s'appliquent : voir "Pénalités multiples : situations" dans l'Index.

Autres Décisions concernant la Règle 1-4 : voir "Équité" dans l'Index.

RÈGLE 2

MATCH PLAY

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

2-1. RÈGLE GÉNÉRALE.

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

En match play, le jeu se joue par trous.

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

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

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

2-2. TROU PARTAGÉ.

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

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

2-3. GAGNANT DU MATCH

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

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

2-4. CONCESSION DU MATCH, DU TROU OU DU COUP SUIVANT

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

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

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

Une concession ne peut être ni refusée, ni retirée.

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

2-5. DOUTE SUR LA PROCÉDURE ; CONTROVERSES ET RÉCLAMATIONS.

En match play, un joueur peut poser une réclamation si un doute ou une controverse surviennent entre les joueurs. Si aucun représentant dûment accrédité du *Comité* n'est disponible dans un délai raisonnable, les joueurs doivent continuer le match sans délai. Le *Comité* ne prendra en considération une réclamation que si elle a été déposée dans les délais et si le joueur posant la réclamation a en même temps informé son *adversaire* (i) qu'il posait une réclamation ou qu'il demandait une décision et (ii) lui a indiqué les faits faisant l'objet de la réclamation ou de la décision.

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

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

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

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

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

2-6. PÉNALITÉ GÉNÉRALE.

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

LES MATCHS : GÉNÉRALITÉS

2/1

Deux joueurs en match play accompagnés d'un tiers

- Q.** Avant un match en simple entre A et B, A annonce à B qu'un troisième joueur, C, jouera avec eux. B joue le match en protestant et perd le match. Quelle devrait être la décision du *Comité* ?
- R.** Un simple est un match dans lequel un joueur joue contre un autre. B, ayant fait une réclamation dans les délais, le *Comité* devrait attribuer le match à B. Si B n'avait pas protesté, c'est-à-dire s'il avait accepté que C les accompagne dans le match, le résultat du match aurait été maintenu.

2/2

Tour conventionnel en match play

Dans toutes les formes de match play autres que les threesomes et les foursomes, un joueur commence son tour conventionnel quand il exécute son premier coup dans ce tour. En match play threesomes et foursomes, le *camp* commence son tour conventionnel quand il effectue son premier coup dans ce tour.

Le tour conventionnel est fini en match play lorsque tous les joueurs du match ont terminé le dernier trou du match (bien qu'un joueur puisse déposer une réclamation ultérieure selon la Règle 2-5 ou corriger une information inexacte selon la Règle 9-2b(iii)).

Pour le premier tour d'un match sur 36 trous, le tour conventionnel se termine lorsque tous les joueurs du match ont terminé le dernier trou de ce tour conventionnel.

2/3

Refus de se conformer à une Règle en match play

- Q.** Durant un match, A demande à B de relever sa balle (celle de B) qui repose sur la ligne de jeu de A. B refuse de le faire. Quelle est la décision ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), B perd le trou pour ne pas s'être conformé à la demande de A de relever sa balle selon la Règle 22-2.

Décisions connexes : voir "Refus de se conformer à une Règle" dans l'Index.

MATCH PLAY : GÉNÉRALITÉS

2-1/1

Joueurs incapables de résoudre un problème de Règles s'entendant pour considérer le trou partagé

- Q.** Dans un match, A putte et sa balle s'arrête à moins de huit centimètres du trou. Il frappe ensuite sa balle pour l'écartier. Son adversaire B proteste. Il déclare qu'il veut que la balle de A reste près du trou. A et B ne savent comment résoudre le cas et s'entendent pour considérer le trou partagé. A et B doivent-ils être disqualifiés en application de la Règle 1-3 ?
- R.** Non. Il n'y pas eu d'entente pour déroger aux Règles. Les joueurs ne connaissaient pas les Règles.

Décisions connexes :

- 1-3/5 Joueurs non conscients d'une pénalité encourue.
- 2-5/8.5 Joueur et adversaire s'entendant sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après application de cette procédure ?

2-1/1.5

Joueurs s'entendant pour considérer le trou partagé au cours du jeu du trou

- Q.** Dans un match, un joueur et son adversaire jouent leur second coup sur un par 5. Contre toute attente, aucune des deux balles ne peut être retrouvée. Plutôt que de procéder selon la Règle 27-1, les deux joueurs s'entendent pour un partage. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. L'accord pour partager un trou en train d'être joué est autorisé. Néanmoins, si les joueurs s'entendent pour partager un trou sans que ni l'un ni l'autre n'aient exécuté un coup, ils devraient être disqualifiés selon la Règle 1-3 pour s'être entendus afin de ne pas respecter les dispositions de la Règle 2-1 en omettant de jouer le tour conventionnel, à condition que les joueurs sachent que c'était une infraction aux Règles.

2-1/2

Score net négatif ou égal à zéro

- Q.** Dans un match avec handicap, un joueur qui reçoit deux coups sur un par 3 fait 2 ou réalise un trou en un. Quel sera son score en net dans chacun des cas ?

- R.** Le score net du joueur sera zéro (0) s'il fait le trou en 2 ou moins 1 (-1) s'il fait le trou en un.
Ce serait la même chose dans un stroke play à quatre balles ou une compétition en Stableford puisque les scores sont calculés indépendamment pour chaque trou.

2-1/3**Trou omis par inadvertance lors d'un match ; erreur découverte après la conclusion du match**

- Q.** Les joueurs omettent par inadvertance de jouer un trou lors d'un match. L'erreur est découverte après que le match est terminé. Quelle est la décision ?
- R.** Le résultat est maintenu.

2-1/4**Deux trous délibérément omis lors d'un match**

- Q.** Sans l'autorisation du Comité, les joueurs dans un match s'entendent pour omettre deux trous, c'est à dire s'entendent pour terminer le match après 16 trous. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Les joueurs sont disqualifiés selon la Règle 1-3 pour ne pas avoir respecté les dispositions de la Règle 2-1 en ne jouant pas le tour conventionnel, à condition que les joueurs sachent que c'était une infraction aux Règles. S'ils ne savaient pas que leur action était une infraction aux Règles, le résultat du match reste tel quel.

2-1/5**Trois trous non joués dans l'ordre prescrit**

- Q.** Lors d'un match, les joueurs par erreur jouent trois trous en ne respectant pas l'ordre prescrit. L'erreur est découverte avant la fin du match. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité et ces trois trous restent comme ils ont été joués. Si les joueurs jouaient les trois trous dans l'ordre correct, il n'y aurait pas de pénalité, et les trois trous resteraient comme ils ont été rejoués.

2-1/6**Match rejoué après interruption de jeu au lieu d'être repris là où il a été interrompu**

- Q.** Des joueurs s'entendent pour interrompre un match à égalité après 16 trous à cause de l'obscurité. Le match aurait dû reprendre au 17^e trou. Toutefois, les joueurs, pensant respecter les Règles, rejouent le match du 1^{er} trou. Le résultat est affiché. À ce moment le Comité est avisé de cette procédure incorrecte. Quelle est la décision ?
- R.** Le résultat du match ainsi rejoué est maintenu. Les joueurs ne sont pas sujets à disqualification selon la Règle 1-3 parce qu'ils ne savaient pas que leur procédure était contraire aux Règles.

TROU PARTAGÉ**2-2/1****Joueur puttant pour partager le trou recevant un conseil de son adversaire**

Ce qui suit est un exemple de l'application du second paragraphe de la Règle 2-2 :
Dans un match, A a terminé le trou. Alors que B, son adversaire, se prépare à putter pour partager le trou, A lui donne un conseil à propos de sa ligne de putt. A devrait

normalement perdre le trou pour une infraction à la Règle 8-1, mais la Règle 2-2 devient applicable dans ces circonstances et le trou est partagé.

Décision connexe :

- 30-3/3 Application de la Règle 2-2 au match play à quatre balles.

Autres Décisions concernant la Règle 2-2 : voir "Trou partagé" dans l'Index.

GAGNANT DU MATCH

2-3/1

Joueurs croyant que le match est terminé réalisant plus tard qu'ils étaient à égalité

- Q.** Lors d'un match, A et B quittent le 18^e green en pensant que A a gagné. Ils réalisent plus tard qu'en réalité ils étaient à égalité. Le fait est rapporté au Comité. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque rien ne permet de supposer qu'un mauvais renseignement a été donné, le résultat est maintenu, avec A comme gagnant.

2-3/2

Résultat d'un match lorsqu'un joueur est "dormie" et que l'adversaire concède

- Q.** Dans un match entre A et B, A est 1 up en jouant le dernier trou. Dans les situations suivantes et en fonction des actions de B, A gagne-t-il d'un trou ou de deux trous ?
- B est sur le green en trois coups mais loin du trou. A joue son troisième coup du bord du green et la balle s'immobilise à environ trente centimètres du trou. B examine la situation et serre la main de A.
 - B est sur le green en deux coups. A entre son troisième coup et B serre la main de A.
 - A joue son second coup du fairway et la balle arrive sur le green. Le second coup de B manque le green et s'enfonce dans un bunker. B va immédiatement vers A et serre sa main.
 - B est sur le green en six coups mais loin du trou. A joue du bord du green son troisième coup qui s'immobilise à environ trente centimètres du trou. B examine la situation et serre la main de A.
 - A est sur le green en deux coups. B joue son troisième coup du fairway sur le green et la balle s'immobilise à environ trente centimètres du trou. B examine la situation et serre la main de A.
- R.** La poignée de main entre les joueurs est considérée représenter un accord pour concéder le coup suivant de chaque joueur.
En conséquence, dans les situations (i) à (iii), A gagne le match d'un trou. Dans les situations (iv) et (v), A a gagné le dernier trou et gagne le match de deux trous.

CONCESSION DU MATCH, DU TROU OU DU COUP SUIVANT

2-4/1

Joueur concédant le coup suivant à l'adversaire et entrant ensuite la balle de l'adversaire dans le trou en la lui renvoyant.

- Q.** Un joueur concède le coup suivant à son adversaire et ensuite, en lui renvoyant la balle, la rentre par inadvertance dans le trou. L'adversaire qui a joué trois coups avant la concession, prétend avoir fait 3 pour le trou. Cette réclamation est-elle justifiée ?

- R.** Non. Le joueur a concédé à son adversaire un 4 pour le trou et, à ce moment, l'adversaire a terminé le trou. Le fait que le joueur ait ensuite entré la balle de son adversaire dans le trou par inadvertance ou autrement, est sans conséquence.

2-4/2**Balle tombant dans le trou après la concession du coup suivant**

- Q.** La balle d'un joueur est en suspens au bord du trou. Après que le temps accordé par la Règle 16-2 s'est écoulé, l'adversaire concède le coup suivant au joueur pour 5, après quoi la balle tombe dans le trou. Quel est le score du joueur pour le trou ?
- R.** Le score du joueur est 5. Le fait que la balle tombe dans le trou après que l'adversaire a concédé le coup suivant au joueur est sans importance. Si l'adversaire n'avait pas concédé le coup suivant, le score du joueur aurait été aussi de 5 car dans telles circonstances il aurait été considéré avoir entré sa balle à son dernier coup et aurait encouru un coup de pénalité – Règle 16-2.

Décisions connexes :

- 1-2/4 Joueur sautant à côté du trou pour faire tomber la balle.
- 16-2/2 Balle en suspens au bord du trou renvoyée par l'adversaire avant que le joueur ne détermine son statut.
- 18-2/24 Balle tombant dans le trou après avoir été adressée.

2-4/3**Joueur relevant sa balle car croyant à tort que son coup suivant est concédé**

- Q.** Lors d'un match entre A et B, B formule une phrase que A interprète comme la concession de son coup suivant (celui de A). En conséquence, A relève sa balle. B annonce alors qu'il n'a pas concédé le coup suivant de A. Quelle est la décision ?
- R.** Si la formulation de B peut raisonnablement conduire A à penser que son prochain coup lui a été concédé, selon l'équité (Règle 1-4) A devrait replacer sa balle aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait, sans pénalité. Autrement, A encourt un coup de pénalité pour avoir relevé sa balle sans marquer sa position – Règle 20-1 – et il doit replacer sa balle aussi près que possible d'où elle reposait.

2-4/3.5**Coup concédé par le cadet**

- Q.** Durant un match entre A et B, le cadet de B propose de concéder le coup suivant de A, suite à quoi A relève sa balle. Quelle est la décision ?
- R.** Un cadet n'étant pas autorisé à faire des concessions, la concession proposée n'est pas valable. Comme A avait raisonnablement pensé que son prochain coup était concédé, selon l'équité (Règle 1-4), A n'encourt pas de pénalité et doit replacer la balle. B n'encourt pas de pénalité ; toutefois, si le cadet de B avait relevé la balle de A, B aurait encouru une pénalité d'un coup selon la Règle 18-3b.

Décisions connexes aux décisions 2-4/3 et 2-4/3.5 :

- 9-2/5 Renseignement inexact amenant l'adversaire à relever son marque-balle.
- 20-1/8 Marque-balle relevé par le joueur croyant à tort qu'il a gagné un trou.
- 26-1/9 Cadet relevant la balle dans un obstacle d'eau sans l'autorisation du joueur.

2-4/4**Le relèvement de la balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant ?**

- Q.** En match play, A entre un putt et, pensant qu'il a gagné le match, relève la balle de B. B signale alors à A qu'il (B) a un putt pour gagner le trou. A a-t-il concédé le coup suivant de B lorsqu'il a relevé la balle de B ?
- R.** Non. A encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-3b ; B doit replacer sa balle. B a maintenant deux putts pour gagner le trou.

2-4/5**Le relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant ?**

- Q.** Dans un match, A croyant qu'il a gagné un trou relève la pièce marquant la position de la balle de son adversaire B. En fait B a un putt pour partager le trou. Le fait de relever le marque-balle de B devrait-il être considéré comme une concession de son coup suivant ?
- R.** Non. Selon l'équité (Règle 1-4), A devrait être pénalisé d'un coup. Par conséquent, selon le second paragraphe de la Règle 2-2 le trou est automatiquement partagé.

Décisions connexes aux décisions 2-4/4 et 2-4/5 :

- 2-4/17 Joueur croyant par erreur que le match est terminé serrant la main de l'adversaire et relevant la balle de l'adversaire.
- 30/5 En match play à quatre balles, joueur avec un putt pour partager relevant sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire fondée sur un malentendu.

2-4/6**Finir de putter après la concession du coup**

La Règle 2-4 ne répond pas à la question de savoir si un joueur peut finir le trou après que son coup suivant lui a été concédé. Un joueur n'encourt pas de pénalité pour terminer le trou en puttant dans de telles circonstances. Toutefois, si l'acte devait aider un partenaire dans un match play à quatre balles ou à la meilleure balle, le partenaire est, selon l'équité (Règle 1-4), disqualifié pour le trou.

2-4/7**Concession du coup refusée par le joueur et retirée par l'adversaire ; le joueur puttant alors et ne rentrant pas**

- Q.** Lors d'un match entre A et B, A putte et sa balle s'arrête près du trou. B concède à A le coup suivant. A dit : "Non, je n'ai pas encore terminé." B rétorque : "D'accord. Continue à putter." A putte et ne rentre pas. Dans de telles circonstances, la concession est-elle annulée ?
- R.** Non. Lorsque B concède le coup suivant de A, A a terminé le trou. La concession d'un coup ne peut être refusée ou annulée – voir Règle 2-4.

2-4/8**Joueur concédant le coup suivant de l'adversaire et jouant avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle**

- Q.** Dans un match entre A et B, A putte et sa balle s'arrête à environ trente centimètres du trou. B concède le coup suivant de A. A déclare qu'il désire relever sa balle. Néanmoins, B joue son coup suivant avant que A n'ait la possibilité de relever sa balle et la balle de B heurte la balle de A. Quelle est la décision ?

- R.** B a privé A de son droit à relever sa balle après que son coup suivant lui a été concédé. Selon l'équité (Règle 1-4), B perd le trou, que sa balle ait heurté ou non la balle de A.

Décisions connexes :

- 2-3 Refus de se conformer à une Règle en match play.
- 3-4/1 Compétiteur ne bénéficiant pas de la possibilité de relever une balle aidant un co-compétiteur.
- 16-2/4 Balle en suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré.
- 17-4/2 Balle reposant contre le drapeau ; putt concédé et balle enlevée avant que le joueur puisse retirer le drapeau.
- 22/6 Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée.
- 30-3f/11 Demande de relever une balle pouvant aider le partenaire non satisfaite.

2-4/9

Joueur concédant un trou et on découvre ensuite que l'adversaire avait joué une mauvaise balle

- Q.** Dans un match entre A et B, A a exécuté deux coups et la balle avec laquelle il a exécuté son second coup du rough est sur le green. B, ayant joué cinq coups, concède le trou à A. A découvre ensuite qu'il a joué une mauvaise balle vers le green. Quelle est la décision ?
- R.** A perd le trou (Règle 15-3a) avant que B ne le lui concède. Par conséquent, la concession de B est sans objet.

2-4/10 (Réservée)

2-4/11

Joueur avec balle perdue concédant le trou ; balle trouvée ensuite dans le trou

- Q.** Dans un match, A joue son second coup vers le green mais ne retrouve pas sa balle. Il concède le trou à B, dont le second coup est sur le green. Les joueurs suivants retrouvent la balle de A dans le trou. Quelle est la décision ?
- R.** Puisqu'un trou ne peut pas être concédé après sa conclusion (Règle 2-4) A a terminé en 2 coups et gagne le trou à condition qu'il pose une réclamation avant que B ne joue de l'aire de départ suivante (Règle 2-5). Si A n'agit pas ainsi, il perd le trou.

Décisions connexes :

- 1-1/4 Joueur découvrant sa propre balle dans le trou après avoir joué une mauvaise balle.
- 2-5/5 Réclamation non valable pas contestée.
- 9-2/11 Joueur concédant le trou croyant avoir joué une mauvaise balle car l'adversaire a mal lu le numéro de balle du joueur.

2-4/12

Joueur concédant le trou suite à une réclamation non valable

- Q.** Dans un match entre A et B, A putte hors tour. B réclame le gain du trou en prétendant à tort que A perd le trou pour avoir putté hors tour. A proteste mais concède le trou. Plus tard, ayant consulté le livre des Règles, A pose une réclamation officielle auprès du Comité. Comment devrait juger le Comité ?

- R.** Bien que la réclamation de B ne soit pas valable – voir Règle 10-1c – A perd le trou lorsqu'il le concède (Règle 2-4).

2-4/13

Concession de trou implicite retirée

- Q.** A, incapable de retrouver sa balle après deux minutes de recherche, suggère à B, son adversaire, qu'ils se rendent au trou suivant. La balle de A est alors retrouvée. A retire sa suggestion d'aller au départ du trou suivant et le jeu reprend. Avant que A ne joue sa balle, B joue une mauvaise balle. Quelle est la décision ?
- R.** La suggestion de A équivaut à une concession du trou et B gagne le trou. La concession d'un trou ne peut pas être annulée (Règle 2-4). L'action de B, après la concession de A ne le prive pas de son trou déjà gagné.

2-4/14

Joueur concédant un match à cause d'une méprise sur le score de son adversaire au dernier trou

- Q.** Dans un match, A et B sont à égalité et jouent le dernier trou. A a un putt court pour 4. B termine en 4. A, croyant par erreur que B a terminé en trois coups, serre la main de B, concède le match et relève sa balle. À ce moment B dit à A qu'il (B) a fait 4. Quelle est la décision ?
- R.** A a concédé le match. Même si A n'avait pas concédé le match, il le perdait dès lors qu'il avait relevé sa balle sans marquer sa position et encouru ainsi un coup de pénalité, selon la Règle 20-1.

2-4/15

Joueur concédant un match après l'avoir gagné lorsque l'adversaire dépose une réclamation non valable sur les coups joués

- Q.** Dans un match, A et B sont à égalité et jouent le dernier trou. A encourt une pénalité sans le savoir, et par conséquent n'avise pas B de la pénalité. B est au courant des faits mais ne se rend pas compte que cela constitue une infraction aux Règles.
- A gagne le trou et le match, et le résultat est affiché.
- Par la suite, un spectateur informe B que A avait encouru une pénalité au 18^e trou. B réclame alors le trou et le match, et A concède le match à B.
- Quel est le gagnant légitime ?
- R.** A gagne le match car un match peut seulement être concédé avant sa conclusion (Règle 2-4).
- A donne un mauvais renseignement lorsqu'il ne prévient pas B qu'il a encouru une pénalité et aurait perdu le trou si une réclamation avait été déposée dans les délais – Règle 9-2b(i). Cependant, une réclamation tardive de B n'est pas valable pour deux raisons :
- 1) elle n'est pas fondée sur des faits antérieurement inconnus de B, et
 - 2) la réclamation a été posée après que le résultat du match a été proclamé – voir Règle 2-5.

2-4/16

Réclamation valable formulée dans les délais après concession du match

- Q.** Dans un match, A et B jouent le dernier trou. B est 1 up. A rentre en 4. B putte d'un

mauvais endroit et termine en 4. A félicite B et concède le match. Avant de quitter le green, A demande à B s'il (B) a putté d'un mauvais endroit. B reconnaît les faits. A réclame le gain du trou en indiquant que B le perd en application de la Règle 20-7b. La réclamation est-elle valable ?

- R.** Oui. La concession d'un match n'a plus de valeur, si par la suite une réclamation valable est formulée dans les délais. La réclamation valable de A est formulée dans les limites de temps fixées par la Règle 2-5.

Décision connexe :

- 9-2/10 Joueur omettant un coup de pénalité en déclarant à son adversaire son score pour un trou ; erreur découverte après la concession du match par l'adversaire.

2-4/17

Joueur croyant par erreur que le match est terminé serrant la main de l'adversaire et relevant la balle de l'adversaire

- Q.** En match play, A rentre un putt et, pensant qu'il a gagné le match, serre la main puis relève la balle de B. L'arbitre signale à B qu'il a encore un putt pour gagner le trou et continuer le match. B a-t-il concédé le match en acceptant le fait que A lui serre la main et relève sa balle ?
- R.** Non. B est autorisé à replacer sa balle et terminer le trou. Puisque A encourt un coup de pénalité en application de la Règle 18-3b, B a maintenant deux putts pour gagner le trou.

Décisions connexes :

- 2-4/4 Le relèvement de la balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant ?
- 2-4/5 Le relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant ?
- 30/5 En match play à quatre balles, joueur avec un putt pour partager relevant sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire fondée sur un malentendu.

2-4/18 (Réservée)

2-4/19

Gagnant du match voulant concéder le match à son adversaire battu

- Q.** En match play, A bat B puis concède le match à B parce qu'il (A) ne peut pas continuer la compétition. Est-ce permis ?
- R.** Non. A gagne le match. Un joueur battu ne peut être déclaré vainqueur dans ces conditions. A doit rester le vainqueur et, puisqu'il ne peut pas continuer la compétition, son adversaire au tour suivant gagnera par forfait.
- Selon la Règle 2-4, un camp peut concéder un match à n'importe quel moment avant la conclusion du match, mais pas après.

2-4/20

Joueur déclarant forfait car dans l'impossibilité de respecter l'horaire ; horaire ensuite modifié et joueur demandant à être réintégré

- Q.** Les matches d'une finale de compétition doivent être joués un samedi. A doit jouer contre B en un seul match. Le jeudi, A déclare forfait, en indiquant qu'il sera hors de la ville le samedi.
- Le samedi, le terrain est injouable et les matches sont reportés au samedi suivant.

Le lundi, A demande à être réintégré. Le Comité devrait-il réintégrer A ?

- R.** Non. A a concédé le match comme prévu par la Règle 2-4. En ces circonstances, la concession est irrévocable.

Décision connexe :

- 6-8b/4 Joueur dans l'impossibilité de reprendre à l'heure prescrite un match interrompu.

2-4/21

Mauvaise forme de jeu utilisée pour décider quel camp concède le match

- Q.** Dans un match en foursome, les joueurs sont incapables de s'entendre sur une date pour jouer leur match dans les délais fixés pour le tour. En conséquence, les joueurs s'entendent pour jouer un match en simple avec un joueur de chaque camp dans le but de déterminer quel camp concédera le match en accord avec la Règle 2-4. Est-ce autorisé ?
- R.** Il n'y a rien dans les Règles de Golf qui interdit à des joueurs de s'entendre sur une méthode pour déterminer quel camp concédera un match. Toutefois, vu l'esprit de la Règle 1-3 (Entente pour déroger aux Règles), si des joueurs s'entendent pour jouer un match autrement que selon le règlement de la compétition dans le but de décider quel camp concédera le match, les deux camps sont disqualifiés selon la Règle 1-3 pour entente pour déroger au règlement de la compétition (Règle 33-1).
Si les joueurs s'entendent pour utiliser une autre méthode qui n'implique pas de jouer un match pour déterminer quel camp fera la concession, telle qu'une compétition de putting, le lancement d'une pièce, etc., ils ne sont pas considérés être en infraction à la Règle 1-3.

Décisions connexes :

- 1-3/7 Entente pour qu'un camp perdant après 18 trous d'un match en 36 trous concède le match.
- 6-1/1 Mauvaise forme de jeu jouée dans un match play.
- 33-1/4 Match disputé selon une mauvaise formule de jeu par entente des joueurs.

2-4/22

Joueurs s'entendant pour se concéder l'un l'autre des trous

- Q.** Avant ou pendant un match, A et B s'entendent pour se concéder l'un l'autre un ou plusieurs trous, leur permettant ainsi, de fait, de jouer un match plus court. Si A et B savent qu'un tel arrangement n'est pas permis, sont-ils sujets à disqualification selon la Règle 1-3 ?
- R.** Oui. Bien que la Règle 2-4 permette à un joueur de concéder un trou avant de le jouer, une entente entre joueurs pour se concéder des trous l'un l'autre va au-delà de cette permission puisqu'elle contredit le principe de la Règle 2-1 de devoir jouer le tour conventionnel. Une telle entente constitue donc une entente pour déroger aux Règles.

Autres Décisions concernant la Règle 2-4 : voir "Concession" et "Forfait" dans l'Index.

2-5/1 (Réservée)

2-5/2

Procédure pour qu'une réclamation soit valable

Pour qu'une réclamation soit valable, son auteur doit informer son adversaire (i) qu'il pose une réclamation ou demande une décision et, (ii) lui indiquer les faits de la situation. Il doit le faire dans les délais fixés par la Règle 2-5. Par exemple, la Règle 16-1e interdit de putter avec les pieds placés de part et d'autre du prolongement de la ligne de putt derrière la balle. Dans un match entre A et B, si A putte avec les pieds placés de part et d'autre d'une extension de la ligne et que B déclare "ce n'est pas permis, vous êtes pénalisé" ou "je vais poser une réclamation pour ce coup", le Comité devrait prendre en considération la réclamation.

Des formulations telles que "je ne suis pas sûr que cela soit autorisé" ou "je ne pense pas que vous puissiez faire ça" ne constituent pas en elles-mêmes une réclamation valable car aucune ne mentionne la notification d'une réclamation ou d'une demande de décision ni les faits de la situation.

2-5/3

Joueur relevant sa balle avant de terminer le trou ; adversaire relevant alors sa balle prétendant que le joueur a perdu le trou

- Q.** Dans un match, la balle de A repose contre le drapeau mais n'est pas entrée. A, croyant avoir terminé le trou, relève sa balle sans marquer au préalable sa position. Ce faisant, A encourt un coup de pénalité selon la Règle 20-1, mais, ne sachant pas qu'il encourt cette pénalité, A n'en informe pas B. B, qui n'a pas vu agir A, exécute son coup suivant. Apprenant les agissements de A, B relève sa balle prétextant que A a perdu le trou lorsqu'il a relevé sa balle. A et B s'entendent pour continuer le match et transmettre plus tard au Comité la réclamation de B. Que doit décider le Comité ?
- R.** Le Comité doit déclarer B vainqueur du trou. La réclamation de B est valable car il notifie bien à son adversaire qu'il pose une réclamation ou demande une décision (A et B décident de transmettre la réclamation de B au Comité), et précise les faits donnant lieu à réclamation (le fait que A relève sa balle). Bien que la pénalité encourue par A, pour avoir relevé sa balle sans marquer sa position, ne soit que d'un coup, A perd le trou pour avoir donné un mauvais renseignement (Règle 9-2b) lorsqu'il omet de signaler à B qu'il (A) encourt un coup de pénalité avant que ce dernier (B) n'exécute son coup suivant.

Décisions connexes :

- 9-2/6 Joueur annonçant un score inexact amenant l'adversaire à relever sa balle alors qu'il pouvait partager le trou.
- 30/5 En match play à quatre balles, joueur avec un putt pour partager relevant sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire fondée sur un malentendu.
- 30-3f/3 Balle d'un joueur reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée ; les autres joueurs en match play à quatre balles relevant leurs balles par erreur croyant que le joueur a gagné le trou.

2-5/4**Joueur gagnant le trou avec sa balle d'origine après avoir joué une mauvaise balle ; adversaire déposant une réclamation hors délai**

Q. Dans un match, A et B sont à égalité et jouent le dernier trou. A joue une mauvaise balle dans le rough et découvre l'erreur avant de jouer son coup suivant. A et B vont chercher la balle de A sans qu'une question soit posée pour savoir si A a encouru une pénalité. La balle de A est retrouvée. A termine le trou avec sa balle d'origine, gagne le trou et le match.

Plusieurs jours plus tard B demande le gain du dernier trou et du match en vertu du fait que A a joué une mauvaise balle. La réclamation est-elle valable ?

R. Non. A a donné une mauvaise information quand il a omis de dire à B qu'il (A) encourait une pénalité – Règle 9-2b(i). Néanmoins, la réclamation tardive de B n'est pas valable pour deux raisons :

- 1) elle n'est pas fondée sur des faits antérieurement inconnus de B, et
- 2) la réclamation est formulée après la proclamation officielle du résultat du match – voir Règle 2-5.

Décisions connexes :

- 9-2/8 Joueur gagnant le trou en ayant joué une mauvaise balle ; erreur découverte au trou suivant ; son adversaire réclame le trou précédent.
- 30-3c/2 Joueur gagnant le trou avec une mauvaise balle et partenaire relevant sa balle ; erreur découverte au trou suivant.
- 30-3c/3 Joueurs de camps opposés échangeant leurs balles pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relevant leurs balles ; erreur découverte au trou suivant.
- 30-3c/4 Joueur jouant la balle du partenaire ; erreur découverte après que les adversaires ont joué les coups suivants.

2-5/5**Réclamation non valable pas contestée**

Q. Dans un match, A joue une mauvaise balle vers un green et retrouve ensuite sa balle d'origine dans le trou. Sa balle d'origine est entrée en trois coups, ce qui est inférieur aux coups joués par B. Toutefois, B réclame le gain du trou en se fondant sur le fait que A a joué une mauvaise balle. A ne conteste pas cette réclamation et perd le match.

Plus tard, A apprend qu'il était le gagnant légitime du trou en question car, pour lui, le trou était terminé dès que sa balle d'origine était entrée dans le trou, le fait de jouer ensuite une mauvaise balle étant sans importance. A pose alors une réclamation auprès du Comité. Cette réclamation est-elle valable ?

R. Non. Puisque A n'a pas contesté la déclaration erronée de B avant que B ne joue de l'aire de départ suivante, la réclamation de B demeure et B gagne le trou en question (Règle 2-5).

Décisions connexes :

- 2-4/11 Joueur avec balle perdue concédant le trou ; balle trouvée ensuite dans le trou.
- 9-2/11 Joueur concédant le trou croyant avoir joué une mauvaise balle alors que l'adversaire a mal lu le numéro de balle.

2-5/5.5**Infraction à la Règle des 14 clubs découverte après la conclusion du match mais avant la proclamation officielle du résultat**

- Q.** À l'issue du 14^e trou, dans un match entre A et B, A gagne par 5 et 4. Les joueurs continuent le tour. Après le 16^e trou, ils découvrent que A a 15 clubs dans son sac. Avant la proclamation officielle du résultat, B informe le Comité de ces faits et demande une décision. La réclamation est-elle valable ?
- R.** Oui. Bien que les joueurs aient quitté le green du dernier trou du match, la réclamation de B est fondée sur des faits antérieurement inconnus de lui et il est considéré avoir reçu un mauvais renseignement de A (Règle 9-2b(i)). Les joueurs doivent retourner au 15^e trou et reprendre le match. A est pénalisé en application de la Règle 4-4a et n'est plus que trois up avec quatre trous à jouer.

2-5/6**Joueurs croyant par erreur le match à égalité après 18 trous et jouant un trou supplémentaire sans qu'une réclamation soit déposée**

- Q.** Dans un match entre A et B, A est 1 up après les 18 trous prescrits. Toutefois, A et B croient qu'ils sont à égalité. Ils jouent donc des trous supplémentaires et B gagne au 20^e trou. L'erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque que A n'a posé aucune réclamation avant qu'un des joueurs ne joue du départ du 19^e trou, le match doit être considéré à égalité à ce moment-là. B est donc le gagnant.

2-5/7**Gagnant du match ne posant pas de réclamation et acceptant de jouer des trous supplémentaires**

- Q.** Dans un match A et B sont à égalité au départ du 18^e trou. À la fin du 18^e trou, B annonce avoir fait 7 ; A déclare qu'il (A) fait 6. A et B rentrent au clubhouse avec la conviction que A a gagné le match. B dit alors à A, qu'à la réflexion, il (B) croit que A a fait 7 au 18^e trou. A recompte et reconnaît avoir fait 7. D'un commun accord, A et B reprennent le match ; A le gagne au 20^e trou et le résultat est affiché. Au cours de la nuit, B découvre que, du fait que A lui a donné une mauvaise information après la fin du 18^e trou, selon la Règle 9-2b(iii) il (B) était le gagnant légitime du 18^e trou et du match. B rapporte les faits au Comité et réclame le match. Quelle est la décision ?
- R.** Le résultat du match est maintenu tel quel avec A gagnant. La réclamation de B n'a pas été faite dans les limites de temps fixées par la Règle 2-5. La réclamation de B aurait été valable s'il avait refusé de jouer les trous supplémentaires ou s'il les avait joués en protestant.

2-5/8**Statut d'une réclamation valable si les joueurs acceptent une décision erronée de quelqu'un qui n'est pas du Comité et continuent le match**

- Q.** Dans un match sur 18 trous entre A et B, la balle de A heurte le drapeau pris en charge par B. A et B croient qu'une pénalité de perte de trou est encourue mais ne savent pas lequel d'entre eux encourt cette pénalité. En conséquence, avant de

jouer du départ du trou suivant, ils décident de rapporter les faits plus tard au Comité.

À la fin des 18 trous, A et B sont d'accord pour que le match soit à égalité si B a encouru la pénalité de perte de trou pour le trou en question ; si c'est A qui l'a encouru, B gagne le match 2 up. A et B demandent une décision à X, qui n'est pas du Comité. X par erreur leur annonce que c'est B qui encourt la pénalité et que par conséquent le match est à égalité.

A et B acceptent la décision de X, jouent des trous supplémentaires et A gagne.

Ensuite, l'incident est porté à la connaissance du Comité. Que devrait faire le Comité ?

- R.** Quand A et B acceptent la décision incorrecte de X, ils ont, en fait, levé le doute eux-mêmes et, une fois que A et B ont commencé à jouer les trous supplémentaires, le Comité n'est plus en droit de prendre en considération une réclamation. Le résultat du match est maintenu tel quel, avec A comme vainqueur.

2-5/8.5

Joueur et adversaire s'entendant sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après application de cette procédure ?

- Q.** Dans un match, la balle d'un joueur s'immobilise sur une route avec revêtement artificiel. Il ne sait pas si cette route doit être considérée comme une obstruction inamovible ou une partie intégrante du terrain. Il interroge son adversaire et ils s'entendent sur le fait que le joueur devrait considérer la route comme une obstruction inamovible. Le joueur droppe la balle en accord avec la procédure de la Règle 24-2b et la joue. Avant de jouer du départ suivant, l'adversaire découvre qu'ils avaient tort car le Comité a établi une Règle locale déclarant la route "partie intégrante du terrain" et que, par conséquent, le joueur n'était pas autorisé à se dégager selon la Règle 24-2b. Le joueur encourait donc une pénalité de perte du trou selon la Règle 18 pour avoir relevé sa balle sans autorisation et omis de la replacer. L'adversaire peut-il réclamer le trou ?

- R.** Non. La réclamation ne doit pas être prise en considération par le Comité car le joueur et son adversaire étaient d'accord sur le fait que le joueur était autorisé à se dégager selon la Règle 24-2b. Quand cet accord est intervenu, il n'y avait plus de doute ou de point litigieux et il n'y avait pas de fondement pour poser une réclamation selon la Règle 2-5.

Les joueurs n'étaient pas en infraction à la Règle 1-3 parce qu'ils pensaient à ce moment-là qu'ils agissaient correctement.

Décisions connexes :

- 1-3/5 Joueurs non conscients d'une pénalité encourue.
- 2-1/1 Joueurs incapables de résoudre un problème de Règles s'entendant pour considérer le trou partagé.

2-5/9

Joueur s'entendant avec l'adversaire pour partager le trou et se rendant compte plus tard qu'il avait gagné le trou ; joueur posant ensuite une réclamation

- Q.** Dans un match entre A et B, au 16^e trou A fait 6 et B fait 5. En quittant le green, B dit à A : "trou partagé ?" et A répond : "Oui".

A gagne le match au 20^e trou et le résultat est affiché. Plus tard, B réalise qu'il avait gagné le 16^e trou et, que si l'erreur n'avait pas été commise, il aurait gagné le match 1 up. A admet qu'il a commis une erreur. B rapporte le fait au Comité et réclame le match. La réclamation est-elle valable ?

- R.** Non le résultat du match est maintenu tel quel, avec A comme vainqueur. Après que le résultat du match a été affiché, la réclamation de B ne peut être prise en compte que si A a sciemment donné un mauvais renseignement sur le nombre de coups qu'il (A) a joués au 16^e trou – voir Règle 2-5.

Décision connexe :

- 9-2/12 Ne pas corriger volontairement la méprise de l'adversaire sur le score d'un match ; est-ce un renseignement inexact ?

2-5/10

Joueur acceptant une réclamation non valable et la contestant après la proclamation des résultats

- Q.** Dans un match, A enfreint une Règle. Bien que la pénalité pour une infraction à la Règle en question soit seulement d'un coup, B, son adversaire, réclame la perte du trou pour A. A ne conteste pas la réclamation. B gagne le match et le résultat est affiché. Trois jours plus tard, A proteste auprès du Comité déclarant que B l'a induit en erreur au sujet des Règles. Quelle est la décision ?
- R.** Le résultat du match est maintenu tel quel. Selon la Règle 2-5, aucune réclamation ne peut être prise en compte après que le résultat a été annoncé à moins que l'adversaire n'ait donné sciemment un mauvais renseignement. Un renseignement inexact sur les Règles n'est pas un mauvais renseignement. Il appartient à chaque joueur de connaître les Règles.

Décision connexe :

- 9/1 Mauvais renseignement sur les Règles.

2-5/11

Mauvais renseignement donné après le jeu du dernier trou ; réclamation faite après la proclamation des résultats

- Q.** Dans un match, A et B sont à égalité au départ du dernier trou. Après la conclusion du trou, A déclare qu'il a fait 9 et B déclare que lui (B) a fait 8, faisant de B le gagnant, 1up. Le résultat est enregistré par le Comité. Quelques minutes plus tard, un spectateur dit à A que B a fait 9 au dernier trou. B repense le trou, reconnaît qu'il a fait une erreur et que son score réel est 9. Quelle est la décision ?
- R.** Le résultat du match est maintenu tel quel avec B comme vainqueur. Selon la Règle 2-5 aucune réclamation ne peut être prise en considération après la proclamation du résultat d'un match à moins qu'un mauvais renseignement n'ait été donné volontairement.

2-5/12

Pénalité infligée par un arbitre après qu'un joueur du match a joué du départ suivant

- Q.** En match play, un arbitre peut-il pénaliser un joueur pour une infraction à une Règle

commise sur un trou s'il n'est informé de l'infraction qu'après qu'un joueur du match a joué de l'aire de départ suivante ?

- R. Oui, à moins que les faits entraînant la pénalité ne soient connus de l'adversaire.

2-5/13

Coup supplémentaire reçu par erreur dans un match avec handicap ; statut d'une réclamation tardive

- Q. Avant de commencer un match à handicap, les deux joueurs s'annoncent correctement leurs handicaps respectifs. Néanmoins, au cours du match, A, par erreur, se donne un coup auquel il n'a pas droit sur un certain trou. L'erreur est découverte plusieurs trous plus tard. B, l'adversaire, peut-il réclamer alors le trou en question ?
- R. Non. Une réclamation tardive n'est pas valable à moins qu'elle ne soit fondée sur des faits antérieurement inconnus de B et que A ait donné un mauvais renseignement à B. Dans ce cas A n'a pas donné à B un mauvais renseignement sur le nombre de coups reçus auxquels il avait droit durant le tour, et il était de la responsabilité de B de connaître les trous sur lesquels les coups reçus étaient attribués (voir Note de la Règle 6-2). Le résultat du trou en question est maintenu tel quel.

Décision connexe :

- [6-2a/3 Coup de handicap réclamé par erreur sur un trou ; erreur découverte avant la fin du trou.](#)

2-5/14

"Proclamation officielle" du résultat d'un match

- Q. La Règle 2-5 interdit à un Comité de prendre en considération une réclamation après la "proclamation officielle" du résultat du match, excepté dans les cas où un joueur sait qu'il donne un mauvais renseignement. À partir de quel moment le résultat d'un match est "officiellement proclamé" ?
- R. C'est l'affaire du Comité de décider à partir de quel moment le résultat d'un match est "officiellement proclamé" et cela variera en fonction de la nature de la compétition. S'il existe un tableau de scores officiel, la Règle 2-5 devrait être interprétée en considérant l'inscription du vainqueur du match sur le tableau de scores officiel comme étant la proclamation officielle du résultat du match. Lorsqu'un arbitre a été désigné par le Comité pour accompagner un match, l'annonce du résultat du match par l'arbitre sur le dernier green ne constitue pas une proclamation officielle. Dans les cas où il n'existe pas de tableau officiel, le Comité doit préciser à partir de quel moment il considère les résultats comme étant "officiellement proclamés".

Le tableau officiel peut être une imposante structure ou au contraire une simple feuille de papier affichée au secrétariat du club ou dans les vestiaires. Le Comité est généralement responsable de l'inscription du nom du vainqueur sur le tableau de scores, mais il peut arriver parfois que le Comité charge les joueurs de cette responsabilité.

Autres Décisions concernant la Règle 2-5 : voir " Réclamations et contestations " dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

3-1. RÈGLE GÉNÉRALE ; LE GAGNANT

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

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

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

3-2. NE PAS ENTRER LA BALLE

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

3-3. DOUTE SUR LA PROCÉDURE.**a. Procédure pour le compétiteur**

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

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

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

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

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

b. Détermination du score pour le trou par le Comité

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

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

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

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

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

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

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

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

3-4. REFUS DE SE CONFORMER A UNE RÈGLE.

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

3-5. PÉNALITÉ GÉNÉRALE.

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

STROKE PLAY : GÉNÉRALITÉS

3/1

Disqualification lors d'un play-off

- Q.** Un compétiteur encourt une pénalité de disqualification lors d'un play-off en stroke play. La disqualification s'applique-t-elle seulement au play-off ou à la compétition entière ?
- R.** La disqualification s'applique seulement au play-off.

3/2

Compétiteurs jouant deux trous ne faisant pas partie du tour conventionnel

- Q.** En stroke play, le tour conventionnel est fixé à 16 trous, c'est-à-dire les 13^e et 14^e trous sont supprimés. Après le 12^e trou, un groupe choisit de jouer les 13^e et 14^e

trous, sans compter leurs scores sur ces trous. Puis ils terminent le tour conventionnel. Quelle est la décision ?

- R.** Le tour conventionnel consiste à jouer les trous du terrain de golf dans l'ordre prescrit par le Comité – voir Définition du "Tour conventionnel". Ces compétiteurs sont en infraction avec le règlement de la compétition et le Comité doit dans ce cas infliger une pénalité de disqualification en application de la Règle 33-7.

3/3

Tour conventionnel en stroke play

Dans toutes les formes de stroke play autres que les foursomes, un compétiteur commence son tour conventionnel quand il exécute son premier coup dans ce tour. En stroke play foursome, le camp commence son tour conventionnel quand il effectue son premier coup dans ce tour.

En stroke play individuel le tour conventionnel d'un compétiteur est fini quand celui-ci a terminé le dernier trou de ce tour (y compris la correction d'une erreur selon une Règle, par exemple Règle 15-3b ou Règle 20-7c). En stroke play foursome ou à quatre balles, le tour conventionnel est fini quand le camp a terminé le dernier trou de ce tour (y compris la correction d'une erreur selon une Règle).

STROKE PLAY : NE PAS ENTRER LA BALLE

3-2/1

Balle du co-compétiteur renvoyée du bord du trou par le compétiteur et balle non remplacée

- Q.** En stroke play, un compétiteur concède à son co-compétiteur un putt court, et renvoie la balle. Le co-compétiteur relève sa balle, ne la remplace pas comme requis par la Règle 18-4 et joue du départ suivant. Quelle est la décision ?
- R.** Le co-compétiteur est disqualifié (Règle 3-2).

3-2/2

Balle soufflée dans le trou par le compétiteur non remplacée et non entrée

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur s'arrête au bord du trou et instinctivement il souffle sur la balle et la fait tomber dans le trou. Il ne remplace pas la balle, comme le veut la Règle 18-2, et ne la rentre pas. Il joue du départ suivant. Le compétiteur est-il disqualifié en application de la Règle 3-2 pour ne pas avoir entré la balle ?
- R.** Oui.

Autres Décisions concernant la Règle 3-2 : voir "Entrer et terminer le trou" et "Ne pas entrer la balle" dans l'Index.

STROKE PLAY : DOUTE SUR LA PROCÉDURE

3-3/1

Balle provisoire utilisée comme seconde balle quand on ne peut déterminer si la balle d'origine est hors limites

- Q.** En stroke play, un joueur pense que son coup de départ peut être hors limites. Il joue une balle provisoire selon la Règle 27-2. Il trouve la balle d'origine et ne peut

déterminer si elle est hors limites ou non. Le joueur souhaite que sa balle provisoire soit considérée comme sa seconde balle selon la Règle 3-3 et termine le jeu du trou avec les deux balles. Est-ce autorisé ?

- R.** Oui. En invoquant la Règle 3-3 après avoir joué une balle provisoire, le joueur doit considérer la balle provisoire comme une seconde balle. Bien que la Note 3 de la Règle 3-3 précise : "Une seconde balle jouée selon la Règle 3-3 n'est pas une balle provisoire selon la Règle 27-2", l'inverse n'est pas vrai dans le cas présent. **(Révisée)**

3-3/2

Seconde balle jouée en dépit d'une décision contraire

- Q.** En stroke play, un compétiteur croit qu'il est autorisé à se dégager selon une Règle, mais un arbitre n'est pas d'accord. Malgré la décision de l'arbitre, le compétiteur invoque la Règle 3-3 et opte pour le score de la seconde balle. Il joue sa balle d'origine comme elle repose et la seconde balle selon la Règle qu'il croit applicable.

Un compétiteur peut-il invoquer la Règle 3-3 dans de tels cas ?

- R.** La réponse dépend si oui ou non le Comité a donné autorité à chacun de ses arbitres pour prendre des décisions définitives.

Si l'arbitre concerné n'est pas autorisé à prendre des décisions définitives, le compétiteur est en droit d'invoquer la Règle 3-3.

Si, par contre, l'arbitre a autorité pour prendre des décisions définitives, il peut, même s'il est personnellement d'avis que le compétiteur n'est pas autorisé à se dégager, permettre au compétiteur d'invoquer la Règle 3-3. Cependant, si l'arbitre exerce son autorité et donne au compétiteur une décision définitive ne l'autorisant pas au dégagement qu'il demande, il n'y a pas de raison que le compétiteur invoque la Règle 3-3, et il encourt une pénalité de deux coups pour retarder indûment le jeu (Règle 6-7) si, malgré tout, il persiste et invoque la Règle 3-3. Le score avec sa balle d'origine, incluant ces deux coups de pénalité, doit compter.

3-3/3

Balle droppée dans un mauvais endroit et jouée ; Règle 3-3 alors invoquée et seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur s'immobilise sur un chemin pavé du parcours. Il relève la balle, la droppe en dehors du chemin en un point situé à peu près à deux longueurs de club du point le plus proche de dégagement (c'est-à-dire : il droppe à un mauvais endroit) et la joue. Le marqueur du compétiteur prévient le compétiteur qu'il (le marqueur) croit que la balle doit être droppée à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement. Le compétiteur, dans le doute, invoque la Règle 3-3, droppe une seconde balle à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement et suit la procédure de la Règle 24-2b(i) et opte pour le score réalisé avec la seconde balle. Le compétiteur termine avec les deux balles. Quelle est la décision ?

- R.** La Règle 20-7c prévoit que : "Si un compétiteur exécute un coup d'un mauvais endroit, il encourt une pénalité de deux coups selon la Règle applicable. Il doit terminer le trou avec la balle jouée du mauvais endroit...". Donc, le score du compétiteur avec la balle d'origine doit compter, avec une pénalité additionnelle de deux coups.

La Règle 20-7c ne permet pas que la seconde balle compte. Néanmoins, le compétiteur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la seconde balle.

3-3/4**Balle droppée dans un mauvais endroit mais non jouée ; Règle 3-3 alors invoquée et seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées**

- Q.** En référence à la Décision 3-3/3, quelle aurait été la décision si le marqueur avait prévenu le compétiteur de sa possible erreur avant que la balle droppée dans un mauvais endroit ne soit jouée et que le compétiteur n'ait invoqué la Règle 3-3 à ce moment-là ?
- R.** La Règle 20-7c n'aurait pas été applicable puisque que la Règle 3-3 aurait été invoquée avant que la balle soit jouée d'un mauvais endroit.
- Le score de la seconde balle aurait compté et aucune pénalité n'aurait été encourue.
- Le compétiteur, s'il n'avait pas eu de doute, aurait pu relever la balle droppée au mauvais endroit, sans pénalité (Règle 20-6).

3-3/5**Le score avec la seconde balle compte-t-il si la balle est droppée dans un mauvais endroit et jouée ?**

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur repose sur la surface artificielle d'une route qui n'a pas été déclarée partie intégrante du terrain. Le compétiteur, ne sachant pas si la route est une obstruction ou partie intégrante du terrain, invoque la Règle 3-3 et annonce qu'il veut que le score réalisé avec la seconde balle compte. Il joue sa balle d'origine comme elle repose et droppe et joue une seconde balle en application de la Règle 24-2b(i). Il observe toutes les prescriptions de cette Règle, sauf qu'il droppe la seconde balle à peu près à deux longueurs de club du point le plus proche de dégagement, au lieu de le faire à l'intérieur d'une longueur de club. Est-ce que le score avec la seconde balle compte ?
- R.** Non. La Règle 3-3b(i) précise notamment : "Si, avant d'entreprendre toute autre action, le compétiteur a annoncé la balle qu'il souhaite voir compter et à condition que les Règles autorisent la procédure utilisée pour la balle choisie, le score avec cette balle compte." Dans ce cas, les Règles n'autorisent pas la procédure utilisée pour la balle choisie à l'avance pour compter (c'est-à-dire la seconde balle) puisqu'elle a été droppée à peu près à deux longueurs de club du point le plus proche de dégagement. Par conséquent, le score avec la balle d'origine compte. **(Révisée)**

3-3/6**Compétiteur jouant la balle d'origine après qu'une situation douteuse s'est produite et invoquant alors la Règle 3-3**

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur repose dans un obstacle d'eau. Un piquet amovible définissant la lisière de l'obstacle interfère avec la zone de son mouvement intentionnel. Il exécute son coup suivant, évitant le piquet. Il lui vient alors à l'esprit qu'il pourrait avoir le droit de déplacer le piquet. Le compétiteur informe son marqueur qu'il invoque la Règle 3-3 et choisit le score de la seconde balle. Il enlève le piquet et droppe une seconde balle à l'endroit d'où sa balle d'origine a été jouée. Il termine avec les deux balles. Quelle est la décision ?
- R.** La situation qui a provoqué le doute s'est produite lorsque la balle du compétiteur reposait dans l'obstacle et que le piquet interférait avec son swing. Puisque le compétiteur a ensuite fait une action de jeu, c'est-à-dire a joué la balle d'origine,

après que la situation à l'origine du doute s'est produite, le score avec la balle d'origine doit compter – voir le dernier paragraphe de la Règle 3-3a.

Cependant, le compétiteur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la seconde balle. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 26-1/5 Balle droppée et jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle et jouée comme seconde balle.

3-3/6.5

Compétiteur jouant une seconde balle sans annoncer son intention d'invoquer la Règle 3-3 et omettant d'en informer le Comité

Q. En stroke play, la balle d'un compétiteur repose sur une route à surface artificielle qui n'a pas été déclarée partie intégrante du terrain. Sans annoncer sa décision d'invoquer la Règle 3-3 ou sans préciser la balle dont il veut que le score soit pris en compte si les Règles le permettent, le compétiteur droppe et joue une deuxième balle en application de la Règle 24-2b. Le compétiteur joue ensuite sa balle d'origine comme elle repose et termine le jeu du trou avec les deux balles, en faisant 4 avec la balle d'origine et 5 avec la balle droppée.

Le compétiteur remet sa carte de score au Comité avec un score de 4 pour le trou en question et omet de rapporter les faits au Comité. Quelle est la décision ?

R. Bien que le compétiteur n'annonce pas sa décision d'invoquer la Règle 3-3, les faits prouvent que son intention était de le faire. Puisque le compétiteur n'a pas rapporté les faits de la situation au Comité avant de remettre sa carte de score, il est disqualifié en application de la Règle 3-3a.

3-3/7

Balle d'origine heurtant une seconde balle et vice-versa

Q. Un compétiteur invoque la Règle 3-3 et joue une seconde balle. Par la suite, le joueur exécute un coup sur une des balles et celle-ci heurte et déplace l'autre balle. Quelle est la décision ?

R. Si les deux balles reposaient sur le green avant le coup, le joueur encourt une pénalité de deux coups si le score avec la balle qui a heurté l'autre, devient finalement le score du compétiteur pour le trou – Règle 19-5. Sinon il n'y a pas de pénalité. La balle qui a heurté l'autre doit être jouée où elle repose – Règle 19-5. La balle déplacée doit être replacée – Règle 18-5.

Décisions connexes :

- 18-5/2 Balle d'origine frappée par une balle provisoire.
- 19-5/5 Balle provisoire heurtée par la balle d'origine.

3-3/7.5

Compétiteur annonçant son intention de jouer deux balles ; jouant la balle d'origine avant de dropper la seconde balle ; choisissant de ne pas jouer la seconde balle

Q. La balle d'un compétiteur s'immobilise dans une ornière faite par un véhicule de maintenance. Croyant que le Comité pourrait déclarer l'ornière terrain en réparation, il annonce qu'il veut invoquer la Règle 3-3 et jouer une seconde balle en accord avec la Règle 25-1b et qu'il désire que son score avec la seconde balle compte si

les Règles le permettent. Il joue sa balle d'origine de l'ornière à trente centimètres du trou et décide ensuite qu'il ne jouera pas une seconde balle. Il termine le trou avec sa balle d'origine. À la fin du tour, les faits sont rapportés au Comité. Quelle est la décision ?

- R.** La réponse dépend si oui ou non le Comité déclare l'ornière terrain en réparation. Si le Comité déclare l'ornière terrain en réparation, le compétiteur est disqualifié pour n'avoir pas terminé le trou (Règle 3-2) puisque le score avec la seconde balle devrait compter – voir Règle 3-3 et Décision 3-3/8. Autrement, le score avec la balle d'origine compte.

Si un joueur déclare son intention d'invoquer la Règle 3-3, il peut changer d'avis n'importe quand avant d'entreprendre toute autre action, telle que jouer un autre coup sur sa balle d'origine ou mettre une seconde balle en jeu. Dès qu'il invoque la Règle et qu'il entreprend une autre action, il est tenu aux procédures de la Règle 3-3.

Décisions connexes :

- 18-2/12.5 Joueur autorisé à se dégager sans pénalité, relevant la balle, choisissant de ne pas se dégager et désirant procéder selon la Règle de la balle injouable.
- 18-2/30 Joueur déclarant qu'il va procéder selon la Règle de la balle injouable envisageant ensuite la possibilité de jouer sa balle comme elle repose.
- 28/13 Après avoir considéré une balle injouable et l'avoir relevée, joueur découvrant que la balle était dans un terrain en réparation.

3-3/8

Compétiteur relevant sa seconde balle

- Q.** En stroke play, un joueur, ne sachant pas si la route sur laquelle repose sa balle est une obstruction ou non, invoque la Règle 3-3. Il joue sa balle d'origine comme elle repose sur la route et une seconde balle selon la Règle 24-2b(i), en informant son marqueur qu'il veut que le score réalisé avec la seconde balle compte si les Règles le permettent. Ayant envoyé sa balle d'origine sur le green et la deuxième balle dans un bunker, le compétiteur relève sa deuxième balle, termine le trou avec la balle d'origine et joue du départ suivant. À ce moment le fait est rapporté au Comité, qui établit que la route sur laquelle reposait la balle du compétiteur est une obstruction. Quelle est la décision ?

- R.** Puisque la route sur laquelle la balle du compétiteur repose est une obstruction et que par conséquent la Règle 24-2b(i) permet la procédure choisie par le compétiteur, le score avec la seconde balle (ou la balle choisie) aurait compté si le trou avait été terminé. Toutefois, puisque le compétiteur n'a pas terminé le trou avec cette balle, il est disqualifié (Règle 3-2).

Par contre, si la route n'avait pas été une obstruction, il n'y aurait pas eu de pénalité. Dans ce cas, puisque les Règles n'auraient pas permis la procédure choisie, tout score avec la seconde balle n'aurait pas compté, et le score du compétiteur avec la balle d'origine aurait été son score pour le trou. Il n'y a pas de pénalité pour ramasser une balle jouée en application de la Règle 3-3 si cette balle ne peut pas compter.

3-3/9

Seconde balle jouée en match play

- Q.** Lors d'un match entre A et B, A n'est pas certain de ses droits sur un trou. Ni A, ni B

ne savent que la Règle 3-3 ne s'applique qu'en stroke play ; A joue donc une seconde balle et termine le trou avec les deux balles. À la fin du tour, le cas est soumis au Comité. Quelle est la décision ?

- R.** Une seconde balle jouée en match play est une mauvaise balle – voir Note 2 de la Règle 2-5 et Définition de la "Mauvaise balle". Par conséquent, A aurait perdu le trou si B avait réclamé conformément à la Règle 2-5 avant qu'un joueur ne joue du départ suivant. Cependant B n'a pas réclamé le trou. Donc le score réalisé avec la balle d'origine de A compte.

3-3/10

Compétiteur doutant de ses droits et jouant trois balles

- Q.** Y a-t-il des circonstances au cours desquelles, un compétiteur en stroke play, qui doute de ses droits ou d'une procédure, peut jouer une troisième balle selon la Règle 3-3 ?
- R.** Non. Si un compétiteur procède ainsi, le score réalisé avec la balle d'origine compte. Si les Règles n'autorisent pas la procédure utilisée pour la balle d'origine, le compétiteur encourt la pénalité prescrite pour la procédure impropre. **(Révisée)**

3-3/11

Compétiteur droppant une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur s'immobilise sur le parcours dans une profonde ornière qui n'a pas été définie comme terrain en réparation par le Comité. La balle n'est pas jouable à cause de l'ornière. Le compétiteur pense que le Comité pourrait déclarer la zone d'ornières comme terrain en réparation. Il annonce à son marqueur ou à un co-compétiteur qu'il droppe la balle à un point conforme aux procédures prescrites dans les deux Règles 25-1b(i) (Terrain en réparation) et 28c (Balle injouable), qu'il demandera une décision du Comité avant de rendre sa carte de score, et acceptera le coup de pénalité de la Règle 28 si le Comité ne déclare pas la zone d'ornières comme terrain en réparation. Une telle procédure est-elle autorisée ?
- R.** Oui. Bien qu'il aurait été conseillé au compétiteur de procéder selon la Règle 3-3 dans cette situation, les Règles n'interdisent pas une telle procédure – voir aussi Décision 3-3/12.

Décision connexe :

- [25/16 Ornière faite par un tracteur.](#)

3-3/12

Compétiteur droppant une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle ; balle droppée roulant dans la situation d'où le dégagement a été pris

- Q.** Dans les circonstances décrites dans la Décision 3-3/11, quelle est la décision si le compétiteur droppe la balle et qu'elle roule et s'immobilise à un endroit où il y a encore une interférence par la même zone d'ornières ?
- R.** Si ceci arrive il serait conseillé au compétiteur d'obtenir une décision du Comité avant de poursuivre ou d'invoquer la Règle 3-3.
Si le Comité détermine que la zone est terrain en réparation, la balle doit être redroppée (Règle 20-2c(v)). Autrement, la balle droppée est en jeu et le compétiteur

doit soit jouer la balle comme elle repose ou, pour la seconde fois, procéder selon la Règle de la balle injouable (Règle 28) encourant un coup de pénalité supplémentaire.

Décision connexe :

- 20-2c/0.5 Balle droppée pour se dégager d'un terrain en réparation roulant à un endroit où le terrain en réparation interfère avec le stance ; doit-on redropper ?

3-3/13

Compétiteur invoquant la Règle 3-3 ; relevant et droppant la balle d'origine

- Q.** La balle d'un compétiteur s'immobilise dans une zone dont il pense qu'elle devrait être marquée comme terrain en réparation. Croyant que le Comité pourrait déclarer la zone comme terrain en réparation, il annonce qu'il invoque la Règle 3-3 et joue une seconde balle en accord avec la Règle 25-1b et qu'il souhaite que son score avec la balle jouée selon la Règle 25-1b compte si les Règles le permettent. Il marque la position et relève la balle d'origine, la droppe en accord avec la Règle 25-1b et la joue. Il place ensuite une seconde balle à l'endroit où la balle d'origine reposait et la joue. La procédure du compétiteur est-elle correcte ?
- R.** Oui. La Règle 3-3 n'exige pas que la balle d'origine soit jouée comme elle repose et, par conséquent, la procédure du compétiteur est acceptable. Toutefois, il aurait été aussi correct pour le compétiteur de jouer sa balle d'origine comme elle reposait et jouer une seconde balle en accord avec la Règle 25-1b.

3-3/14

Compétiteur invoquant la Règle 3-3 ; la seconde balle jouée en premier

- Q.** Un compétiteur provoque accidentellement le déplacement de sa balle en infraction avec la Règle 18-2. Il ne sait pas si la balle doit être replacée ou jouée depuis sa nouvelle position. Il annonce qu'il invoque la Règle 3-3, place une seconde balle à l'endroit d'où la balle d'origine a été déplacée et annonce qu'il désire que la seconde balle compte si les Règles l'autorisent. Il joue en premier la seconde balle et joue ensuite la balle d'origine. La procédure du compétiteur est-elle correcte en ce qui concerne l'ordre dans lequel les balles ont été jouées ?
- R.** Oui. La Règle 3-3 n'exige pas que la balle d'origine soit jouée en premier et, par conséquent, la procédure du compétiteur est acceptable. **(Révisée)**

Autres Décisions concernant la Règle 3-3 : voir "Doute sur la procédure" dans l'Index.

STROKE PLAY : REFUS DE SE CONFORMER A UNE RÈGLE

3-4/1

Compétiteur ne bénéficiant pas de la possibilité de relever une balle aidant un co-compétiteur

- Q.** En stroke play, la balle de A repose près du trou dans une position qui aide B dont la balle repose en dehors du green. A annonce son intention de relever sa balle selon la Règle 22-1. B croit par erreur que A n'a pas le droit de relever sa balle et joue avant que A n'ait l'opportunité de relever sa balle. Quelle est la décision ?

- R.** B est disqualifié selon la Règle 3-4 car il a intentionnellement refusé à A le droit de relever sa balle. Le fait que B ait agi ainsi dans l'ignorance des Règles n'est pas recevable.

Décisions connexes :

- 2/3 Refus de se conformer à une Règle en match play.
- 2-4/8 Joueur concédant le coup suivant de l'adversaire et jouant avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle.
- 16-2/4 Balle en suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré.
- 17-4/2 Balle reposant contre le drapeau ; putt concédé et balle enlevée avant que le joueur ne puisse retirer le drapeau.
- 22/6 Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée.

Autres Décisions concernant la Règle 3-4 : voir "Refus de se conformer à une Règle" dans l'Index.

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

RÈGLE 4

LES CLUBS

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

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

4-1. FORME ET FABRICATION DES CLUBS

a. Règle générale

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

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

b. Usure et modification

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

4-2. CARACTÉRISTIQUES DE JEU CHANGÉES ET MATÉRIAU ÉTRANGER.

a. Caractéristiques de jeu changées

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

b. Matériau étranger

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

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

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

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

Match play ou stroke play – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité doit être appliquée en conséquence.

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

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

* Tout club emporté en infraction à la Règle 4-1 ou la Règle 4-2 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son *adversaire* en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur omet d'agir ainsi, il est disqualifié.

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

Disqualification.

4-3. CLUBS ENDOMMAGÉS : RÉPARATION ET REMPLACEMENT.

a. Détérioration pendant le cours normal du jeu

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3a :

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

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

b. Détérioration en dehors du cours normal du jeu

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3b :

Disqualification.

c. Détérioration avant un tour

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3c :

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

(Retard excessif – voir Règle 6-7)

4-4. MAXIMUM DE QUATORZE CLUBS

a. Choix et addition de clubs

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

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

b. Des partenaires peuvent partager des clubs

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

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

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

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

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

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

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

c. Club excédentaire déclaré retiré du jeu

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-4c :

Disqualification.

FORME ET FABRICATION DES CLUBS

4-1/1

Spécifications relatives aux rainures et empreintes poinçonnées en vigueur à compter du 1er janvier 2010 y compris dans le Règlement d'une Compétition

Tous les nouveaux modèles de clubs fabriqués à compter du 1^{er} janvier 2010 doivent être en conformité avec les spécifications relatives aux rainures et empreintes poinçonnées décrites dans l'Appendice II 5c.

Un Comité qui désire imposer aux joueurs l'utilisation de clubs fabriqués avec des rainures et/ou empreintes poinçonnées en conformité avec tous les aspects des Règles de Golf, y compris celles en vigueur depuis le 1^{er} janvier 2010, peut adopter dans le règlement d'une compétition la disposition détaillée ci-après.

Bien que cette disposition du règlement puisse être adoptée pour n'importe quelle compétition, elle est recommandée seulement pour les compétitions impliquant des joueurs experts (par ex. golf professionnel ou golf amateur au plus haut niveau).

"Les clubs des joueurs doivent être en conformité avec les spécifications indiquées dans les Règles pour les rainures et empreintes poinçonnées, et en vigueur à compter du 1er janvier 2010.

***PÉNALITÉ POUR TRANSPORTER UN OU PLUSIEURS CLUBS EN INFRACTION AVEC CE RÈGLEMENT, MAIS SANS AVOIR EXÉCUTÉ UN COUP AVEC :**

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

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

Match play ou stroke play – si une infraction a lieu entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte durant le jeu du trou suivant et la pénalité doit être appliquée en conséquence.

Compétition contre bogey et contre par – Voir Note 1 de la Règle 32-1a.

Compétition en Stableford – Voir Note 1 de la Règle 32-1b.

*Tout club emporté en infraction à ce règlement doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son adversaire en match play ou son marqueur ou un co-compétiteur en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur omet d'agir ainsi, il est disqualifié.

PÉNALITÉ POUR EXÉCUTER UN COUP AVEC UN CLUB EN INFRACTION AVEC CE RÈGLEMENT :

Disqualification"

4-1/2

Pièce dans la tête d'un bois métal détachée de la coque de métal

Q. Un morceau de matériau se trouvant à l'intérieur d'une tête de bois métal, qui était conforme aux Règles lors de sa fabrication, s'est détaché de la coque à cause de l'usure et se déplace dans la tête du club en faisant du bruit. L'Appendice II, 1a stipule notamment : "Toutes les pièces d'un club doivent être fixées ensemble de

telle façon que le club forme un tout". Ce bois métal est-il maintenant non conforme à cause de la pièce qui s'est détachée ?

- R.** Non, car la Règle 4-1b spécifie notamment : "Un club conforme aux Règles quand il est neuf est considéré comme restant conforme après une usure due à une utilisation normale". La pièce de métal se trouvant dans la tête de bois métal s'est détachée de sa coque en raison de l'usure due à une utilisation normale.

4-1/3

Statut d'un chipper

- Q.** Quelles Règles s'appliquent aux "chippers" ?
- R.** Un "chipper" est un fer destiné à l'origine à être utilisé hors du green, généralement avec une ouverture de plus de dix degrés. Comme la plupart des joueurs adoptent un "coup en putter" quand ils utilisent un "chipper", il peut y avoir tendance à concevoir le club comme un putter. Pour éviter toute confusion, les Règles qui s'appliquent aux "chippers" sont :
- (1) Le manche doit être fixé au talon de la tête de club (Appendice II, 2c) ;
 - (2) La poignée doit être de section droite circulaire (Appendice II, 3(i)) et une seule poignée est autorisée (Appendice II, 3(v)) ;
 - (3) La tête de club doit être généralement de forme simple (Appendice II, 4a) et n'avoir qu'une seule face de frappe (Appendice II, 4d) ; et
 - (4) La face du club doit être conforme aux spécifications concernant la dureté, la rugosité de surface, le matériau et les empreintes dans la zone d'impact (Appendice II, 5).

4-1/4

Bande de plomb appliquée à la tête de club ou au manche avant un tour

- Q.** Avant le départ d'un tour, un joueur peut-il fixer une bande de plomb à sa tête de club ou au manche dans le but d'ajuster le poids ?
- R.** Oui. L'utilisation de ruban de plomb est une exception de l'Appendice II, 1b(ii).

4-1/5

Sparadrap ou ruban adhésif appliqué sur la tête de club pour en réduire l'éclat ou la protéger

- Q.** Un joueur peut-il mettre un sparadrap ou un ruban adhésif sur la tête d'un club pour en réduire la brillance ou pour protéger le club d'une détérioration ?
- R.** sparadrap ou un ruban adhésif ajouté sur la tête d'un club est considéré être un accessoire externe rendant le club non-conforme (voir Appendice II Règle 1a mais voir également la Décision 4-1/4). Un matériau fixé à la tête du club qui n'affecte pas la performance du club, qui est semi-permanent, résistant, que l'on ne peut enlever facilement et qui respecte la forme de la tête du club peut néanmoins être exceptionnellement autorisé, mais un sparadrap ou un ruban adhésif ne relève pas de cette exception car de tels éléments sont par nature temporaires et peuvent facilement être enlevés. Voir "A Guide to the Rules on Clubs and Balls" (*en anglais seulement sur le site du R&A*) Section 1a pour les critères détaillés concernant les accessoires externes acceptables, comme par exemple des marques d'alignement, des couches de protection ou des autocollants décoratifs.

En outre, placer un tel matériau durant le tour conventionnel changerait les caractéristiques de jeu du club et serait une infraction à la Règle 4-2.

Décisions connexes :

- 14-2/2.5 Joueur positionnant son sac dans le but de projeter de l'ombre sur sa balle.
- 14-2/3 Cadet abritant un joueur du soleil pendant un coup.

Autres Décisions concernant la Règle 4-1 : voir "Clubs : Club non conforme" dans l'Index.

CLUBS : CARACTÉRISTIQUES DE JEU**4-2/0.5****Bande de plomb appliquée à la tête de club ou au manche pendant un tour**

- Q.** Selon la Décision 4-1/4, un joueur peut-il enlever, ajouter ou modifier une bande de plomb pendant un tour ?
- R.** Non. Toutefois, une bande de plomb qui vient à se détacher du club dans le cours normal du jeu peut être replacée sur le club au même endroit. Si la bande de plomb ne reste pas sur le club au même endroit, une nouvelle bande peut être utilisée. Tous les efforts devraient être faits pour restaurer le club dans un état aussi proche que possible de son état initial. Sinon, le club peut être utilisé dans son état endommagé (sans la bande de plomb) pour le reste du tour (Règle 4-3a).
- Si la bande est modifiée ou endommagée autrement que pendant le cours normal du jeu, le club ne peut plus être utilisé pour le reste du tour, sous peine de pénalité de disqualification (voir Règles 4-2a et 4-3).

4-2/1 (Réservée)**4-2/2****Caractéristiques de jeu du club changées pendant une interruption de jeu ; erreur découverte avant la reprise du jeu**

- Q.** Pendant une interruption de jeu, un joueur change le lie de quatre de ses clubs. Avant la reprise du jeu, il apprend que la Règle 4-2a interdit le changement volontaire des caractéristiques de jeu d'un club pendant un tour. Si le lie original des quatre clubs est restauré, ou si le joueur abandonne ces clubs avant la reprise du jeu, peut-il éviter la pénalité de disqualification prescrite par la Règle 4-2a ?
- R.** La finalité de la Règle 4-2a est d'éviter que, en dehors de dommage survenu pendant le cours normal du jeu, les caractéristiques de jeu des clubs avec lesquels le joueur commence le tour conventionnel ne soient pas modifiées jusqu'à ce que le tour soit terminé. Il serait impossible de restaurer le lie original d'un club altéré. Par conséquent, bien que le tour conventionnel ait été interrompu et que le joueur n'ait pas changé techniquement les caractéristiques de jeu durant le tour, selon l'équité (Règle 1-4) :
- (1) le joueur n'encourt pas de pénalité s'il abandonne les clubs en question ou les déclare retirés du jeu à son adversaire en match play ou à son marqueur ou co-compétiteur en stroke play avant la reprise du jeu et, en supposant qu'il ait commencé le tour avec 14 clubs, termine le tour avec les dix clubs restants, ou
 - (2) si le joueur reprend le jeu en transportant un ou plusieurs des quatre clubs, sans avoir déclaré le ou les clubs retirés du jeu conformément à la Règle 4-2a, il est considéré être en infraction avec la Règle 4-2a qu'il ait ou non tenté de restaurer les caractéristiques de jeu d'origine de ces clubs. La pénalité variera

selon que le joueur a utilisé ou non l'un des clubs modifiés – voir conditions d'application des pénalités de la Règle 4-2.

Autres Décisions concernant la Règle 4-2 : voir "Clubs : Caractéristiques de jeu d'un club changées" dans l'Index.

CLUBS : MATÉRIAU ÉTRANGER

4-2/3

Application de craie sur la face du club

Q. Pendant un tour, un joueur peut-il appliquer de la craie sur la face d'un fer dans le but d'obtenir davantage d'effet retro ?

R. Non.

4-2/4

Application de salive sur la face de club

Q. Un joueur crache sur la face de son club et n'essuie pas la salive avant de jouer son coup suivant. Est-ce autorisé ?

R. Si l'intention du joueur est d'influencer le mouvement de la balle, le joueur est en infraction avec la Règle 4-2b étant donné que la salive est un "matériau étranger".

CLUBS ENDOMMAGÉS : RÉPARATION ET REMPLACEMENT

4-3/1

Signification de détérioration pendant le "cours normal du jeu"

Q. Dans la Règle 4-3a, quelle est la signification du terme "cours normal du jeu" ?

R. Le terme "cours normal du jeu" est destiné à couvrir toutes les actions raisonnables mais exclut expressément les cas d'abus.

Outre un coup, un mouvement d'essai ou un coup d'entraînement, le terme "cours normal du jeu" couvre par exemple les actions suivantes :

- ôter ou replacer un club dans le sac ;
- utiliser un club pour chercher ou récupérer une balle (sauf en jetant le club) ;
- s'appuyer sur un club en attendant de jouer, en surélevant une balle ou en retirant une balle du trou ; ou
- faire accidentellement tomber un club.

Les exemples suivants constituent des actions qui ne sont pas couvertes par le terme "cours normal du jeu" :

- lancer un club sous le coup de la colère ou pour récupérer une balle ou pour toute autre raison ;
- jeter violemment un club dans un sac ; ou
- frapper intentionnellement quelque chose (par exemple le sol ou un arbre) avec le club autrement que lors d'un coup, d'un mouvement d'essai ou d'un coup d'entraînement.

4-3/2**Signification de "réparer"**

- Q.** Pendant un tour, un joueur peut réparer un club endommagé pendant le cours normal du jeu, ou il peut le faire réparer par une autre personne. Que signifie le terme "réparer" dans le contexte de la Règle 4-3a(ii) ?
- R.** Le terme "réparer" de la Règle 4-3a(ii) signifie restaurer le club dans un état aussi proche que possible de l'état dans lequel il était avant l'incident qui a causé la détérioration. Ce faisant, le joueur est limité à la poignée, au manche et à la tête de club dont le club était composé soit au début du tour conventionnel soit, dans le cas d'un club ajouté plus tard, au moment où ce dernier a été sélectionné pour le jeu. Quand un club est endommagé au point que la poignée, le manche ou la tête de club doit être changé, ce changement excède la signification du terme "réparer". Une telle action constitue un remplacement et n'est autorisée que si le club était "hors d'usage" – voir Règle 4-3a (iii).

4-3/3**Club endommagé dans le cours normal du jeu se brisant en morceaux lorsqu'il est réparé**

- Q.** Le manche du club d'un joueur est courbé pendant le cours normal du jeu. Le joueur, en essayant de réparer le club endommagé comme autorisé par la Règle 4-3a(ii), casse le manche en morceaux. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque le joueur est autorisé à réparer le club endommagé, la détérioration ultérieure du club, qui le rend impropre au jeu est aussi considérée comme étant intervenue dans le cours normal du jeu. La Règle 4-3a autorise donc le joueur à utiliser le club dans son état endommagé, à le réparer ou le faire réparer, ou le remplacer par n'importe quel club.

4-3/4**Modifier une pénalité pour avoir entré un putt court avec un club dont les caractéristiques de jeu ont été modifiées autrement que pendant le cours normal du jeu**

- Q.** Le putt d'un joueur s'arrête à deux centimètres du trou. De dégoût, il frappe sa chaussure avec la tête de son putter. L'impact tord le col du putter, modifiant ses caractéristiques de jeu. Le joueur joue ensuite le putt de deux centimètres avec le putter. La Règle 4-3b précise entre autres : "Si, pendant un tour conventionnel, un club d'un joueur est endommagé en dehors du cours normal du jeu... changeant ses caractéristiques de jeu, le club ne doit plus être utilisé ou remplacé pendant la suite du tour". La pénalité pour infraction à la Règle 4-3b est la disqualification. Le Comité serait-il en droit dans ces circonstances d'annuler ou de modifier la pénalité de disqualification, à condition que le joueur n'utilise plus par la suite le putter endommagé pendant le tour ?
- R.** Non.

4-3/5**Changer de clubs en raison de poignées humides**

- Q.** Pendant un tour, un joueur peut-il changer de clubs si les poignées deviennent humides ?

- R.** Non. Un club est "impropre au jeu" s'il est endommagé de façon essentielle mais non pas si la poignée est devenue glissante – voir Note de la Règle 4-3a.

4-3/6 (Réservée)

4-3/7

Club cassé lorsqu'il est utilisé comme canne

- Q.** Un joueur utilise un de ses clubs comme canne en montant une pente et le manche casse. Le joueur peut-il remplacer le club pendant le tour ?
- R.** Oui. Un club cassé dans de telles circonstances est considéré avoir été "endommagé pendant le cours normal du jeu" car son utilisation comme canne est considérée comme une action raisonnable – voir Décision 4-3/1.

4-3/8

Joueur partant avec 13 clubs cassant son putter de colère et le remplaçant

- Q.** Un joueur qui a commencé un tour avec 13 clubs casse son putter de colère, c'est-à-dire autrement que pendant le cours normal du jeu, pendant les neufs premiers trous. Il achète un putter au pro shop après les neuf premiers trous et l'utilise pour le reste du tour. La Règle 4-3a(iii) permet le remplacement d'un club seulement lorsqu'il devient impropre au jeu pendant le cours normal du jeu. Le joueur est-il sujet à pénalité ?
- R.** Non. Puisqu'il a démarré avec 13 clubs, il est autorisé à en ajouter un autre selon la Règle 4-4a.

4-3/9

Club cassé à cause d'une habitude de taper la tête de club sur le sol

- Q.** La Règle 4-3a précise qu'un club peut-être remplacé s'il devient "endommagé pendant le cours normal du jeu". Un joueur a l'habitude de taper le sol avec la tête de son putter lorsqu'il marche vers le départ suivant, particulièrement lorsqu'il vient de manquer un putt. À une occasion, après avoir manqué un putt court, le joueur frappe le sol avec la tête de son putter si durement que son putter casse. Le joueur prétend qu'il frappe souvent le sol avec le club, et qu'il ne l'a pas fait de colère ou dans l'intention de casser le club. Serait-il autorisé à remplacer le club ?
- R.** Non. Un club cassé en le tapant durement ou en le tapotant sur le sol n'est pas considéré avoir été "endommagé pendant le cours normal du jeu" car de tels actes ne sont pas considérés comme des actions raisonnables.

4-3/9.5

Club rendu hors d'usage par un élément extérieur ou le camp de l'adversaire

- Q.** Après avoir atteint le green, un joueur place ses clubs près du départ suivant. Un véhicule de maintenance ou un chariot d'un adversaire heurte accidentellement les clubs du joueur, cassant certains d'entre eux. Quelle est la décision ?
- R.** La Règle 4-3 n'envisage pas une situation où les clubs du joueur sont endommagés par un élément extérieur ou un adversaire. Par conséquent, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur peut utiliser les clubs dans leur état endommagé, les réparer ou les faire réparer, ou les remplacer en accord avec la Règle 4-3(iii).

4-3/10**Remplacement d'un club perdu pendant le tour**

- Q.** Un joueur qui a commencé le tour avec 14 clubs perd son putter. Peut-il le remplacer pendant le tour ?
- R.** Non. Un club perdu n'est pas un club qui est devenu impropre au jeu pendant le cours normal du jeu – voir Règle 4-3.

4-3/11**Remplacement d'un club cassé au practice lors d'une suspension de jeu**

- Q.** Le jeu a été interrompu par le Comité. Avant de reprendre le jeu, un joueur s'entraîne au practice. En frappant une balle, le manche de son sand wedge casse. Dans de telles circonstances, le club est-il considéré comme devenu hors d'usage pendant le cours normal du jeu, auquel cas le joueur serait autorisé à remplacer le club cassé selon la Règle 4-3a(iii) ?
- R.** Oui.

4-3/12**Remplacement de club pour un play-off de stroke play**

- Q.** En stroke play, un compétiteur casse un club de colère, termine le tour avec 13 clubs et apprend alors qu'il sera impliqué dans un play-off trou par trou. Le compétiteur peut-il remplacer son club cassé pour le play-off ?
- R.** Le play-off constitue un nouveau tour – voir Définition du "Tour conventionnel". Le compétiteur est par conséquent autorisé à remplacer son club cassé.

Autres Décisions concernant la Règle 4-3 :

- 4-4a/2 Changer de clubs entre les tours d'un match sur 36 trous.
- 4-4c/2 Club excédentaire utilisé pour remplacer un club endommagé pendant le cours normal du jeu.

MAXIMUM DE 14 CLUBS : CHOIX ET ADDITION**4-4a/1****Moment où un club est considéré ajouté**

- Q.** Un joueur qui a commencé le tour conventionnel avec 14 clubs éprouve des difficultés avec son putting. Entre le jeu de deux trous et sans retarder indûment le jeu, le joueur retire le putter de son sac et le remplace par un autre putter qui était dans son casier. Avant qu'il n'ait exécuté un coup avec un quelconque club, le joueur est informé qu'il n'est pas autorisé à ajouter ou à remplacer un club. En conséquence, il remplace le second putter par le putter d'origine, laisse le second putter au club house et continue le jeu. Le joueur encourt-il une pénalité ?
- R.** Non. Bien que le joueur n'ait pas été autorisé à ajouter ou remplacer un club, il n'est pas considéré être en infraction avec la Règle 4-4a jusqu'à ce qu'il ait exécuté un coup avec n'importe quel club alors que le putter ajouté était en sa possession.

La réponse serait la même pour un joueur qui a commencé le tour conventionnel avec moins de 14 clubs et qui veut ajouter des clubs pour porter le total à 14. Ce joueur peut choisir parmi plusieurs clubs qui lui sont apportés, à condition que (1) il n'effectue aucun coup avec n'importe quel club avant qu'il n'ait choisi le(s) club(s) à ajouter, (2) cela ne retarde pas indûment le jeu (Règle 6-7), et (3) aucun des clubs

qu'il ajoutera en définitive n'ait été sélectionné pour jouer par n'importe quelle autre personne jouant sur le terrain.

4-4a/2

Changer de clubs entre les tours d'un match sur 36 trous

- Q.** Lors d'un match sur 36 trous, un joueur qui a démarré avec 14 clubs peut-il changer de putters après avoir joué le premier 18 trous et avant le départ du second 18 trous ?
- R.** Oui. La Règle 4-4a interdit une telle procédure uniquement pendant un tour conventionnel. Un match sur 36 trous comprend deux tours conventionnels de 18 trous chacun – voir Définition du "Tour conventionnel".

4-4a/3 (Réservée)

4-4a/4

Clubs de partenaires transportés dans un seul sac

- Q.** Dans une compétition en foursome, est-il permis à des partenaires de placer les deux séries de clubs dans un sac, à condition que chaque joueur utilise seulement ses propres clubs ?
- R.** Oui, à condition que les clubs de chaque joueur soient clairement identifiables.

4-4a/5

Compétiteur utilisant par erreur puis transportant le club d'un co-compétiteur

- Q.** En stroke play, A et B démarrent tous les deux avec 14 clubs. Ils utilisent des clubs du même modèle et des sacs similaires. Au 4^e trou, le cadet de B prend par erreur un club de A du sac de A et le donne à B qui exécute un coup avec. Le cadet de B range le club dans le sac de B. Au 6^e trou, le cadet de B découvre l'erreur. Quelle est la décision ?
- R.** La Règle 4-4a stipule : "Le joueur ne doit pas commencer un tour conventionnel avec plus de 14 clubs. Il est limité aux clubs ainsi sélectionnés...". B est en conformité avec la première phrase de la Règle 4-4a. Cependant, lorsque B exécute un coup avec le club de A, il ne respecte pas les dispositions de la seconde phrase et il est sujet à pénalité selon la Règle 4-4a pour avoir utilisé un club sélectionné par une autre personne jouant sur le terrain. Dès la découverte de l'infraction, B doit immédiatement déclarer le club retiré du jeu selon la Règle 4-4c. Il encourt une pénalité de deux coups pour avoir exécuté un coup avec ce club sur le 4^e trou. Comme B n'avait pas l'intention d'ajouter ce club aux clubs qu'il avait sélectionnés pour le tour, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire pour l'avoir transporté jusqu'à la découverte de l'infraction au 6^e trou. A peut récupérer le club pour l'utiliser pendant le reste du tour.

4-4a/5.5

Club d'un joueur mis par erreur dans le sac d'un autre joueur pendant une interruption de jeu

- Q.** A et B commencent tous les deux le tour conventionnel avec 14 clubs. Pendant une suspension de jeu, un des clubs de B est placé accidentellement dans le sac de A. Après la reprise du jeu, A remarque le club de B dans son sac (celui de A), mais il n'exécute aucun coup avec le club de B. Quelle est la décision ?
- R.** Les deux joueurs respectent la Règle 4-4a quand ils débute le tour conventionnel avec pas plus de 14 clubs. Puisque A n'exécute pas de coup avec le club de B, il n'y

a de pénalité pour aucun des joueurs et B peut reprendre son club – mais voir aussi Décision 4-4a/5.

4-4a/6

Club excédentaire placé dans le sac d'un joueur

- Q.** A arrive au départ du 1^{er} trou. Après l'heure de départ du match ou du groupe, et alors que A se prépare à jouer son coup de départ, B, son adversaire ou co-compétiteur, place par erreur son driver dans le sac de A qui se retrouve avec 15 clubs. A joue alors son coup de départ du départ du 1^{er} trou. Au cours du jeu du 1^{er} trou, A découvre que le club de B a été mis dans son sac (celui de A). A encourt-il une pénalité pour avoir commencé le tour avec plus de 14 clubs ?
- R.** Non. Bien que A ait commencé le tour avec plus de 14 clubs, A n'est pas considéré avoir sélectionné le club de B pour le jeu pour les raisons suivantes :
- le club supplémentaire a été ajouté dans son sac par B sur le 1^{er} départ,
 - le club a été ajouté après l'heure de départ du match ou du groupe, et
 - le club avait déjà été sélectionné pour le jeu par B.

A n'encourt donc pas de pénalité à condition qu'il n'exécute pas de coup avec le club de B. Le club peut être rendu à B pour qu'il l'utilise

La décision serait différente et A serait pénalisé selon la Règle 4-4a, si :

- le club supplémentaire appartenait à un joueur d'un autre match ou groupe,
- le club avait été ajouté avant que le match ou le groupe de A n'arrive sur le départ, ou
- le club avait été ajouté avant l'heure de départ du match ou du groupe de A.

4-4a/7

Transport d'un club lesté pour l'entraînement

- Q.** Un joueur peut-il transporter un club d'entraînement lesté en plus de ses 14 clubs choisis pour le tour ?
- R.** Non, mais un club d'entraînement lesté peut être choisi comme un des 14 clubs transportés par le joueur, à condition qu'il soit conforme à la Règle 4-1 (par exemple le poids excessif d'une tête de driver peut enfreindre la limite du moment d'inertie – voir Appendice II).

Décision connexe :

- 14-3/10 Utilisation d'aide à l'entraînement ou au mouvement pendant un tour.

4-4a/8

Récupérer le club perdu d'un autre joueur

- Q.** Un joueur transportant 14 clubs trouve un club d'un autre joueur sur le terrain. Il ramasse le club perdu, le met dans son sac mais ne l'utilise pas, et le porte au pro-shop à la fin du tour. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 4-4a pour transporter 15 clubs ?
- R.** Non.

4-4a/9**Clarification de pénalité en match play**

- Q.** Voulez-vous confirmer si ce qui suit est une interprétation correcte de la Règle 4-4a dans un match entre A et B :
1. Après le 1^{er} trou, il est découvert que B a plus de 14 clubs :
 - a. Si B a gagné le trou – Le match est à égalité.
 - b. Si le trou est partagé – A est 1 up.
 - c. Si A a gagné le trou – A est 2 up.
 2. Après le 2^e trou, il est découvert que B a plus de 14 clubs :
 - a. Si B a gagné les deux trous – Le match est à égalité.
 - b. Si B était 1 up – A est 1 up.
 - c. Si le match était à égalité – A est 2 up.
 - d. Si A était 1 up – A est 3 up.
 - e. Si A était 2 up – A est 4 up.
 3. Plus tard dans le match, mais avant que les joueurs ne quittent le dernier green, on découvre que B a plus de 14 clubs :
 - a. Si B était plus de 2 up – 2 "ups" sont déduits.
 - b. Si B était 2 up – Le match est à égalité.
 - c. Si B était 1 up – A est 1 up.
 - d. Si le match était à égalité – A est 2 up.
 - e. Si A était 1 up – A est 3 up.
 - f. Si A était 2 up – A est 4 up.
 - g. Si A était plus de 2 up – 2 "ups" sont ajoutés à ses "ups".
- R.** Comme la pénalité de perte de trou pour infraction à la Règle 4-4a n'est pas appliquée à un trou spécifique, mais au score du match lors de la conclusion du trou au cours duquel l'infraction est découverte, votre interprétation est correcte.

Décision connexe :

- [2-5/5.5 Infraction à la Règle des 14 clubs découverte après la conclusion du match mais avant la proclamation officielle du résultat.](#)

4-4a/10**En stroke play infraction à la Règle des 14 clubs découverte au 8^e trou ; où sont appliqués les coups de pénalité ?**

- Q.** En stroke play, A découvre au cours du jeu du 8^e trou qu'il a 15 clubs dans son sac et donc encourt une pénalité de quatre coups pour infraction à la Règle 4-4a. Comment sont appliqués les quatre coups de pénalité ?
- R.** A doit ajouter des pénalités de deux coups à son score pour les 1^{er} et 2^e trous. En stroke play à quatre balles, A et son partenaire doivent ajouter tous deux des pénalités de deux coups à leurs scores du 1^{er} et 2^e trous – voir Règle 31-6.

4-4a/11**Club excédentaire découvert avant que le joueur ne joue du 2^e départ mais après que l'adversaire ou co-compétiteur a joué**

- Q.** Un joueur commence un tour avec 15 clubs. Il découvre son erreur au départ du 2^e trou après que son adversaire ou un co-compétiteur a joué mais avant qu'il ne joue. Le joueur encourt-il le maximum de pénalité de (a) déduction de deux trous en match play ou (b) de quatre coups en stroke play ?
- R.** Non. Puisque le joueur n'a pas commencé le jeu depuis la 2^e aire de départ, il encourt une pénalité de (a) déduction d'un trou en match play ou (b) de deux coups en stroke play.

4-4a/12**Compétiteur ayant égaré son putter et empruntant le putter du co-compétiteur**

- Q.** En stroke play, A, qui a laissé par erreur son putter sur le green précédent, emprunte un putter à B, un co-compétiteur, et l'utilise. Au départ suivant, le Comité est informé de cette situation. Quelle est la décision ?
- R.** A n'est pas autorisé à emprunter à quiconque sur le terrain un club que cette personne a sélectionné pour le jeu – Règle 4-4a. A encourt une pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 4-4a et doit immédiatement déclarer le putter de B retiré du jeu comme il est prescrit par la Règle 4-4c. Si A récupère son propre putter, il peut utiliser celui-ci.
Le putter de B peut lui être rendu et celui-ci peut l'utiliser pour le reste du tour.

4-4a/13**Joueur s'entraînant avec le club d'un autre joueur**

- Q.** Un joueur débute un tour avec 14 clubs. Entre le jeu de deux trous il emprunte le putter d'un autre joueur et fait quelques putts d'entraînement sur le green du dernier trou joué. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. Un tel putt d'entraînement est autorisé par la Règle 7-2. L'emprunt du putter n'est pas une infraction à la Règle 4-4a puisque le putter n'était pas utilisé dans le but de faire un coup qui compte dans le score du joueur.

Décision connexe aux décisions 4-4a/12 et 4-4a/13 :

- 4-4b/1 Emprunter le putter du partenaire.

4-4a/14**Joueur transportant un club cassé en plusieurs morceaux**

- Q.** Un joueur démarre un tour avec quatorze clubs et également un club cassé en plusieurs morceaux avant le départ du tour, qui n'a pas encore été enlevé de son sac. Quelle est la décision ?
- R.** Les Règles n'envisagent pas une telle situation. Dans ces circonstances, selon l'équité (Règle 1-4), il n'y a pas de pénalité à condition que le club cassé ne soit pas utilisé pendant le tour conventionnel.

4-4a/15**Assemblage de composants de club durant un tour conventionnel**

- Q.** Les Règles 4-3a(iii) et 4-4a stipulent que le remplacement ou l'ajout d'un club ne doit pas être fait en assemblant des composants transportés par ou pour le joueur durant le tour conventionnel. Quelle est la décision dans les situations suivantes ?
1. Durant un tour conventionnel, un joueur transporte une tête de club et un manche (c'est-à-dire des composants) pouvant être assemblés pour constituer un club, mais il n'assemble pas les composants.
 2. Durant le tour conventionnel, des composants provenant du club-house sont assemblés en dehors du terrain puis apportés au joueur qui utilise ce club assemblé pour remplacer un club ayant été endommagé dans le cours normal du jeu ou comme club supplémentaire lorsque le joueur a démarré avec moins de 14 clubs.
 3. Durant le tour conventionnel, des composants apportés au joueur du club-house sont assemblés sur le terrain et le club assemblé est utilisé pour remplacer un club ayant été endommagé dans le cours normal du jeu ou comme club supplémentaire lorsque le joueur a démarré avec moins de 14 clubs.
- R.**
1. Séparément, une tête de club et un manche ne constituent pas un club. Par conséquent, cette tête et ce manche ne comptent pas dans le nombre de clubs que le joueur est autorisé à transporter selon la Règle 4-4a. Toutefois, quel que soit le nombre de clubs transportés, il n'est pas permis d'assembler une tête de club et un manche transportés par ou pour le joueur durant le tour conventionnel. En conséquence, si le joueur remplace ou ajoute un club en assemblant des composants transportés par ou pour lui durant le tour, le joueur est pénalisé selon la Règle 4-3a (iii) ou la Règle 4-4a, selon la Règle applicable.
 2. Comme les composants n'ont pas été transportés sur le terrain par ou pour le joueur (c'est-à-dire que les composants étaient situés et assemblés en dehors du terrain), il n'y a pas de pénalité selon la Règle 4-3a(iii) ou la Règle 4-4a.
 3. A condition que les composants n'aient pas été transportés sur le terrain par ou pour le joueur au moment où il a demandé le club de remplacement ou le club additionnel, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 4-3a(iii) ou la Règle 4-4a.

4-4a/16**Statut des clubs additionnels transportés pour le joueur et statut de la personne les transportant**

- Q.** Un joueur commence son tour conventionnel avec dix clubs transportés par son cadet. Le joueur a également demandé à une autre personne d'accompagner le groupe et de transporter huit clubs supplémentaires. Durant le tour, le joueur a l'intention d'ajouter aux clubs transportés par son cadet, d'autres clubs transportés par cette autre personne. Un tel arrangement est-il permis ?
- R.** Non. Comme le joueur a l'intention de rajouter des clubs durant le tour, les huit clubs transportés comptent dans le nombre total des clubs sélectionnés pour le tour. Le joueur est donc en infraction avec la Règle 4-4a pour avoir commencé le tour avec plus de 14 clubs. De plus cette autre personne agit comme un second cadet en infraction avec la Règle 6-4.
- Comme différentes actions ont entraîné des infractions à deux Règles, des pénalités multiples s'appliquent (voir Principe 5 de la Décision 1-4/12).

Autres Décisions concernant la Règle 4-4a : voir "Clubs : Club excédentaire" et "Clubs : Infraction à la Règle des 14 clubs" dans l'index.

DES PARTENAIRES PEUVENT PARTAGER DES CLUBS

4-4b/1

Emprunter le putter du partenaire

- Q.** Ni A ni B, qui sont partenaires dans un match play à quatre-balles, n'ont 14 clubs, mais à tous les deux ils ont plus de 14 clubs. Plusieurs fois pendant le tour A emprunte le putter de B. Est-ce permis ?
- R.** Non. A et B doivent avoir deux trous déduits. La pénalité sera appliquée au score du match à la fin du trou où l'infraction commise a été découverte.

Décisions connexes :

- 4-4a/12 Compétiteur ayant égaré son putter et empruntant le putter du co-compétiteur.
- 4-4a/13 Joueur s'entraînant avec le club d'un autre joueur.
- 5-1/5 Emprunter ou non les balles d'un autre joueur.
- 20/2 Emprunter un club dans le but de mesurer.

CLUB EXCEDENTAIRE DÉCLARÉ RETIRÉ DU JEU

4-4c/1

Club excédentaire déclaré retiré du jeu avant le tour et placé sur le plancher de la voiturette

- Q.** Juste avant le départ d'un tour, un joueur découvre qu'il a par inadvertance 15 clubs dans son sac. Il déclare un des clubs retiré du jeu, en informe son adversaire, marqueur ou co-compétiteur et commence le tour. Le joueur est-il sujet à pénalité ?
- R.** Non, dans ces circonstances particulières (c.-à-d. la découverte a été faite juste avant le tour, le joueur avait 15 clubs mais c'est par inadvertance qu'il avait un club excédentaire et le joueur a déclaré un des clubs retiré du jeu), pour les conditions d'application de la Règle 4-4a, le joueur n'est pas considéré comme transportant le club ou comme l'ayant sélectionné pour le jeu même si ce club est physiquement en sa possession. Si possible, le joueur devrait mettre en évidence le club retiré du jeu en le différenciant des autres clubs, par exemple en le posant sur le plancher de sa voiturette ou en le rangeant à l'envers dans son sac de golf.

Dans toutes autres circonstances, (par exemple le joueur transporte plus de 15 clubs, etc.) le joueur est en infraction à la Règle 4-4a. **(Révisée)**

4-4c/2

Club excédentaire utilisé pour remplacer un club endommagé dans le cours normal du jeu

- Q.** Un joueur commence un tour avec 15 clubs. En découvrant son erreur, il applique la pénalité appropriée selon la Règle 4-4a et déclare un club retiré du jeu en accord avec la Règle 4-4c. Plus tard dans le tour, le joueur endommage pendant le cours normal du jeu un de ses clubs restants le rendant hors d'usage. Le joueur peut-il remplacer le club endommagé par le club excédentaire déclaré retiré du jeu en accord avec la Règle 4-4c ?

- R.** Oui. La Règle 4-3a(iii), qui stipule entre autres qu'un joueur peut remplacer un club devenu hors d'usage à la suite d'une détérioration intervenue pendant le cours normal du jeu "par n'importe quel club" prime sur la Règle 4-4c, laquelle interdit l'utilisation d'un club déclaré retiré du jeu suite à une infraction à la Règle 4-4a ou b.

Autres Décisions concernant la Règle 4-4c : voir "Clubs : Club excédentaire" et "Clubs : Infraction à la Règle des 14 clubs" dans l'index.

RÈGLE 5

LA BALLE

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

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

5-1. RÈGLE GÉNÉRALE

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

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

5-2. MATÉRIAU ÉTRANGER

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

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

Disqualification.

5-3. BALLE HORS D'USAGE

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

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

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

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

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

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

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 5-3 :

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

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

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

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

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

LA BALLE : GÉNÉRALITÉS

5-1/1

Utilisation d'une balle non conforme selon les spécifications prescrites

- Q.** Si un joueur joue involontairement un coup avec une balle qui ne correspond pas aux spécifications prescrites, le Comité serait-il en droit, selon la Règle 33-7, d'annuler ou de modifier la pénalité de disqualification ?
- R.** Non – mais voir Décision 5-1/3 qui concerne une balle provisoire.

5-1/1.5

Statut d'une balle ne figurant pas sur la Liste des Balles de Golf Conformes

- Q.** Durant une compétition, pour laquelle le Comité n'a pas adopté le règlement de compétition stipulant l'usage d'une marque ou d'un modèle de balle figurant sur la Liste des Balles de Golf Conformes, un joueur utilise une balle ne figurant pas sur cette liste. Quel est le statut d'une telle balle ?
- R.** Les balles qui ne figurent pas sur la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformes sont classées en 3 catégories :
1. Les marques et modèles qui n'ont jamais été testés,
 2. Les marques et modèles qui ont figuré sur des listes précédentes mais qui n'ont pas été soumis pour figurer sur la Liste en vigueur, et
 3. Les marques et modèles qui ont été testés et déclarés non conformes aux Règles et aux spécifications décrites dans l'Appendice III
- Les balles des catégories 1 et 2 sont présumées conformes et la charge de la preuve revient à la personne alléguant la non-conformité.
- Toutes les balles de la catégorie 3 sont considérées ne pas être conformes.

5-1/1.7

Statut d'une balle devant être enlevée de la Liste des Balles de Golf Conformes

- Q.** Une marque de balle incluse dans la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformes est testée de nouveau et jugée non-conforme aux spécifications de l'Appendice III. La marque sera donc supprimée de la prochaine Liste publiée. Quel est le statut de la balle durant la période transitoire ?
- R.** Les joueurs sont en droit de supposer que toutes les balles d'une marque incluse dans la Liste des Balles de Golf Conformes sont conformes aux Règles. En

conséquence, les joueurs peuvent utiliser les balles de la marque en question jusqu'à la publication de la nouvelle Liste sauf si le Comité, dans le règlement de la compétition, exclut spécifiquement cette marque. Ceci s'applique que le règlement de la compétition stipule ou non que seules les marques de balles de golf incluses dans la Liste des Balles de Golf Conformées peuvent être utilisées.

5-1/2

Règlement exigeant l'utilisation d'une balle figurant sur la Liste des Balles de Golf Conformées ; pénalité pour infraction

- Q.** Le règlement d'une compétition prévoit que les joueurs doivent jouer une marque et un type de balle figurant sur la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformées, le Comité peut-il stipuler que la pénalité pour infraction au règlement soit la perte du trou en match play ou deux coups en stroke play pour chaque trou où l'infraction est constatée plutôt que la disqualification ?
- R.** Non.

5-1/3

Règlement exigeant l'utilisation d'une balle de la Liste des Balles de Golf Conformées ; balle n'étant pas sur la liste jouée comme une balle provisoire

- Q.** Le règlement de la compétition prévoit que les joueurs doivent jouer une marque de balle figurant sur la Liste des Balles de Golf Conformées. Un joueur, croyant que sa balle peut être perdue ou hors limites, joue une balle provisoire. Il retrouve par la suite sa balle d'origine et s'aperçoit alors que la balle qu'il a jouée comme balle provisoire n'est pas sur la Liste. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur n'encourt aucune pénalité puisque sa balle provisoire n'a jamais été la balle en jeu.

5-1/4

Statut des balles "X-out", "reconditionnées" et "practice"

- Q.** Quel est le statut des balles "X-out", "reconditionnées" et "practice" ?
- R.** "X-out" est le nom commun utilisé pour une balle de golf qu'un fabricant considère être imparfaite (en général pour des raisons uniquement esthétiques, c'est-à-dire des défauts de peinture ou de marquage) et sur laquelle il a, par conséquent, barré le nom de la marque. Une balle "reconditionnée" est une balle de 2^e main qui a été nettoyée et avec la mention "remise à neuf" imprimée.
- En l'absence de réelle preuve attestant qu'une balle "X-out" ou "reconditionnée" est non conforme aux Règles, il est permis d'utiliser une telle balle. Toutefois, dans une compétition où le Comité a adopté le règlement demandant que la balle utilisée par le joueur soit inscrite sur la Liste des Balles de Golf Conformées (voir Note de la Règle 5-1), une telle balle ne peut pas être utilisée, même si la balle en question (sans les X, ou sans l'impression "reconditionnée") apparaît sur la Liste.
- Dans la plupart des cas, les balles avec la mention "practice" sont tout à fait listées, balles conformées marquées "Practice", au même titre que des balles logotées (club, société). De telles balles peuvent être utilisées lorsque le Comité a adopté le règlement demandant que la balle utilisée par le joueur soit inscrite sur la Liste des Balles de Golf Conformées.

5-1/5**Emprunter ou non les balles d'un autre joueur**

- Q.** Pendant un tour conventionnel, un joueur manque de balles. Peut-il emprunter une ou plusieurs balles à un autre joueur ?
- R.** Oui. La Règle 4-4a interdit à un joueur d'emprunter un club à un autre joueur jouant sur le terrain mais les Règles n'empêchent pas à un joueur d'emprunter d'autres pièces de l'équipement (balles, serviettes, gants, tees, etc.) à un autre joueur ou à un élément extérieur.
- Si le "Règlement de la même balle" de l'Appendice I s'applique, le joueur doit emprunter la même marque et le même type de balle comme il est exigé par ce règlement.

Autres Décisions concernant la Règle 5-1 : voir "Balle" dans l'Index.

BALLE HORS D'USAGE**5-3/1****Balle intérieurement abîmée**

- Q.** Un joueur frappe son coup de départ et de son point de vue, sa balle se comporte de façon déconcertante en vol. Avant le coup suivant il examine la balle mais ne peut trouver aucun dommage extérieur et la balle n'est pas déformée. Il fait la remarque que la balle a dû être endommagé à l'intérieur par son coup précédent et réclame le droit de substituer une autre balle selon la Règle 5-3. Le joueur a-t-il le droit d'invoquer la Règle 5-3 ?
- R.** Non.

5-3/2**Balle déclarée hors d'usage jouée sur un trou suivant**

- Q.** Un joueur endommage sa balle sur un certain trou, la déclare hors d'usage et substitue une autre balle. Sur un trou suivant, il joue la balle endommagée. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. Néanmoins, le joueur ne peut plus déclarer à nouveau la balle (dans le même état) hors d'usage.

5-3/3**Balle en bon état considérée hors d'usage**

- Q.** En stroke play, un compétiteur, après avoir annoncé son intention de procéder ainsi, relève sa balle pour vérifier son état, la montre à son marqueur et demande qu'elle soit déclarée hors d'usage. Le marqueur conteste cette allégation, mais le compétiteur insiste pour substituer et jouer une autre balle. Néanmoins, avant la fin du trou, un arbitre est consulté et décide que la balle retirée du jeu par le compétiteur n'est pas, après tout, hors d'usage. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur doit être pénalisé de deux coups pour une infraction à la Règle 5-3 et doit finir le trou avec la balle substituée.

Dans des circonstances similaires en match play, le joueur perd le trou pour infraction à la Règle 5-3.

5-3/3.5**Joueur relevant sa balle sur le green, lançant sa balle dans un lac et annonçant ensuite que la balle était hors d'usage**

Q. Un joueur rate son coup d'approche mais sa balle s'arrête sur le green. Le joueur marque la position de sa balle, l'inspecte et la jette dans un lac voisin où il est impossible de la récupérer.

Le joueur annonce ensuite à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur, que la balle était hors d'usage et qu'il substitue une autre balle. Le joueur n'a pas, comme le demande la Règle 5-3, annoncé son intention par avance à son adversaire en match play ou à son marqueur ou co-compétiteur en stroke play et donné à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur l'occasion d'examiner la balle. Quelle est la décision ?

R. Le joueur est autorisé selon la Règle 16-1b à relever sa balle sans annoncer ses intentions. Néanmoins, lorsqu'il jette la balle dans le lac, il prive son adversaire, marqueur ou co-compétiteur de l'occasion d'examiner la balle et de contester la réclamation sur l'état de la balle, et il se met dans l'impossibilité de replacer la balle d'origine si une contestation devait se retourner contre lui. En conséquence, il encourt une pénalité de perte de trou en match play ou deux coups en stroke play pour infraction à la Règle 5-3, mais il peut substituer une autre balle pour terminer le trou.

Décisions connexes :

- 15-2/1 Joueur substituant une autre balle sur le green parce que sa balle d'origine lancée au cadet pour la nettoyer est tombée dans un lac.
- 18-2/13.5 Balle relevée et jetée de colère dans un étang.

5-3/4**Balle brisée en morceaux après avoir frappé un chemin pour voitures**

Q. Un joueur exécute un coup et la balle frappe un chemin pour voitures. Du fait de l'impact sur le chemin pour voitures, la balle se brise en morceaux. La balle devrait-elle être considérée comme s'étant cassée en morceaux "à la suite d'un coup", auquel cas le joueur doit rejouer le coup sans pénalité selon le dernier paragraphe de la Règle 5-3 ?

R. Oui.

5-3/5**Balle enfoncée dans un obstacle relevée pour déterminer si elle est hors d'usage**

Q. Selon la Règle 5-3, une balle dans un obstacle peut être relevée pour déterminer si elle est hors d'usage. Si une balle enfoncée dans un bunker est relevée pour déterminer si elle est hors d'usage et si dans le processus de relèvement, le lie est modifié, est-ce que la Règle 20-3b s'applique ?

R. Oui, voir la Note 2 de la Règle 5-3.

Décision connexe :

- 20-3b/7 Le lie d'origine peut-il être le "lie similaire le plus proche" ?

5-3/6**Balle présumée hors d'usage relevée selon une autre Règle et nettoyée ; balle ensuite jugée hors d'usage**

- Q.** Un joueur croit que sa balle peut être devenue hors d'usage à la suite de son coup précédent, mais, à cause d'un gros morceau de boue y adhérent, il est incapable de déterminer si sa balle est hors d'usage. Il relève sa balle pour se dégager d'une zone de terrain en réparation. Il nettoie ensuite la balle comme le permet la Règle 25-1b et détermine que la balle est hors d'usage. Le joueur est-il sujet à pénalité selon la Règle 5-3 qui interdit de nettoyer la balle ?
- R.** Non. Le joueur a le droit de nettoyer la balle comme prévu dans la Règle 25-1b.

5-3/7**Balle présumée hors d'usage ; implication du Comité**

- Q.** Un joueur désire relever sa balle pour déterminer si elle est hors d'usage. Un arbitre ou un membre du Comité peut-il endosser les responsabilités de l'adversaire, marqueur ou co-compétiteur lors de la procédure prévue par la Règle 5-3 ?
- R.** Oui.
- La même décision s'applique si un joueur désire relever sa balle pour identification (Règle 12-2) ou pour déterminer s'il est autorisé à un dégagement selon une Règle (voir Décision 20-1/0.7).

5-3/8**Adversaire ou co-compétiteur contestant la réclamation d'un joueur qui déclare sa balle hors d'usage**

- Q.** Un joueur considère sa balle hors d'usage. Son adversaire ou co-compétiteur conteste. Il n'y a pas d'arbitre disponible pour une décision. Malgré le désaccord de l'adversaire ou du co-compétiteur, le joueur peut-il substituer une autre balle ?
- R.** Oui, en respectant les considérations suivantes.
- En match play, si l'adversaire pose alors une réclamation (Règle 2-5) et que le Comité, après examen de la balle d'origine, retient la réclamation de l'adversaire, le joueur perd le trou. Sinon, le résultat du trou est maintenu.
- En stroke play, le joueur peut aussi jouer une seconde balle en accord avec la Règle 3-3.
- Dans les deux formes de jeu, le joueur doit s'assurer que l'état de la balle qu'il a considérée comme hors d'usage sera préservé jusqu'à ce que le Comité l'examine. Autrement le Comité doit décider en défaveur du joueur, le joueur perdant le trou en match play et encourant une pénalité de deux coups en stroke play.

Autres Décisions concernant la Règle 5-3 : voir "Balle hors d'usage" dans l'Index.

RÈGLE 6

LE JOUEUR

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

6-1. RÈGLES

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

6-2. HANDICAP

a. Match play

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

b. Stroke play

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

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

6-3. HEURE DE DÉPART ET GROUPES

a. Heure de départ

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-3a :

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

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

Compétition Stableford - Voir Note 2 de la Règle 32-1b.

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

b. Groupes

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-3b :

Disqualification.

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

6-4. CADET

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

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-4 :

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

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

Match play ou stroke play – Si l'infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité s'applique en conséquence.

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

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

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

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

6-5. BALLE

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

6-6. SCORE EN STROKE PLAY

a. Enregistrement des scores

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

b. Signer et rendre la carte de score

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-6b :

Disqualification.

c. Modification d'une carte de score

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

d. Score incorrect sur un trou

Le *compétiteur* est responsable de l'exactitude du score consigné pour chaque trou sur

sa carte de score. S'il rend, pour n'importe quel trou, un score inférieur à celui réellement réalisé, **il est disqualifié**. S'il rend, pour n'importe quel trou, un score supérieur à celui réellement réalisé, le score ainsi rendu est maintenu.

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

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

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

6-7. RETARDER INDÛMENT LE JEU ; JEU LENT

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-7 :

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

Compétitions contre bogey et contre par ; – Voir Note 2 à la Règle 32-1a

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

Pour violation ultérieure – Disqualification

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

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

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

Première violation - Perte du trou ;

Deuxième violation - Perte du trou ;

Pour violation ultérieure – Disqualification.

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

Première violation – Un coup ;

Deuxième violation – Deux coups ;

Pour violation ultérieure – Disqualification.

6-8. INTERRUPTION DU JEU ; REPRISE DU JEU

a. Les cas autorisés

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

- (i) le *Comité* n'ait interrompu le jeu ;
- (ii) il ne croie qu'il y a danger de foudre ;

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

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

Si le joueur 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 À LA RÈGLE 6-8b :

Disqualification

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

c. Relever la balle lorsque le jeu est interrompu

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

- i) si le joueur a relevé la balle, il doit, à condition d'avoir eu le droit de la relever selon la Règle 6-8c, placer la balle d'origine ou une *balle substituée* à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée. Sinon, la balle d'origine doit être replacée.

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

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

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

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

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

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR : RÈGLES

6-1/1

Mauvaise forme de jeu jouée dans un match play

- Q.** Dans une compétition en match play foursome, quatre joueurs commencent leur match en match play à quatre balles. L'erreur est découverte après le jeu du 9^e trou. Quelle est la décision ?
- R.** Il serait incorrect de décider d'un match qui a été joué selon une forme différente de la forme prescrite.

Si la mauvaise forme de jeu utilisée provient d'une erreur du Comité, le match doit être rejoué. Si les joueurs n'ont pas intentionnellement utilisé une mauvaise forme de jeu, le match doit être rejoué ; cependant si cela retarde la compétition, les deux camps doivent être disqualifiés à moins qu'un camp ne concède le gain du match à l'autre – voir Règles 2-4 et 6-1. Si la mauvaise forme de jeu a été utilisée intentionnellement par les joueurs, ils doivent être disqualifiés – Règle 1-3.

Décisions connexes :

- 1-3/7 Entente pour qu'un camp perdant après 18 trous d'un match en 36 trous concède le match.
- 2-4/21 Mauvaise forme de jeu utilisée pour décider quel camp concède le match.
- 33-1/4 Match disputé selon une mauvaise formule de jeu par entente des joueurs.

HANDICAP : GÉNÉRALITÉS

6-2/1

Signification de "handicap"

- Q.** Selon un système de handicapping où un joueur doit ajuster son handicap de jeu en prenant en compte l'étalement du terrain qu'il joue, le handicap d'un joueur est 4,8

avant tout ajustement. En appliquant les ajustements appropriés pour le terrain et les repères utilisés pour la compétition, le handicap de jeu du joueur est 6. Quel est son handicap pour le propos de la Règle 6-2 ?

- R.** 6. En stroke play le joueur doit s'assurer que le handicap de jeu, en tenant compte du terrain joué et des repères utilisés, est bien inscrit sur sa carte de score lorsqu'elle est remise au Comité.

Décision connexe :

- 6-2b/0.5 Signification de "Handicap" quand le Plein Handicap n'est pas utilisé.

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR : HANDICAP EN MATCH PLAY

6-2a/1

Handicap non déterminé avant de commencer un match

Il n'y a pas de pénalité si des joueurs ne déterminent pas leurs handicaps respectifs avant de commencer un match. S'il en résulte que l'un d'eux ne reçoit pas un coup de handicap sur un trou auquel il est en droit d'en recevoir un, le score du trou est maintenu.

6-2a/2

Coup de handicap reçu par erreur sur un mauvais trou

- Q.** Dans un match entre A et B, selon la table des coups reçus, A reçoit un coup de handicap au 9^e trou. Néanmoins, A et B pensent par erreur que A devrait recevoir le coup de handicap au 7^e trou et le match est joué sur cette base. Par la suite, le Comité apprend l'erreur. Que doit faire le Comité ?
- R.** Le Comité ne doit pas intervenir. Puisque les joueurs ne se sont pas entendus pour ne pas respecter la table des coups reçus et l'ont fait par erreur, il n'y a pas eu d'infraction à la Règle 1-3. Le match doit être maintenu tel qu'il est. Voir Note de la Règle 6-2.

6-2a/3

Coup de handicap réclamé par erreur sur un trou ; erreur découverte avant la fin du trou

- Q.** En match play, au départ d'un trou A déclare par erreur qu'il reçoit un coup de handicap sur ce trou. Lorsque A se prépare à putter, son adversaire, B, se rappelle que A ne reçoit pas de coup de handicap. B en informe A et réclame le gain du trou parce que A a donné un mauvais renseignement. Quelle est la décision ?
- R.** Le trou doit se terminer sans qu'un coup de handicap soit donné à A, et sans pénalité pour aucun des camps. A n'a pas donné un mauvais renseignement. Il est de la responsabilité de chaque joueur de connaître les trous où les coups de handicap doivent être donnés ou reçus – voir Note sous la Règle 6-2.

Décision connexe :

- 2-5/13 Coup supplémentaire reçu par erreur dans un match avec handicap ; statut d'une réclamation tardive.

6-2a/4**Coup de handicap réclamé après la concession du trou**

- Q.** Dans un match avec handicap, A termine le trou en 3. B, ayant un putt pour un score brut de 4 et oubliant qu'il reçoit un coup de handicap sur le trou, concède le trou à A. Avant que A ou B ne joue de l'aire de départ suivante, B se souvient qu'il avait un coup de handicap au trou précédent. Quelle est la décision ?
- R.** A gagne le trou quand B le lui concède (Règle 2-4). Il est de la responsabilité de B de connaître les trous sur lesquels il reçoit un coup de handicap – voir Note de la Règle 6-2. Puisque B a oublié son coup de handicap, il doit en subir les conséquences.

6-2a/5**Mauvais handicap utilisé par erreur dans un match ; erreur découverte après la proclamation officielle du résultat**

- Q.** Dans un match avec handicap entre A et B, A déclare par erreur avant le début du match que son handicap est dix, alors qu'en fait il est neuf. Le match est joué sur la base d'un handicap de dix pour A. A gagne le match. L'erreur est découverte après la proclamation officielle du résultat. Quelle est la décision ?
- R.** Le match reste tel que joué. Aucune réclamation de B ne pourrait être acceptée sauf si A savait qu'il donnait un mauvais renseignement sur son handicap – voir Règles 2-5, 6-2a et 34-1a.

6-2a/6**Mauvais barème de handicap utilisé dans un match**

- Q.** Dans une compétition en match play à handicap, le règlement stipule que, lorsque les handicaps sont différents, toute la différence de handicaps sera utilisée. Dans un match, les joueurs, ignorant ce règlement, utilisent néanmoins les $\frac{3}{4}$ de cette différence, et le joueur avec le handicap le plus bas gagne. Que doit décider le Comité ?
- R.** Le Comité doit décider que le match reste tel que joué. Les joueurs ont négligé de prendre connaissance du règlement de la compétition (Règle 6-1) et ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes.

Décisions connexes aux décisions 6-2a/5 et 6-2a/6 :

- 30-3a/3 Détermination des coups reçus en match play à quatre balles si un joueur est dans l'impossibilité de jouer.
- 33-1/12 Handicap incorrect utilisé en raison d'une information erronée du Comité.

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR : HANDICAP EN STROKE PLAY**6-2b/0.5****Signification de "Handicap" quand le plein Handicap n'est pas utilisé**

- Q.** Dans le règlement d'une compétition en stroke play (par exemple un quatre balles) il est indiqué que les joueurs ne reçoivent pas les coups correspondant à leur plein handicap. Selon la Règle 6-2b, quelle est la responsabilité du joueur pour le handicap à mentionner sur sa carte de score ?

- R.** Le joueur doit mentionner son plein handicap. Il est de la responsabilité du Comité d'appliquer le règlement de la compétition pour ajuster son handicap.

Décision connexe :

- 6-2/1 Signification de "handicap".

6-2b/1

Mauvais handicap utilisé par erreur en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition

- Q.** Dans une compétition en stroke play, A croit que son handicap est dix, ce qu'il note sur sa carte. En fait son handicap est neuf. Il gagne l'épreuve à cause de l'erreur. Le résultat de la compétition est proclamé et l'erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?
- R.** La compétition doit rester telle que jouée. Selon la Règle 34-1b, une pénalité selon la Règle 6-2b ne peut pas être imposée après la clôture d'une compétition en stroke play avec handicap sauf si le compétiteur savait avoir joué avec un handicap supérieur à celui auquel il avait droit.

6-2b/2

Mauvais handicap utilisé sciemment en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition

- Q.** Fin juin, A s'inscrit pour une compétition en stroke play avec handicap, devant avoir lieu le 10 juillet, et déclare que son handicap est sept, ce qui est bien son handicap. Le 1^{er} juillet, le handicap de A est baissé à six et A est conscient de cette baisse.
- Le 10 juillet, il joue la compétition en stroke play et rend sa carte de score avec un handicap de sept mentionné sur celle-ci, et cela affecte le nombre de coups reçus. Selon le règlement de la compétition, il aurait dû mentionner son handicap mis à jour de six. Après la clôture de la compétition, il est découvert que A a joué avec un handicap de sept au lieu de six.
- Le Comité interroge A, et A répond soit qu'il savait qu'il aurait dû jouer avec son handicap mis à jour, soit qu'à l'époque il n'était pas sûr de ce qu'il devait faire. Que doit faire le Comité ?
- R.** Dans les deux cas, A est considéré avoir joué sciemment avec un handicap supérieur à celui auquel il avait droit et est disqualifié selon la Règle 34-1b, Exception (ii).
- Si A avait cru que les joueurs devaient utiliser leur handicap à la date d'inscription, il n'y aurait pas eu de pénalité car la compétition était clôturée (Règle 34-1b).

6-2b/2.5

Compétiteur enregistrant un handicap incorrect pour son partenaire dans une compétition en stroke play foursome ; erreur découverte après la clôture de la compétition

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition en stroke play foursome. A la fin du tour, A consigne sur la carte de score son handicap de huit, mais par erreur et sans que B soit au courant, inscrit un handicap de dix pour B, alors que B savait que son handicap était neuf. L'erreur affecte le nombre de coups reçus par le camp, mais n'est découverte qu'après la clôture de la compétition. Quelle est la décision ?

- R.** Le camp doit être disqualifié pour avoir rendu une carte de score sur laquelle le handicap inscrit de B est supérieur à celui auquel il a droit et que ceci modifie le nombre de coups reçus (Règle 6-2b). Puisque B savait que son handicap était neuf, le fait que la compétition soit close ne fait aucune différence – voir Règle 34-1b(ii).

6-2b/3

Compétiteur gagnant une compétition avec un handicap incorrect à la suite d'une erreur du Comité ; erreur découverte plusieurs jours plus tard

- Q.** Le Comité calcule incorrectement le handicap d'un compétiteur et l'inscrit à 17 sur le tableau d'affichage alors qu'il aurait dû être à 16. Le compétiteur gagne une compétition en stroke play de 18 trous grâce à cette erreur. Le Comité peut-il corriger le résultat plusieurs jours plus tard et retirer le prix ?
- R.** Il n'y a pas de limite de temps pour corriger une telle erreur. La Règle 34-1b n'est pas applicable puisqu'elle traite de pénalités, pas d'erreurs de Comité.
Le compétiteur ne doit pas être disqualifié mais son score net doit être augmenté d'un coup.

Décisions connexes :

- 33-5/2 Joueur ne recevant pas de prix à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité.
- 34-1b/6 Score du gagnant non pris en compte suite à une erreur du Comité.

6-2b/3.5

Mauvais handicap inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition

- Q.** Dans une compétition en stroke play, le Comité délivre les cartes de score mentionnant le handicap du compétiteur en plus de son nom et de la date.
Le Comité par erreur inscrit sept comme handicap d'un compétiteur au lieu de six et ceci modifie le nombre de coups reçus. L'erreur n'est découverte qu'après que la carte a été rendue, mais avant la clôture de la compétition. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur doit être disqualifié selon la Règle 6-2b. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que son handicap correct est mentionné sur sa carte de score avant qu'elle ne soit rendue au Comité.

6-2b/4

Compétiteurs omettant d'inscrire leur handicap individuel sur la carte de score dans une compétition en foursome

- Q.** Dans une compétition en stroke play foursome, des partenaires A et B calculent correctement leur handicap combiné et l'ont noté sur leur carte de score au lieu de leur handicap individuel.
A et B sont disqualifiés. La décision est-elle correcte ?
- R.** Oui. Pour tout tour d'une compétition en stroke play avec handicap, il est de la responsabilité du compétiteur de s'assurer que son handicap est noté sur la carte de score avant de la rendre au Comité (Règle 6-2b).
Le mot "compétiteur" inclut son partenaire dans une compétition en stroke play foursome – voir Définition du "Compétiteur". Par conséquent, A et B devaient noter leur handicap individuel sur la carte de score. Puisque seul le handicap du camp est noté, A et B ont été correctement disqualifiés.

6-2b/5**Compétition où les deux meilleurs de quatre scores sont utilisés pour déterminer le vainqueur ; compétiteur rendant une carte de score avec un handicap supérieur**

- Q.** Une compétition avec handicap est basée sur les deux meilleurs de quatre scores. Lors du premier tour, un compétiteur rend sa carte de score avec un handicap supérieur à celui auquel il a droit et ceci modifie le nombre de coups reçus. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur est seulement disqualifié pour le premier tour de la compétition et a maintenant trois tours pour déterminer ses deux meilleurs scores nets.

Décision connexe :

- 33/8 Application d'une pénalité de disqualification dans une compétition dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte pour déterminer le gagnant.

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR : HEURE DE DÉPART**6-3a/1****Ajournement de la finale d'un match à la suite de la blessure d'un joueur**

Si un joueur qui a atteint la finale d'une compétition en match play, est blessé ou incapable de jouer à l'heure prévue, le Comité peut, avec l'accord de l'adversaire, ajourner le match pour une durée raisonnable. Ceci s'applique pour toutes formes de match play.

Décision connexe :

- 6-8a/3 Interrompt le jeu à cause d'un problème physique.

6-3a/1.5**Circonstances exceptionnelles justifiant l'annulation d'une pénalité de disqualification selon la Règle 6-3a**

- Q.** L'Exception de la Règle 6-3a stipule que si le Comité détermine que des circonstances exceptionnelles ont empêché un joueur de prendre le départ à l'heure, il n'y a pas de pénalité. Par rapport aux exemples suivants, quelles circonstances sont considérées comme exceptionnelles et justifient que le joueur ne prenant pas le départ à l'heure prévue ne soit pas pénalisé :
1. Le joueur se perd sur la route du golf.
 2. Un trafic intense fait que le trajet vers le golf est plus long que prévu.
 3. Un accident important fait que le trajet vers le golf est plus long que prévu.
 4. La voiture du joueur tombe en panne sur le trajet du golf.
 5. Le joueur est témoin d'un accident et prodigue une assistance médicale ou est obligé de faire une déclaration comme témoin, sans quoi il n'aurait pas manqué son heure de départ.
- R.** Il n'y a pas de Règle pure et dure. L'action appropriée dépend des circonstances de chaque cas et doit être laissée au jugement du Comité.
- Généralement, seul l'exemple 5 constitue une circonstance exceptionnelle selon l'Exception de la Règle 6-3a.
- Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer qu'il a suffisamment de temps pour rejoindre le terrain et de prendre en compte des retards possibles.

6-3a/2**Heure de départ ; tous les compétiteurs doivent être présents**

- Q.** Dans une compétition en stroke play, A, B et C sont désignés pour jouer ensemble avec un départ à 9:00. A et B sont présents à l'heure prévue. C arrive à 9:02 alors que A et B ont joué de l'aire de départ, mais juste à temps pour jouer dans l'ordre correct. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque C est arrivé et était prêt à jouer moins de cinq minutes après son heure de départ, il encourt une pénalité de deux coups pour ne pas avoir pris le départ à l'heure prévue par le Comité (Règle 6-3a). Si C était arrivé plus de cinq minutes après son heure de départ, la pénalité aurait été la disqualification. Dans les deux cas, si le Comité détermine que des circonstances exceptionnelles ont empêché C de prendre le départ à l'heure, il n'y a pas de pénalité.

Tous les compétiteurs d'un groupe doivent être présents et prêts à jouer à l'heure prévue par le Comité, dans ce cas 9:00. L'ordre de jeu n'a pas d'importance.

Décision connexe :

- **6-8b/9 Reprise du jeu. Quand les joueurs doivent-ils être présents ?**

6-3a/2.5**Signification de "Heure de départ"**

- Q.** L'heure de départ d'un joueur inscrite sur la feuille de départ officielle est 9:00. Le joueur arrive au départ du 1^{er} trou à 9:00:45 et prétend que, puisqu'il est encore 9:00, il n'est pas en retard pour son heure de départ. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsqu'une heure de départ est notée à 9:00, l'heure de départ est considérée être 9:00 et le joueur est sujet à pénalité selon la Règle 6-3a s'il n'est pas présent et prêt à jouer à 9:00:00. Par conséquent, le joueur encourt une pénalité de deux coups en stroke play ou la perte du premier trou en match play, à moins que le Comité ne détermine que des circonstances exceptionnelles l'ont empêché de prendre le départ à l'heure (Exception de la Règle 6-3).

6-3a/3**Heure de départ ; les deux joueurs d'un match en retard**

- Q.** Dans une compétition en match play, A et B doivent commencer leur match à 9:00. A arrive au départ du 1^{er} trou à 9:01, mais avant B, qui arrive à 9:03. Quelle est la décision ?
- R.** aucun joueur n'a de circonstances exceptionnelles l'ayant empêché de prendre le départ à l'heure, chaque joueur doit encourir une pénalité de perte du 1^{er} trou. Par conséquent, selon l'équité (Règle 1-4), le 1^{er} trou est considéré comme partagé et le match doit commencer sur le 2^e trou.

6-3a/4**Heure de départ ; joueur en retard mais le groupe est incapable de jouer à cause d'un retard**

- Q.** Un joueur est inscrit dans un groupe devant prendre le départ à 9:00. Il arrive au départ du 1^{er} trou à 9:06 mais pour une quelconque raison (par exemple la météo, le jeu lent ou une décision sur les Règles) l'heure de départ a été retardée jusqu'après son arrivée. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque le groupe est incapable de partir à l'heure originellement prévue par le Comité et que le joueur arrive avant que le groupe puisse le faire, le joueur n'est pas en infraction avec la Règle 6-3a.

Décision connexe :

- 33-3/2 Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure.

6-3a/5**Joueurs prenant le départ en avance**

- Q.** En stroke play, l'heure de départ de A, B et C est fixée à 9:00. Tous les joueurs sont présents au départ du 1^{er} trou à 8:56. Sans y avoir été autorisés par le Comité, A prend le départ à 8:58, B prend le départ à 8:59 et C prend le départ à 9:00. Quelle est la décision ?
- R.** Sauf si le Comité considère que les joueurs ont pris le départ en avance suite à une erreur du Comité ou de ses représentants, A et B sont passibles d'une pénalité de disqualification pour ne pas avoir pris le départ à l'heure fixée (voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 6-3a). Cependant, compte tenu du fait que prendre le départ moins de cinq minutes après l'heure de départ fixée entraîne une pénalité de deux coups en stroke play selon la Règle 6-3a, la pénalité pour prendre le départ en avance, mais moins de cinq minutes avant l'heure de départ fixée, devrait être la même. En conséquence, selon la Règle 33-7, le Comité devrait transformer la pénalité de disqualification en une pénalité de deux coups, sauf s'il y a une raison valable de ne pas le faire, par exemple si les joueurs ont ignoré une instruction spécifique du Comité de ne pas prendre le départ avant 9:00.
- C n'encourt pas de pénalité car il a pris le départ à 9:00, ce qui était l'heure fixée par le Comité.

Décision connexe :

- 6-8b/6 Jeu interrompu par un Comité ; compétiteur ne reprenant pas le jeu à l'heure prescrite par le Comité

Autres Décisions concernant la Règle 6-3a : voir "Heure de départ" dans l'Index.

CADET**6-4/1****Signification de "Instructions précises" dans la Définition du cadet**

- Q.** A et B partagent un cadet. A demande au cadet de lui apporter un club. Le cadet retire un club du sac de A, place les deux sacs derrière le green et avance vers A pour lui donner son club. B joue alors et sa balle heurte un des sacs. Quelle est la décision ?
- R.** B encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 19-2 (Balle en mouvement déviée ou arrêtée par l'équipement du joueur).

La Définition du "Cadet" (2^e paragraphe) prévoit que, lorsqu'un cadet est employé par plus d'un joueur, l'équipement qu'il transporte est considéré appartenir au joueur dont la balle est en cause dans tout incident (dans ce cas B).

La seule exception à la disposition ci-dessus, c'est lorsque le cadet agit selon les instructions précises d'un autre joueur (ou du partenaire d'un autre joueur) partageant le cadet. Dans le cas cité, bien que A ait demandé au cadet de lui apporter un club, il ne lui a pas donné l'instruction, pour répondre à sa demande, de placer les deux sacs à un endroit précis. En plaçant les sacs comme il l'a fait, le

cadet n'agissait pas par conséquent sur les "instructions précises" de A selon la signification de ce terme dans la Définition du "Cadet". Avant de jouer, B aurait pu demander au cadet de déplacer les sacs s'il pensait que sa balle pouvait les heurter.

Décision connexe :

- 19-2/8 Balle d'un joueur heurtant le sac de golf d'un adversaire ou d'un co-compétiteur laissé en avant par un cadet partagé.

6-4/2 (Réservée)

6-4/2.5

Statut d'une personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiturette motorisée ou sur un chariot

- Q.** Pendant un tour, les clubs d'un joueur sont transportés sur une voiturette motorisée ou sur un chariot par un ami qui ne remplit aucune autre fonction d'un cadet. L'ami est-il considéré être le cadet du joueur ?
- R.** Oui. En conduisant la voiturette ou en tirant le chariot l'ami est considéré comme transportant les clubs du joueur. voir Définition du "Cadet".

Décisions connexes :

- 19/2 Statut d'une personne dans une voiturette partagée.
- 33-1/9.5 Infraction par un cadet aux dispositions concernant les moyens de transport.
- 33-8/4 Règle Locale pour des compétitions dans lesquelles les voiturettes de golf sont autorisées.

6-4/3

Joueur dont les clubs sont transportés sur une voiturette motorisée, employant une personne pour accomplir toutes les autres fonctions d'un cadet

- Q.** Un joueur dont les clubs sont transportés sur une voiturette motorisée, emploie une personne pour accomplir toutes les autres fonctions d'un cadet. Est-ce autorisé, et la personne est-elle considérée comme un cadet ?
- R.** La personne est considérée comme un cadet.

Cet arrangement est autorisé à condition que le joueur n'ait pas engagé quelqu'un d'autre pour conduire la voiturette. Dans un tel cas, le chauffeur de la voiturette, puisqu'il transporte les clubs du joueur, est aussi un cadet. La Règle 6-4 interdit à un joueur d'avoir deux cadets en même temps.

Ainsi, cet arrangement est autorisé (a) si le joueur et un adversaire ou un co-compétiteur partagent la voiturette, même si le joueur marche et que l'adversaire ou le co-compétiteur conduit la voiture, ou (b) si la voiturette n'est pas partagée avec un adversaire ou un co-compétiteur, et que le joueur conduit la voiturette.

6-4/4

Cadet employant un garçon pour transporter tous les clubs d'un joueur sauf le putter

- Q.** Le cadet d'un joueur emploie un jeune garçon pour transporter tous les clubs du

joueur sauf son putter, que le cadet transporte. Le cadet assiste le joueur dans d'autres domaines, par exemple prend en charge le drapeau et donne des conseils. Le jeune garçon n'assiste aucunement le joueur. Est-ce permis ?

R. Non. Le joueur est considéré avoir deux cadets en infraction avec la Règle 6-4.

6-4/4.5

Autre cadet ou ami transportant les clubs d'un joueur pendant que le cadet retourne au départ avec le gant du joueur

Q. Un joueur quitte le dernier green joué se dirigeant vers le départ suivant avec son driver pendant que son cadet part en avant avec les autres clubs pour gagner du temps. Le cadet réalise qu'il a le gant du joueur et donne les clubs au cadet d'un autre joueur ou à un ami pour les transporter pendant qu'il rapporte le gant au joueur.

Le joueur a-t-il deux cadets en infraction avec la Règle 6-4 ?

R. Non. L'acte occasionnel de quelqu'un aidant le joueur ou son cadet dans de telles circonstances ne constitue pas une infraction à la Règle 6-4.

6-4/5

Porteur de parapluie employé en plus du cadet

Q. Un joueur peut-il employer un cadet et une seconde personne qui porte son parapluie et le tient au-dessus de sa tête (sauf pendant l'exécution d'un coup) pour le protéger du soleil ou de la pluie ?

R. Oui. La seconde personne est un élément extérieur. Néanmoins, le Comité peut interdire l'emploi d'un porteur de parapluie dans le règlement de la compétition.

6-4/5.3

Statut des personnes supplémentaires et des objets transportés par elles pour le joueur

Q. Un joueur peut-il avoir un cadet qui transporte ses clubs et aussi des personnes supplémentaires qui transportent pour lui d'autres objets que les clubs (par exemple tenue de pluie, parapluie, nourriture et boisson) ?

R. Oui. Les personnes supplémentaires sont des éléments extérieurs et tous les objets qu'elles transportent seront également considérés comme des éléments extérieurs tant qu'ils sont en leur possession. Néanmoins, le Comité peut interdire l'emploi de telles personnes dans le règlement de la compétition.

6-4/5.5

Application d'une pénalité quand un joueur a plusieurs cadets

Q. Un joueur termine le jeu du 1^{er} trou avec deux cadets. En allant au départ du 2^e trou, il est informé de son infraction à la Règle 6-4. Quelle est la décision ?

R. Le joueur est pénalisé à la fois pour les 1^{er} et 2^e trous. Puisqu'il n'a pas corrigé son erreur avant d'entrer sa balle au 1^{er} trou, il est aussi en infraction avec la Règle 6-4 entre le jeu du 1^{er} et du 2^e trou, ce qui entraîne une pénalité au 2^e trou. Le joueur doit immédiatement corriger son infraction et s'assurer qu'il n'a pas plus d'un cadet à aucun moment pour le reste du tour conventionnel.

En match play, le score du match est ajusté en déduisant deux trous à la fin du 2^e trou.

En stroke play, le joueur encourt une pénalité de deux coups à la fois aux 1^{er} et 2^e trous, soit une pénalité totale de quatre coups.

6-4/6**Statut des chariots tirés par un double cadet**

- Q.** A et B partagent un cadet qui tire le sac de A sur un chariot et celui de B sur un autre. A exécute un coup et la balle heurte le chariot de B. Selon la Définition du "Cadet", puisque le chariot de B n'est pas *porté* par le cadet, doit-il être considéré comme de l'équipement de B ?
- R.** Non. Le chariot est considéré comme de l'équipement de A dans ces circonstances. Le mot "transporte" de la Définition ne doit pas être pris si littéralement au point d'exclure le fait de tirer un chariot par le cadet.

6-4/7**Changement de cadets pendant un tour**

- Q.** Un joueur peut-il avoir plus d'un cadet pendant un tour ? Si oui, chaque cadet peut-il donner des conseils au joueur ?
- R.** Un joueur peut avoir plus d'un cadet pendant un tour, à condition qu'il n'en ait qu'un seul à la fois. Il est autorisé à recevoir des conseils de celui qui est son cadet à ce moment-là – voir Définition du "Cadet".

Décision connexe :

- [8-1/26 Joueur changeant de cadet un court instant pour échanger des conseils.](#)

6-4/8**Joueur d'une compétition faisant le cadet d'un autre joueur de la même compétition**

- Q.** Deux joueurs participant à la même compétition à des horaires différents le même jour se font cadet l'un l'autre. Est-ce permis ?
- R.** Oui.

6-4/9**Compétiteur abandonnant pendant un tour et transportant les clubs du co-compétiteur le reste du tour**

- Q.** En stroke play, A, co-compétiteur de B et son marqueur, abandonne pendant un tour et s'arrête de jouer. Il continue de marquer la carte de B et porte aussi les clubs de B pour le reste du tour. Est-ce permis ?
- R.** Oui. A devient le cadet de B aussi bien que son marqueur dès qu'il commence à porter les clubs de B.

6-4/10**Actions que le cadet peut accomplir**

Bien que les Règles ne le stipulent pas expressément, voici des exemples d'actions que le cadet peut accomplir pour le joueur sans l'autorisation du joueur :

1. Chercher la balle du joueur comme prévu dans la Règle 12-1.
2. Poser les clubs du joueur dans un obstacle – Exception 1 sous la Règle 13-4.
3. Réparer des bouchons d'anciens trous et des impacts de balles – Règles 16-1a(vi) et 16-1c.

4. Enlever des débris sur la ligne de putt ou ailleurs – Règles 16-1a et 23-1.
5. Marquer la position d'une balle, sans la relever – Règle 20-1.
6. Nettoyer la balle du joueur – Règle 21.
7. Enlever des obstructions amovibles – Règle 24-1.

Autres Décisions concernant la Règle 6-4 : voir "Cadet" dans l'Index.

ENREGISTREMENT DES SCORES

6-6a/1

Compétiteur isolé désignant son propre marqueur

- Q.** Lors d'une compétition en stroke play, un compétiteur isolé n'a pas de marqueur. Aucun membre du Comité n'est présent pour lui en attribuer un. Le compétiteur joue donc avec deux joueurs qui jouent une partie amicale et l'un d'eux lui sert de marqueur. Le Comité doit-il accepter la carte ?
- R.** Oui. Puisqu'il a omis de désigner un marqueur, le Comité doit reconnaître comme marqueur du compétiteur le joueur qui a rempli cette tâche.

Décision connexe :

- 33-1/5 Compétiteur d'une compétition en stroke play jouant avec deux joueurs engagés dans un match play.

6-6a/2

Compétiteur jouant plusieurs trous sans marqueur

- Q.** A joue trois trous seul pendant que son marqueur, B, se repose. B reprend alors le jeu et marque les scores de A pour les trous que A a joués seul aussi bien que pour les trous restants. La carte de A doit-elle être acceptée ?
- R.** Non. A aurait dû insister pour que B l'accompagne ou arrêter le jeu et en avertir le Comité. Puisque A n'était pas accompagné par un marqueur pendant trois trous, son score n'est pas acceptable.

6-6a/3

Scores de trous inscrits dans de mauvaises cases ; le marqueur corrige l'erreur en modifiant les numéros des trous sur la carte

- Q.** En stroke play, un marqueur inscrit certains scores de trous du compétiteur dans de mauvaises cases. Il modifie les numéros des trous sur la carte pour corriger l'erreur. La carte doit-elle être acceptée ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 6-6d/3 Scores des neuf premiers trous enregistrés dans les cases des neuf derniers et vice versa.

6-6a/4

Marqueur refusant de signer la carte du compétiteur après contestation résolue en faveur du compétiteur

- Q.** En stroke play, B, qui est le co-compétiteur et marqueur de A, refuse de signer la carte de score de A au motif que A a joué de l'extérieur de l'aire de départ au 15^e

trou. A déclare qu'il a joué de l'intérieur de l'aire de départ.

Le Comité décide en faveur de A. Malgré la décision du Comité, B continue de refuser de signer la carte de A. B doit-il être pénalisé ?

- R.** Non. Un marqueur n'est pas obligé de signer une carte qu'il croit incorrecte, malgré la décision du Comité. Cependant, le marqueur doit rapporter les faits et authentifier les scores qu'il considère corrects.

Le Comité doit accepter l'authentification du score de A au 15^e trou par quiconque a été témoin du jeu du trou. Si aucun témoin n'est disponible, le Comité doit accepter le score de A, sans être certifié.

Décisions connexes :

- 6-6d/5 Spectateurs prétendant que le score d'un compétiteur est inexact.
- 34-3/4 Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ.
- 34-3/9 Résolution de questions de fait ; responsabilité de l'Arbitre et du Comité.

6-6a/5

Marqueur attestant sciemment un score incorrect alors que le compétiteur ignore que le score est erroné

- Q.** En stroke play, un compétiteur rend un score sur un trou inférieur à celui effectivement réalisé dû à l'omission d'inclure sur sa carte de score une pénalité qu'il ne savait pas avoir encourue. Conformément à l'Exception de la Règle 6-6d, le score du compétiteur pour le trou doit être corrigé en incluant cette pénalité et la pénalité supplémentaire de deux coups prévue par l'Exception.

Le marqueur du compétiteur (un co-compétiteur) est au courant de la pénalité avant que la carte de score ne soit rendue mais néanmoins signe la carte. Le marqueur est-il aussi sujet à pénalité ?

- R.** Oui. Le Comité doit disqualifier le marqueur selon la Règle 33-7. **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 1-3/6 Marqueur attestant sciemment un mauvais score alors que le compétiteur est conscient du mauvais score.
- 33-7/9 Compétiteur sachant qu'un joueur a commis une infraction aux Règles et n'informant pas en temps opportun le joueur ou le Comité.

6-6a/6

Nécessité de parapher une modification sur une carte de score

- Q.** Le Comité peut-il demander que des modifications sur une carte de score soient paraphées ?
- R.** Non. Rien n'est prévu dans les Règles de Golf sur la façon dont des modifications doivent être portées sur une carte de score.

Décisions connexes :

- 6-6b/8 Exigence qu'un score soit entré dans un ordinateur.
- 33-1/7 Rendre responsable les compétiteurs de l'addition des scores.

6-6a/7**Duplicata de carte rendu quand l'original est perdu**

- Q.** A la fin d'un tour en stroke play, un compétiteur rend au Comité une carte de score différente de celle remise par le Comité au début du tour (par exemple parce que la carte remise à l'origine a été perdue ou est devenue illisible à cause de la pluie). La nouvelle carte de score comporte le nom et le score du compétiteur et est signée à la fois par le joueur et par le marqueur. Doit-elle être acceptée ?
- R.** Oui.

Autres Décisions concernant la Règle 6-6a : voir "Scores et cartes de score" dans l'Index.

SIGNER ET RENDRE LA CARTE DE SCORE**6-6b/1****Compétiteur et marqueur signant une carte de score à de mauvais endroits**

Il n'y a pas de pénalité si un marqueur signe la carte de score d'un compétiteur dans l'espace prévu pour la signature du compétiteur, et que le compétiteur signe ensuite dans l'espace prévu pour la signature du marqueur.

6-6b/2**Signer la carte de score ailleurs que dans l'espace prévu et utiliser ses initiales**

- Q.** La Règle 6-6b impose à un compétiteur de signer sa carte de score lui-même et de s'assurer que son marqueur a signé la carte de score. Un compétiteur ou un marqueur peut-il signer la carte de score d'un compétiteur à un endroit autre que celui prévu, et des initiales peuvent-elles être utilisées à la place de la signature ?
- R.** La réponse est oui à chaque question, à condition qu'il soit clairement prouvé que le compétiteur et le marqueur l'ont fait afin de vérifier le score du compétiteur pour l'ensemble des trous.

Des marques ou des initiales mises sur la carte de score pour toute autre raison (par ex. pour authentifier une modification) ne satisfont pas aux exigences de la Règle 6-6b.

6-6b/3**Compétiteur omettant de signer sa carte du premier tour ; erreur découverte à la fin du dernier tour**

- Q.** Dans une compétition en stroke play sur 36 trous, il est découvert peu avant la proclamation des résultats qu'un compétiteur a omis de signer sa carte de score à la fin du 1^{er} tour. Par ailleurs les cartes des deux tours sont tout à fait correctes. Doit-il être disqualifié ?
- R.** Oui, parce qu'il a enfreint la Règle 6-6b.

Décisions connexes :

- 33-7/3 Compétiteur omettant de contresigner sa carte et reprochant au Comité le peu de temps qui lui a été accordé.
- 34-1b/2 Omission d'un compétiteur de signer sa carte de score découverte après la clôture de la compétition.

6-6b/4**Cartes de score non rendues aussitôt que possible car le Comité a omis d'informer du lieu où devaient être rendues les cartes**

C'est au Comité qu'il incombe de signaler aux compétiteurs l'endroit où ils doivent rendre leurs cartes de score. Si le Comité ne le fait pas, et que cela a pour conséquence un retard dans le retour des cartes, une pénalité de disqualification selon la Règle 6-6b ou toute autre Règle n'est pas justifiée.

6-6b/5**Marqueur non désigné par le Comité signant des cartes**

- Q.** En stroke play, A et B sont désignés par le Comité comme marqueurs l'un de l'autre. Pendant le tour, C se joint à eux comme spectateur ; à partir de ce moment, C marque les cartes de A et B, les signe à la fin du tour et les donne à A et B. A et B vérifient leurs cartes respectives, les signent et les rendent au Comité. Avant la clôture de la compétition, le Comité est mis au courant du fait que A n'a pas signé la carte de B et vice versa. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque C n'a pas été désigné comme marqueur par le Comité et qu'il n'y a pas de circonstances exceptionnelles, A et B doivent être disqualifiés selon la Règle 6-6b.

6-6b/6**Marqueur emportant la carte de score d'un compétiteur**

- Q.** Lors d'une compétition en stroke play, le marqueur d'un compétiteur quitte le terrain à la fin du tour et emporte la carte du compétiteur avec lui. Que doit faire le Comité ?
- R.** Le Comité doit faire son possible pour joindre le marqueur. S'il n'y parvient pas, le Comité doit accepter la vérification du score de chaque trou par quelqu'un d'autre qui a assisté au tour, (par ex. le cadet du marqueur ou le cadet du compétiteur) ou, si personne d'autre n'est disponible, par le compétiteur lui-même. Normalement, un compétiteur dont la carte de score n'est pas correctement vérifiée est disqualifié. Cependant, dans ce cas exceptionnel où des actions échappant au contrôle du compétiteur l'amènent à rendre une carte de score sans la signature de son marqueur, il n'y a pas de pénalité.

6-6b/7**Score modifié par un compétiteur après que le marqueur a signé la carte de score**

- Q.** Après que la carte de score a été signée par le marqueur mais avant qu'elle ne soit rendue au Comité, le compétiteur découvre une erreur dans le score d'un trou, le corrige et signe la carte de score. Quelle est la décision si le marqueur : (a) est encore disponible ou (b) ne peut être joignable ?
- R.** Quand le compétiteur modifie la carte de score, il invalide l'authentification de son score par le marqueur.
- En (a), quand le marqueur est encore disponible, le compétiteur doit s'assurer que le marqueur est d'accord avec la modification avant de rendre sa carte. Sinon le compétiteur doit être disqualifié car il rend effectivement une carte de score qui n'a pas été signée par le marqueur.
- En (b), quand le marqueur n'est pas joignable, le compétiteur devrait informer le Comité de son incapacité à joindre le marqueur pour obtenir son accord quant à la modification de la carte de score. Le Comité devrait faire des efforts raisonnables pour contacter le marqueur. En cas d'insuccès le Comité devrait accepter la

confirmation de la modification par quelqu'un d'autre qui a assisté au jeu du trou (par exemple le cadet du marqueur ou le cadet du compétiteur) ou, si personne d'autre n'est disponible, par le compétiteur lui-même. Bien que normalement un compétiteur n'ayant pas procédé à une vérification correcte de sa carte de score soit disqualifié, dans ce cas exceptionnel il n'y a pas de pénalité et les scores devraient être acceptés. Si le compétiteur rend la carte de score sans informer le Comité de la modification, il est disqualifié (**Révisée**)

6-6b/8

Exigence qu'un score soit entré dans un ordinateur

- Q.** Un Comité peut-il, dans le règlement d'une compétition, exiger qu'un compétiteur entre son score dans un ordinateur ?
- R.** Non. Un tel règlement modifie la Règle 6-6b.

Toutefois, bien qu'il ne soit pas permis de pénaliser un joueur selon les Règles de Golf pour avoir omis d'entrer son score dans un ordinateur, un Comité peut, dans le but de faciliter l'administration de la compétition, établir un "règlement intérieur" à cet effet et prévoir des sanctions disciplinaires (par exemple interdiction de jouer dans la(es) compétition(s) suivante(s) du club) pour avoir omis d'agir en accord avec le règlement intérieur.

Décisions connexes :

- 6-6a/6 Nécessité de parapher une modification sur une carte de score.
- 33-1/7 Rendre responsable les compétiteurs de l'addition des scores.

Autres Décisions concernant la Règle 6-6b : voir "Scores et cartes de score" dans l'Index.

MODIFICATION D'UNE CARTE DE SCORE

6-6c/1

Quand une carte de score est-elle considérée rendue ?

- Q.** La Règle 6-6c interdit des modifications sur la carte de score "après que le compétiteur l'a rendue au Comité". Quand une carte est-elle considérée rendue ?
- R.** C'est une question que le Comité doit trancher et cela varie en fonction de la nature de la compétition. Le Comité devrait déterminer une zone d'enregistrement des scores où les compétiteurs doivent rendre leurs cartes de score (par exemple dans une tente, un bureau mobile, le magasin du golf, près du tableau de score, etc.). Ceci étant fait, la Règle 6-6c doit être interprétée de telle façon qu'un compétiteur à l'intérieur de la zone d'enregistrement soit considéré comme étant en train de rendre sa carte de score. Des modifications peuvent être apportées sur la carte de score même si le compétiteur a donné sa carte de score à un membre du Comité. Il est considéré comme ayant rendu sa carte de score quand il quitte la zone d'enregistrement.

Autre solution, le Comité peut demander à un compétiteur de rendre sa carte de score en la plaçant dans une boîte et ainsi la considérer rendue quand elle est jetée dans la boîte, même si le compétiteur n'a pas quitté la zone d'enregistrement.

Autres Décisions concernant la Règle 6-6c : voir "Scores et cartes de score ; altération de la carte de score" dans l'Index.

SCORE INCORRECT SUR UN TROU

6-6d/1

Pas de score consigné pour un trou mais total correct

- Q.** En stroke play, A rend sa carte de score. Le Comité découvre qu'aucun score n'est consigné pour le 17^e trou ; cependant, le score total de A pour le tour inscrit sur la carte par A ou son marqueur est correct. Quelle est la décision ?
- R.** A doit être disqualifié pour une infraction à la Règle 6-6d.

Décision connexe :

- 31-3/1 Score brut du partenaire avec le meilleur score net omis sur la carte.

6-6d/2

Score total incorrect inscrit par un compétiteur

- Q.** En stroke play, un compétiteur rend sa carte de score au Comité. Les scores trou par trou sont corrects, mais le compétiteur a inscrit un score total qui est d'un coup inférieur au score total réel. Le compétiteur est-il sujet à pénalité ?
- R.** Non. Le compétiteur est responsable de l'exactitude du score consigné pour chaque trou sur sa carte (Règle 6-6d). Le Comité est responsable de l'addition des scores (Règle 33-5). Si le compétiteur inscrit un score total incorrect, le Comité doit corriger l'erreur, sans pénalité pour le compétiteur.

6-6d/3

Scores des neuf premiers trous enregistrés dans les cases des neuf derniers et vice versa

- Q.** Un compétiteur qui commence au 10^e trou rend une carte avec des scores pour les neuf premiers trous enregistrés dans les cases pour les neuf derniers trous et vice versa. Devrait-il être disqualifié puisque les scores pour certains trous sont inférieurs à ceux réellement réalisés ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 6-6a/3 Scores de trous inscrits dans de mauvaises cases ; le marqueur corrige l'erreur en modifiant les numéros des trous sur la carte.

6-6d/4

Scores d'un compétiteur enregistrés sur la carte d'un co-compétiteur et vice versa

- Q.** A et B jouent ensemble en stroke play. A est le marqueur de B et B est le marqueur de A. Le starter distribue à chaque joueur une carte de score. Lorsque les cartes de score sont rendues, la carte avec le nom du joueur A comporte les scores exacts du joueur B et vice versa. Chaque carte comporte la signature du compétiteur dont les scores sont enregistrés et la signature du marqueur.

La non-concordance entre les noms des joueurs marqués sur la carte et leurs scores respectifs est découverte après que les cartes ont été rendues au Comité. Quelle est la décision ?

- R.** Dans la mesure où chaque compétiteur a signé lui-même la carte où est enregistré son score et où son marqueur a également apposé sa signature sur cette carte, le Comité devrait rayer le nom indiqué sur la carte et inscrire celui du compétiteur dont les scores sont enregistrés sur la carte, puis accepter cette carte sans pénalité pour aucun des joueurs. Des erreurs administratives de cette nature ne sont pas envisagées par les Règles et le Comité doit corriger de telles erreurs. Il n'y a pas de limite de temps pour corriger une telle erreur administrative. La Règle 6-6b implique que le compétiteur est uniquement responsable de l'exactitude du score consigné pour chaque trou et doit s'assurer que la carte remise est signée par le marqueur et par lui-même.
- Le même principe s'applique également si une carte de score est rendue au Comité sans mention de nom.

6-6d/5

Spectateurs prétendant que le score d'un compétiteur est inexact

- Q.** A rend un score de 4 pour le 18^e trou mais des spectateurs qui observaient le jeu du trou prétendent que A a frappé 5 fois la balle pendant le jeu du trou. Si ceci est porté à l'attention du Comité avant la clôture de la compétition, que devrait faire le Comité ?
- R.** S'il existe un doute au sujet de l'exactitude d'une carte de score, le Comité devrait entendre le compétiteur et le marqueur et aussi prendre en compte le témoignage d'autres témoins.
- Si le Comité conclut que le compétiteur a effectué plus de 4 coups durant le jeu du 18^e trou, le compétiteur est disqualifié selon la Règle 6-6d (**Révisée**)

Décisions connexes :

- 6-6a/4 Marqueur refusant de signer la carte du compétiteur après contestation résolue en faveur du compétiteur.
- 34-3/4 Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ.
- 34-3/9 Résolution de questions de fait ; responsabilité de l'Arbitre et du Comité.

6-6d/6

Omission d'une pénalité sur la carte de score rendue, erreur découverte avant la clôture de la compétition

- Q.** Un compétiteur rend un score inférieur à celui réellement réalisé sur le trou N° 12 faute d'avoir inclus une pénalité encourue pour avoir retiré un piquet de hors limites qui interférerait avec son stance. Si cette erreur est découverte avant la clôture de la compétition, le compétiteur est-il disqualifié pour une infraction à la Règle 6-6d ?
- R.** Le compétiteur est disqualifié s'il savait avoir encouru une pénalité pour avoir retiré le piquet de hors limites mais avait omis d'ajouter la pénalité à son score.
- Si le compétiteur ne savait pas qu'enlever le piquet impliquait une pénalité, l'Exception de la Règle 6-6d s'applique. Le compétiteur encourt la pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 13-2 et le Comité doit aussi ajouter la pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle 6-6d au score du compétiteur sur le trou N° 12. (**Nouvelle**)

6-6d/7**Omission de multiples pénalités sur la carte de score rendue, erreur découverte avant la clôture de la compétition**

- Q.** Un compétiteur rend sa carte de score et omet d'inclure deux pénalités qu'il ne savait pas avoir encourues – par ex. sur le trou N° 4 en relevant sa balle sur le green sans marquer sa position en infraction avec la Règle 20-1 et, sur le trou N° 5, en éliminant une irrégularité de surface en infraction avec la Règle 13-2. Le compétiteur est-il sujet à une pénalité supplémentaire de deux coups selon l'Exception de la Règle 6-6d sur chaque trou où le score est incorrect ?
- R.** Oui, le compétiteur encourt une pénalité de deux coups selon l'Exception de la Règle 6-6d pour chaque trou où il a commis une infraction à la Règle 6-6d. Dans ce cas, le Comité doit ajouter au score du compétiteur sur le trou N° 4 une pénalité d'un coup pour une infraction à la Règle 20-1 et la pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle 6-6d, et ajouter au score du joueur sur le trou N° 5 une pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 13-2 et la pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle 6-6d. **(Nouvelle)**

6-6d/8**Omission d'une pénalité de disqualification sur la carte de score rendue, erreur découverte avant la clôture de la compétition**

- Q.** Un compétiteur rend sa carte de score sans inclure une pénalité de disqualification qu'il a encourue (par ex. il a exécuté un coup avec un club non conforme ou bien il n'a pas corrigé son erreur d'avoir joué une mauvaise balle). Si cela est découvert avant la clôture de la compétition, le compétiteur est-il disqualifié pour une infraction à la Règle 6-6d ?
- R.** Oui. L'Exception de la Règle 6-6d ne s'applique pas à l'omission d'inclure une pénalité de disqualification, même si le compétiteur ignorait avoir encouru la pénalité de disqualification. **(Nouvelle)**

6-6d/9**Omission d'un coup de pénalité pour infraction à une Règle avec pénalité générale**

- Q.** Sur le 10^e trou, un compétiteur provoque accidentellement le déplacement de sa balle en infraction avec la Règle 18-2. Le compétiteur sait que la pénalité pour une infraction à la Règle 18-2 est d'un coup, mais il ne sait pas qu'il doit replacer la balle et la jouer de sa position d'origine. Est-ce que l'Exception de la Règle 6-6d s'applique si le compétiteur omet d'inclure le coup de pénalité supplémentaire à son score pour le 10^e trou ?
- R.** Oui, l'Exception de la Règle 6-6d s'applique si le compétiteur omet d'inclure sur un trou un ou plusieurs coups de pénalité qu'il ignorait avoir encourus avant de rendre sa carte de score. Dans ce cas, le Comité devrait inclure le coup de pénalité supplémentaire selon la Règle 18 du fait de l'omission du compétiteur de replacer sa balle, et la pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle 6-6d devrait aussi être ajoutée au score du compétiteur sur le 10^e trou. Cela s'applique également dans des situations où le compétiteur est conscient d'une infraction aux Règles, mais, ne sachant pas que la pénalité pour cette infraction est deux coups, rend par erreur une carte de score qui inclut une pénalité d'un coup pour cette infraction. **(Nouvelle)**

6-6d/10

Compétiteur n'étant pas d'accord avec un co-compétiteur qui l'a correctement avisé d'une pénalité encourue, et omettant d'inclure cette pénalité dans son score

- Q.** A, dans l'ignorance des Règles et avec l'accord de B, son marqueur, améliore la zone dans laquelle il doit dropper une balle en réparant un trou de divot. Par la suite, C, un co-compétiteur, informe A qu'il (A) était en infraction avec la Règle 13-2. A n'étant pas d'accord, omet de lever le doute sur ce point avec le Comité à la fin du tour et rend sa carte de score sans inclure une pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 13-2. Avant la clôture de la compétition, C informe le Comité de l'incident. A doit-il être disqualifié selon la Règle 6-6d ?
- R.** Oui. La Règle 6-6d stipule qu'un compétiteur doit être disqualifié s'il rend un score inférieur à celui réalisé pour toute autre raison que l'omission d'inclure une pénalité qu'il ignorait avoir encourue. Comme C a indiqué à A qu'il avait procédé de façon incorrecte et que A n'a rien fait pour vérifier s'il avait encouru une pénalité avant de rendre sa carte de score, A est considéré avoir su qu'il encourait une pénalité. Le résultat serait le même si, pour une raison quelconque, un compétiteur n'était pas sûr d'avoir procédé correctement ou d'avoir encouru une pénalité. **(Nouvelle)**

Autres Décisions concernant la Règle 6-6d : voir "Scores et cartes de score" dans l'Index.

RETARDER INDÛMENT LE JEU

6-7/1

Joueur retournant à l'aire de départ pour récupérer un club oublié

- Q.** Un joueur arrive sur un green et découvre qu'il a laissé son putter au départ. Il retourne au départ pour récupérer le putter. Si ceci retarde le jeu, le joueur est-il sujet à pénalité ?
- R.** Oui. La Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu) et non la Règle 6-8a (Interruption de jeu) s'applique dans ce cas.

6-7/2

Chercher une balle perdue pendant dix minutes

- Q.** Si un joueur cherche sa balle perdue pendant dix minutes, est-il sujet à pénalité selon la Règle 6-7 pour retarder indûment le jeu ?
- R.** Oui.

Autres Décisions concernant la Règle 6-7 : voir "Retarder indûment le jeu" dans l'Index.

INTERRUPTION DU JEU : CAS AUTORISÉS

6-8a/1

Regarder la télévision pendant 45 minutes après 9 trous

- Q.** En stroke play, un groupe entre au club-house après neuf trous et regarde le dernier tour d'un tournoi de golf à la télévision pendant 45 minutes. Le groupe reprend

ensuite le jeu. Les membres du groupe doivent-ils être pénalisés selon la Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu) ou la Règle 6-8 (Interruption de jeu) ?

R. Les compétiteurs doivent être disqualifiés selon la Règle 6-8a.

6-8a/2

S'abriter en attendant de jouer

Q. En stroke play, un groupe se préparant à débiter un trou attend que le groupe précédent soit hors d'atteinte. Le groupe peut-il s'abriter de la pluie sous un abri près du départ ?

R. Oui, mais le groupe doit quitter l'abri et reprendre le jeu dès que le groupe précédent est hors d'atteinte.

6-8a/2.5

Interrompre le jeu pour prendre un rafraîchissement

Le Comité ne doit pas permettre aux joueurs d'interrompre le jeu pour prendre un rafraîchissement durant une période prolongée pendant un tour conventionnel. Une telle possibilité modifie la Règle 6-8a.

Le Comité peut, cependant, dans le règlement d'une compétition, autoriser les joueurs à interrompre le jeu pour une courte période (par exemple jusqu'à cinq minutes), s'il considère qu'il y a une bonne raison pour ce faire (par exemple un danger de déshydratation ou d'insolation dans les climats chauds ou un besoin de se réchauffer dans les climats froids).

Toutefois, puisque les Règles font obligation aux joueurs de jouer sans retarder indûment le jeu (Règle 6-7) et de façon continue (Règle 6-8a), un tel règlement n'est pas recommandé.

6-8a/2.7

Entrer au club-house ou dans un abri de mi-parcours pour prendre un rafraîchissement pendant un tour

Q. Un joueur peut-il, entre le jeu de deux trous, entrer au club-house ou dans une "buvette de mi-parcours" pour obtenir un rafraîchissement s'il se rend ensuite immédiatement vers le départ suivant et consomme la nourriture et/ou la boisson en continuant son tour ?

R. Oui. Un joueur peut entrer au club-house ou dans une buvette de mi-parcours sans pénalité (voir Note de la Règle 6-8a).

Toutefois, le joueur ne doit pas retarder indûment son propre jeu ou celui de son adversaire ou celui de tout autre compétiteur (Règle 6-7).

6-8a/3

Interrompre le jeu à cause d'un problème physique

Q. Pendant un tour, un joueur est dans l'incapacité de jouer à cause d'un coup de chaleur, d'une piqûre d'abeille ou parce qu'il a été touché par une balle de golf. Le joueur rapporte son problème au Comité et demande au Comité de lui laisser le temps de récupérer. Le Comité devrait-il accéder à la demande ?

R. La décision appartient au Comité. La Règle 6-8a(iv) permet à un joueur d'interrompre le jeu en raison d'une maladie soudaine et le joueur n'encourt pas de pénalité s'il prévient le Comité dès que possible et que le Comité estime sa raison valable. Il serait raisonnable pour un Comité d'accorder au joueur dix ou quinze

minutes pour récupérer pour un tel problème physique mais normalement accorder plus de temps que cela est déconseillé.

Décision connexe :

- 6-3a/1 Ajournement de la finale d'un match à la suite de la blessure d'un joueur.

6-8a/4

Interruption de jeu à cause d'une voiturette en panne

- Q.** En stroke play, deux compétiteurs partagent une voiturette de golf motorisée. Pendant le tour la voiturette tombe en panne. Les joueurs interrompent le jeu et reviennent au club-house chercher une autre voiturette. Les joueurs devraient-ils être pénalisés pour "interruption de jeu" ?
- R.** Si les compétiteurs avisent le Comité aussitôt que possible de l'interruption du jeu (selon la Règle 6-8a), il est recommandé, puisqu'il n'est pas toujours raisonnable de demander aux joueurs de porter leurs propres sacs, que le Comité considère la raison de l'interruption de jeu valable, auquel cas il n'y aurait pas de pénalité à condition que les compétiteurs reprennent le jeu dès que le Comité leur en donne l'ordre.

6-8a/5

Entente pour interrompre un match en raison de la pluie ; un joueur veut ensuite reprendre le jeu ; l'adversaire refuse bien que le terrain soit jouable

- Q.** Conformément à l'Exception de la Règle 6-8a, A et B interrompent un match en raison de la pluie. Un peu plus tard, bien qu'il pleuve encore, A souhaite reprendre le jeu. B refuse parce qu'il ne veut pas jouer sous la pluie, mais non parce qu'il considère le terrain injouable. Quelle est la décision ?
- R.** B est disqualifié (Règle 6-8a). L'Exception de la Règle 6-8a permet l'interruption d'un match par entente mutuelle. Néanmoins, quand A décide qu'il veut reprendre le jeu, il n'y a plus d'entente et B est obligé de reprendre le jeu.

6-8a/6

Entente pour interrompre un match en raison de la pluie ; joueur voulant ensuite reprendre le jeu, mais adversaire refusant car jugeant le terrain injouable

- Q.** Conformément à l'Exception de la Règle 6-8a, A et B interrompent un match en raison de la pluie. Un peu plus tard, A souhaite reprendre le jeu. B refuse jugeant le terrain injouable. Quelle est la décision ?
- R.** B a le droit de soumettre le différend à un membre du Comité s'il y en a un de disponible dans un délai raisonnable. Si un membre du Comité n'est pas disponible dans un délai raisonnable, B est obligé de continuer le match sans délai (Règle 2-5). Si B ne le fait pas, il est disqualifié selon la Règle 6-8a, qui permet à un joueur d'interrompre le jeu en attendant une décision sur un point litigieux, mais seulement dans les limites fixées par la Règle 2-5.

Cependant, avant de continuer le match B a le droit de poser une réclamation pour terrain injouable (Règle 2-5). Si B le fait, (a) le match devrait être repris à l'endroit où il a été interrompu si le Comité donne raison à B, ou (b) le match serait maintenu comme il a été joué si le Comité rejette la réclamation de B.

Autres Décisions concernant la Règle 6-8a : voir "Interruption et reprise du jeu" dans l'Index.

INTERRUPTION DU JEU : PROCÉDURE

6-8b/1

Ce qui constitue une interruption de jeu

- Q.** En stroke play, un groupe est en train de jouer un trou lorsque le Comité annonce une interruption de jeu pour une situation non dangereuse (par ex. à cause de l'obscurité). Avant de décider comment procéder, les joueurs prennent approximativement 1 à 2 minutes pour discuter des options possibles. Les joueurs sont-ils considérés comme ayant interrompu le jeu ?
- R.** Non. La Règle 6-8b permet à un joueur de continuer le jeu d'un trou après que le Comité a suspendu le jeu s'il le fait "sans délai". Selon la Règle 6-8b, "sans délai" doit être interprété comme donnant au joueur un bref laps de temps pour envisager les différentes options ou pour se concerter avec les autres joueurs du groupe avant de décider de continuer ou non. Cela inclut des situations où le joueur commence à rentrer vers le club-house ou entreprend quelque autre action qui suggère qu'il veut ne pas continuer : de telles actions initiales n'empêchent pas le joueur de décider de continuer le jeu, tant qu'il le fait dans le bref laps de temps permis. Si un joueur :
1. prend plus que le bref laps de temps (par exemple plus de 2 minutes dans des circonstances normales) pour déterminer s'il va continuer ou non le jeu, ou
 2. marque et relève sa balle selon la Règle 6-8c sur le parcours ou dans un obstacle alors que l'autorisation de le faire n'existe que si le joueur a interrompu le jeu,
- il est considéré comme ayant interrompu le jeu et peut seulement le reprendre par ordre du Comité (**Révisée**).

6-8b/2

Options si le jeu est interrompu après qu'un compétiteur d'un groupe a joué depuis le départ

- Q.** En stroke play, un joueur exécute un coup de l'aire de départ et la compétition est alors interrompue. B, le co-compétiteur de A, peut-il aussi jouer de l'aire de départ, malgré l'interruption de jeu ?
- R.** Oui. Lorsque A joue depuis l'aire de départ, le jeu est commencé pour ce trou et donc A et B peuvent continuer le jeu du trou à condition qu'ils le fassent sans délai et qu'ils interrompent ensuite le jeu soit avant que le trou ne se termine soit immédiatement après l'avoir terminé.

6-8b/3

Trou terminé par un compétiteur du groupe après que le jeu a été interrompu pendant le jeu du trou

- Q.** En stroke play A exécute un coup de l'aire de départ et le jeu est alors interrompu. B, le marqueur de A et co-compétiteur, décide de ne pas jouer le trou jusqu'à la reprise officielle du jeu. A peut-il jouer seul et terminer le trou ?
- R.** Oui, à condition que B accompagne A jusqu'à la fin du trou. Sinon, A n'aurait pas de marqueur pour le trou et ainsi son score pour le tour ne serait pas acceptable.

6-8b/3.5**Joueur jouant hors tour en match play après une interruption du jeu par le Comité et après que l'adversaire a arrêté le jeu**

Q. En match play, A et B sont adversaires. Ils sont en train de jouer un trou quand le jeu est interrompu par le Comité à la nuit tombante. A annonce qu'il ne désire pas continuer, mais B souhaite terminer le trou en train d'être joué. Quelle est la décision ?

R. Bien que la Règle 6-8b suggère qu'un des joueurs du match puisse terminer le trou (voir Décision analogue 6-8b/3), les Règles considèrent que les adversaires doivent jouer ensemble et avoir la possibilité d'observer mutuellement leurs jeux.

Par conséquent, lorsque A annonce qu'il ne désire pas continuer le match après l'interruption du jeu par le Comité, les joueurs doivent interrompre le jeu.

Quand le jeu est interrompu de cette manière, si un des joueurs continue à jouer, la Règle 6-8b prescrit une pénalité de disqualification. Cependant, dans les circonstances exceptionnelles décrites, si B continue le jeu du trou, une pénalité de disqualification serait trop sévère. Par conséquent, le Comité devrait modifier la pénalité de disqualification en perte du trou concerné (Règle 33-7).

6-8b/4**Joueur dans l'impossibilité de reprendre à l'heure prescrite un match interrompu**

Q. Pendant une compétition en match play, le terrain devient injouable, et le jeu est interrompu. Le Comité annonce que les matchs interrompus seront terminés le lendemain. Un joueur déclare qu'il est dans l'impossibilité de jouer le lendemain. Quelle est la décision ?

R. Le joueur est disqualifié selon la Règle 6-8b.

Décision connexe :

- 2-4/20 Joueur déclarant forfait car dans l'impossibilité de respecter l'horaire ; horaire ensuite modifié et joueur demandant à être réintégré.

6-8b/5**Joueur invoquant un danger de foudre refusant de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité**

Q. Dans une compétition en stroke play, le Comité, après avoir interrompu le jeu à cause de la foudre, ordonne la reprise du jeu. Un joueur doit-il reprendre le jeu s'il considère qu'il y a encore danger de foudre ?

R. La Règle 6-8a autorise le joueur à interrompre le jeu s'il considère qu'il y a danger de foudre. C'est un des rares cas où le joueur est en fait le seul juge. La sécurité des joueurs est primordiale, d'autant plus qu'il existe une crainte naturelle de la foudre. Le Comité ne devrait pas prendre le risque d'exposer les joueurs au danger. Cependant, si le Comité utilise tous les moyens raisonnables pour s'assurer des prévisions météorologiques et conclut qu'il n'y a pas de danger de foudre, il a le pouvoir d'ordonner la reprise du jeu et de disqualifier selon la Règle 6-8b tout joueur qui refuse de s'y conformer.

Décisions connexes :

- 6-8b/8 Joueur droppant une balle après une interruption du jeu pour une situation dangereuse.

- 30-3e/1 Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition.
- 33-2d/3 Compétiteur refusant de prendre le départ ou ramassant sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé par la suite.

6-8b/6

Jeu interrompu par un Comité ; compétiteur ne reprenant pas le jeu à l'heure prescrite par le Comité

- Q.** En stroke play, le Comité interromp le jeu. Par la suite, le Comité informe tous les joueurs qu'une sirène signifiera la reprise du jeu à une heure spécifiée.
- Un compétiteur d'un groupe reprend le jeu environ deux minutes avant le coup de sirène, parce qu'il a vu un groupe de compétiteurs descendre le fairway adjacent. Le compétiteur devrait-il être disqualifié selon la Règle 6-8b ?
- R.** Non. En raison de la nature exceptionnelle de la reprise de jeu, de telles erreurs mineures sont inévitables, et une pénalité de disqualification est trop sévère. Par conséquent, si le Comité ordonne une reprise du jeu et qu'un compétiteur n'est pas plus de cinq minutes en retard (ou cinq minutes en avance) pour reprendre le jeu, le Comité serait justifié en modifiant la pénalité de disqualification en deux coups ou, si les circonstances le justifient, de l'annuler complètement selon la Règle 33-7.
- Dans ce cas, la modification de la pénalité en deux coups serait appropriée.

Décision connexe :

- 6-3a/5 Joueur prenant le départ en avance

6-8b/7

Circonstance exigeant une interruption immédiate du jeu ; directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu

- Q.** Un règlement d'une compétition (Note de la Règle 6-8b) précise que les joueurs doivent arrêter le jeu suite à une interruption de jeu décidée par le Comité pour une situation potentiellement dangereuse. Dans quelles circonstances, le Comité devrait-il annuler ou modifier la pénalité de disqualification selon la Règle 33-7 ?
- R.** L'intention du règlement est de faire en sorte que le terrain soit le plus rapidement possible évacué lorsqu'une situation potentiellement dangereuse telle que des éclairs existe. Un joueur qui enfreint ce règlement peut constituer un sérieux risque pour les autres en donnant l'impression qu'il n'y a pas de danger. Par conséquent, il est généralement recommandé que la pénalité de disqualification ne soit pas annulée ou modifiée et que tout doute en cette matière soit résolu contre le joueur.
- Toutefois, si un joueur exécute un coup après l'interruption du jeu par le son d'une sirène, le Comité doit examiner tous les faits appropriés pour déterminer si le joueur devrait être disqualifié ou si la pénalité devrait être annulée ou modifiée.
- Les exemples suivants sont des exemples de décisions de Comité qui sont justifiées vu les circonstances :
- Après que le coup de sirène a retenti
- un joueur finit d'étudier son coup, choisit un club et joue son coup, prenant approximativement trente secondes pour le faire – disqualification.
 - un joueur rejoint la balle et joue un putt court, le tout en quelques secondes – disqualification.

- (c) un joueur, ayant adressé la balle, s'éloigne un instant, adresse à nouveau la balle et joue ensuite son coup en quelques secondes – disqualification.
- (d) un joueur, ayant adressé la balle, termine son coup sans hésitation – pas de pénalité.

6-8b/8**Joueur droppant une balle après une interruption du jeu pour une situation dangereuse**

- Q.** Selon un règlement de compétition (Note de la Règle 6-8b) un joueur doit arrêter immédiatement le jeu après une interruption du jeu par le Comité pour une situation potentiellement dangereuse. Après qu'une telle interruption a été signalée par le Comité, un joueur peut-il procéder selon une Règle en droppant une balle ou déterminer un point de référence approprié, par exemple le point le plus proche de dégagement ?
- R.** Compte tenu de la raison de cette interruption du jeu, il est recommandé que tous les joueurs se mettent immédiatement à l'abri sans faire autre chose. Cependant, arrêter le jeu dans le contexte de ce règlement signifie ne pas exécuter d'autres coups et, donc, il n'y a pas de pénalité pour avoir agi ainsi.

Décisions connexes :

- 6-8b/5 Joueur invoquant un danger de foudre refusant de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité.
- 30-3e/1 Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition.
- 33-2d/3 Compétiteur refusant de prendre le départ ou ramassant sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé par la suite.

6-8b/9**Reprise du jeu. Quand les joueurs doivent-ils être présents ?**

- Q.** Dans une compétition en stroke play, A, B et C sont co-compétiteurs. Le Comité suspend le jeu alors que le groupe est sur le fairway du 3^e trou. Le groupe décide de terminer le trou. Le Comité fixe la reprise du jeu au lendemain à 8h00 du matin, le groupe étant le troisième groupe à jouer du départ du 4^e trou lors de la reprise du jeu. Quand le groupe doit-il se trouver au départ du 4^e trou ?
- R.** Le groupe doit être présent et prêt à jouer au départ du 4^e trou au moment où il sera possible pour ce groupe de jouer. Tout joueur qui ne serait pas présent à ce moment-là, est disqualifié selon la Règle 6-8b.

Décision connexe :

- 6-3a/2 Heure de départ ; tous les compétiteurs doivent être présents.

Autres Décisions concernant la Règle 6-8b : voir "Interruption et reprise du jeu" dans l'Index.

RELEVER LA BALLE LORSQUE LE JEU EST INTERROMPU

6-8c/1

Signification de "bonne raison pour relever"

Lorsque le jeu a été interrompu par le Comité selon la Règle 6-8a(i) et qu'un joueur interrompt le jeu d'un trou, il est autorisé à relever sa balle sans pénalité. Si un joueur interrompt le jeu d'un trou selon la Règle 6-8a(ii), (iii) ou (iv) il n'est pas autorisé à relever sa balle sans "bonne raison" pour la relever (Règle 6-8c). Il appartient au Comité de décider dans chaque cas si une "bonne raison" existe.

Généralement, la balle ne devrait pas être relevée sauf s'il est demandé au joueur de quitter la zone où repose sa balle et qu'il est vraisemblable que la balle puisse être déplacée ou prise par un élément extérieur pendant son absence.

Si le joueur relève sa balle sans une "bonne raison" pour le faire, le joueur est pénalisé d'un coup selon la Règle 6-8c, à moins qu'il ne procède selon une autre Règle qui l'autorise à relever la balle, telle la Règle 16-1b.

PROCÉDURE LORS DE LA REPRIS DE JEU

6-8d/1

Reprise du jeu où il a été interrompu ; lie modifié par des causes naturelles

- Q.** La Règles 6-8d stipule que suite à une interruption de jeu suivant la Règle 6-8d, le jeu doit être repris "de l'endroit où il avait été interrompu" et une balle doit être placée à l'endroit où elle reposait avant l'interruption. Ceci veut-il dire que le joueur a toujours droit d'avoir le lie qu'il avait avant l'interruption ?
- R.** Non. Le lie initial ou les conditions autour de la balle peuvent être modifiés par des causes naturelles (par exemple le vent, la pluie et l'eau) et le joueur doit accepter ces conditions, qu'elles détériorent ou améliorent le lie de la balle, la zone de son stance ou mouvement intentionnel ou la ligne de jeu.

6-8d/2

Lie dans un bunker endommagé avant la reprise du jeu

- Q.** Après une interruption de jeu par le Comité, un joueur marque la position de sa balle et relève celle-ci d'un bunker comme autorisé par la Règle 6-8c. A la reprise du jeu quand la balle doit être replacée, quelle est la procédure correcte étant donné que le lie de la balle a pu être modifié par l'équipe d'entretien du terrain ?
- R.** Si le bunker a été préparé par l'équipe d'entretien, que le marque-balle ait été ou non déplacé, le lie d'origine doit être recréé aussi proche que possible et une balle doit être placée dans ce lie (Règle 20-3b). L'obligation de recréer le lie d'origine est limitée à ce qui est possible dans ces circonstances. Par exemple, un lie enterré ou des empreintes de pieds autour de la balle doivent être recréés tandis que le joueur n'est pas obligé de replacer des détritrus ou de restaurer des lies tels que des zones trempées ou d'eau fortuite qui ont été éliminées par l'équipe d'entretien ou ont été changées naturellement.
- Toutefois, si le bunker n'a pas été préparé par l'équipe d'entretien, le joueur n'a pas nécessairement droit au lie qu'il avait avant l'interruption du jeu (voir Décision 6-8d/1). Le joueur doit placer une balle à l'emplacement d'où la balle d'origine a été relevée (Règle 6-8d). Si le marque-balle a disparu à la reprise du jeu (par exemple a

été déplacé par le vent ou l'eau) et que l'endroit où la balle doit être placée est impossible à déterminer, il doit être estimé et la balle placée à l'endroit estimé – voir Note de la Règle 6-8d(iii) et Exception de la Règle 20-3c.

Décisions connexes :

- 20-3b/5 Lie modifié d'une balle qui doit être replacée et emplacement où la balle reposait à l'origine non déterminable.
- 20-3b/6 Lie d'une balle dans un bunker modifié ; lie d'origine de la balle connu mais emplacement où reposait la balle non déterminable.

6-8d/3

Joueur droppant une balle immédiatement après la reprise de jeu ordonnée par le Comité et relevant ensuite la balle selon la Règle 6-8d(ii)

- Q.** La balle d'un joueur repose sur une obstruction inamovible lorsque le jeu est interrompu par le Comité. Après que le Comité a ordonné la reprise de jeu et avant d'exécuter un coup, le joueur se dégage de l'obstruction selon la Règle 24-2b. Avant de jouer la balle droppée, peut-il la relever selon la Règle 6-8d(ii) et soit la nettoyer et la replacer, soit substituer une autre balle ?
- R.** Oui. Quand le joueur a interrompu le jeu selon la Règle 6-8a, il était autorisé à relever sa balle sans pénalité selon la Règle 6-8c. Quand il a repris le jeu selon la Règle 6-8d, il était autorisé à suivre les dispositions de cette Règle, bien qu'il ait procédé au préalable selon la Règle 24-2b après que le Comité a ordonné la reprise du jeu. Reprendre le jeu, dans le contexte de la Règle 6-8d, signifie exécuter un coup et, en conséquence, la Règle 6-8d(ii) s'applique dans la situation décrite. Les Règles n'ont pas pour intention de limiter le joueur dans l'utilisation des options de la Règle 6-8d(ii) sous le seul prétexte qu'il ne s'est pas dégagé avant que le Comité ait ordonné la reprise du jeu (voir la Décision similaire 6-8b/8).

6-8d/4

Balle visible depuis le départ disparaissant pendant une interruption de jeu

- Q.** Le coup de départ d'un joueur s'immobilise et est visible depuis le départ par tous les joueurs du match ou du groupe. À ce moment, le jeu est interrompu. Le joueur se met à l'abri et ne relève pas la balle. Quand le jeu reprend, la balle du joueur a disparu ou est trouvée à quelque distance de l'endroit où elle a été vue au repos. Quelle est la procédure ?
- R.** La balle ayant été déplacée durant l'interruption de jeu, le joueur doit placer une balle à l'emplacement d'où sa balle a été déplacée, sans pénalité (Règle 6-8d(iii)). Si cet emplacement n'est pas déterminable, il doit être estimé et la balle placée au point estimé – voir Note de la Règle 6-8d(iii) et l'Exception de la Règle 20-3c.

Décision connexe :

- 18-2/25 Balle déplacée accidentellement par un joueur pendant une interruption du jeu.

6-8d/5

Balle reposant dans un mauvais lie dans le rough déplacée par un élément extérieur durant une suspension de jeu ; le joueur n'estime pas la position de manière suffisamment précise

- Q.** Un joueur trouve sa balle dans un rough épais et la balle est à peine visible. Avant que le joueur n'effectue un coup, le Comité suspend le jeu, et le joueur arrête immédiatement de jouer sans relever sa balle. Pendant l'interruption de jeu un élément extérieur déplace la balle du joueur. Le joueur est informé de cet acte causé par l'élément extérieur et, à la reprise du jeu, le joueur estime l'endroit où la balle reposait à l'origine et place une balle à cet endroit. Cependant la balle est placée sur le dessus de l'herbe dans un lie bien meilleur qu'il n'était avant l'interruption de jeu. Quelle est la décision ?
- R.** La Note de la Règle 6-8d requiert du joueur d'estimer l'endroit où la balle doit être placée et de placer la balle à cet endroit estimé. Si le joueur place sa balle dans un lie sensiblement différent du lie d'origine, le joueur n'a pas estimé la position de la balle avec suffisamment de précision. En plaçant la balle sur le dessus de l'herbe, le joueur l'a placée à un mauvais endroit. S'il exécute un coup depuis cet endroit sans avoir d'abord corrigé son erreur selon la Règle 20-6, il est sujet à pénalité selon la Règle 20-7 pour avoir joué d'un mauvais endroit.

Autres Décisions concernant la Règle 6-8d : voir "Interruption et reprise du jeu" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

7-1. AVANT OU ENTRE LES TOURS**a. Match play**

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

b. Stroke play

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 7-1b :

Disqualification.

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

7-2. PENDANT UN TOUR

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

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

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

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

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

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

- (a) comme prévu dans cette Règle,

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 7-2 :

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

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

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

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

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

ENTRAÎNEMENT AVANT OU ENTRE LES TOURS EN STROKE PLAY

7-1b/1

Un seul coup d'entraînement joué sur le terrain avant un tour en stroke play

- Q.** Le jour d'une compétition en stroke play, un compétiteur, avant de commencer son tour, joue un seul coup d'entraînement d'un départ avancé du premier trou vers une zone de hors limites. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur a enfreint la Règle 7-1b et est passible de disqualification. Néanmoins, le Comité serait en droit, dans ces circonstances, de modifier la pénalité en deux coups selon la Règle 33-7. Si le compétiteur jouait plus d'un tel coup, la modification de la pénalité de disqualification ne serait pas appropriée.

7-1b/2

Renoncer à pénaliser pour entraînement sur le terrain

- Q.** Une compétition en stroke play sur 36 trous est prévue sur des jours consécutifs. Après la fin de son premier tour, un compétiteur qui est un membre du club où se déroule l'épreuve, joue plusieurs trous supplémentaires et est donc passible de disqualification selon la Règle 7-1b.
Le Comité est-il en droit d'annuler ou de modifier la pénalité ?
- R.** Non.

7-1b/3

Compétiteur s'entraînant sur le terrain après un tour de qualification et jouant en play-off le même jour

- Q.** Ayant terminé la compétition en stroke play qualificative pour une épreuve en match play, un compétiteur s'entraîne sur le terrain de la compétition après le départ du dernier groupe de la compétition. À l'issue du tour, le compétiteur est ex aequo à la dernière place qualificative pour le match play. Cette égalité doit être départagée par un play-off en trou par trou prévu pour être joué immédiatement. Le compétiteur est-il passible de disqualification du play-off selon la Règle 7-1b ? Si oui, le Comité serait-il fondé d'annuler la pénalité selon la Règle 33-7 ?

- R.** Le compétiteur est passible de disqualification. Annuler la pénalité n'est pas recommandé dans de telles circonstances.

7-1b/4

Stroke play de 36 trous sur deux terrains ; joueur terminant le premier tour, s'entraînant sur le même terrain et jouant plus tard en play-off sur ce terrain

- Q.** Un stroke play pour déterminer les qualifiés d'un match play est prévu en 36 trous sur deux jours consécutifs. Dix-huit trous sont joués sur le parcours Est et 18 trous sur le parcours Nord. Tout play-off est prévu sur le parcours Est.

Plusieurs compétiteurs ayant joué leur premier tour qualificatif sur le parcours Est, désirent encore jouer. Ils savent qu'ils seront en infraction à la Règle 7-1b s'ils jouent sur le parcours Nord, donc ils jouent à nouveau sur le parcours Est.

Après le second tour de qualification, un des compétiteurs est ex aequo pour la dernière place qualificative. Doit-il être disqualifié pour le play-off sur le parcours Est en application de la Règle 7-1b ?

- R.** Oui.

7-1b/5

Cadet du compétiteur s'entraînant sur ou testant les surfaces des greens d'un terrain avant un tour en stroke play

- Q.** En stroke play, le cadet d'un compétiteur s'entraîne sur ou teste les surfaces des greens du terrain avant que le compétiteur ne prenne le départ. Le compétiteur est-il disqualifié selon la Règle 7-1b ?

- R.** Non. Un compétiteur est responsable des actions de son cadet seulement pendant un tour (Règle 6-1).

7-1b/6

Stroke play de 54 trous sur des jours consécutifs ; second tour annulé et un compétiteur s'entraînant sur le terrain après l'annulation

- Q.** Une compétition en stroke play de 54 trous est prévue pour être jouée sur des jours consécutifs. Le second tour est annulé lorsque le terrain devient injouable, et la compétition est réduite à 36 trous. Un compétiteur s'entraîne sur le terrain le jour du second tour après l'annulation du tour. Le compétiteur est-il sujet à disqualification pour une infraction à la Règle 7-1b ?

- R.** Oui, parce que la compétition était prévue être jouée sur des jours consécutifs. Le fait que la compétition ne soit plus jouée sur des jours consécutifs au moment où le compétiteur s'entraîne n'a aucune importance.

Toutefois, dans de telles circonstances le Comité peut autoriser l'entraînement sur le terrain entre les tours – voir Note de la Règle 7-1b.

7-1b/7

Compétiteur s'entraînant au putting sur le 3^e green après avoir terminé le trou pendant le premier tour d'une compétition en stroke play de 36 trous

- Q.** Une compétition en stroke play de 36 trous est prévue pour être jouée sur un jour. Pendant le premier tour un compétiteur, ayant terminé le 3^e trou, joue un putt d'entraînement sur le 3^e green. Le compétiteur est-il disqualifié selon la Règle 7-1b pour s'être entraîné sur le terrain avant son second tour ?

- R.** Non. Un compétiteur a le droit de faire tout ce que les Règles lui permettent de faire pendant un tour conventionnel. La Règle 7-2 permet à un joueur entre le jeu de deux trous de s'entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près du green du dernier trou joué, de tout putting-green d'entraînement ou de l'aire de départ du trou suivant à jouer dans le tour, à condition qu'un tel coup d'entraînement ne soit pas joué depuis un obstacle et ne retarde pas indûment le jeu (Règle 6-7).

Décisions connexes :

- 7-2/8 Compétiteur s'entraînant au putting sur le 18^e green immédiatement après la fin du premier tour d'une compétition en stroke play jouée sur des jours consécutifs.
- 7-2/9 Compétiteur s'entraînant au putting sur le 3^e green d'un terrain de 9 trous lors d'une compétition en stroke play de 18 trous.

Autres Décisions concernant la Règle 7-1 : voir "Entraînement" dans l'Index.

ENTRAÎNEMENT PENDANT UN TOUR

7-2/1

Quand l'entraînement entre des trous est-il autorisé ?

- Q.** Quand le jeu d'un trou est-il terminé pour qu'un joueur puisse s'entraîner comme le permet la Règle 7-2 ?

R. Match play :

Simple

Quand il a entré sa balle, son coup suivant a été concédé, ou le trou a été concédé par l'un ou l'autre des joueurs.

À quatre balles

Quand lui et son partenaire ont tous deux entré leurs balles, leurs coups suivants ont été concédés, ou l'un ou l'autre camp a concédé le trou.

Stroke play :

Individuel

Quand il a entré sa balle.

À quatre balles

Quand lui et son partenaire ont tous deux entré ou relevé leurs balles.

Contre bogey, contre par et Stableford

Quand il a entré ou relevé sa balle.

Décision connexe :

- 30/6 Joueur effectuant un putt d'entraînement quand lui et son partenaire ont terminé le trou mais avant que les adversaires ne l'aient terminé.

7-2/1.5

Continuer le jeu du trou en match play alors que le résultat du trou est acquis

- Q.** Dans un match play entre A et B, A termine le trou en 4. B a joué quatre coups et sa balle repose dans un bunker. Le résultat du trou est donc acquis. Si B joue du bunker, le coup sera-t-il considéré comme un coup d'entraînement ?
- R.** Non. Les coups joués en continuant le jeu d'un trou dont le résultat a été acquis, ne sont pas des coups d'entraînement – voir Règle 7-2.

7-2/1.7**Explication de "Coups joués en continuant le jeu d'un trou"**

- Q.** La Règle 7-2 stipule que des coups joués en continuant le jeu d'un trou, dont le résultat a été acquis, ne sont pas des coups d'entraînement. Quelle est la signification de "continuant le jeu d'un trou" ?
- R.** Cette phrase couvre les situations dans lesquelles un joueur joue la fin d'un trou avec une balle en jeu. Son interprétation n'est pas restreinte au fait de continuer le jeu du trou en accord avec les Règles mais inclut, par exemple, des situations où un joueur joue une balle d'un point proche de l'endroit où sa balle d'origine est allée hors limites ou dans la zone où elle a été perdue.

7-2/2 (Réservée)**7-2/3****Joueur s'entraînant au putting en dehors du green en attendant de putter**

- Q.** Un joueur relève sa balle du green et, en attendant que son adversaire ou un co-compétiteur joue, droppe sa balle en dehors du green et joue quelques putts d'entraînement. Quelle est la décision ?
- R.** Selon la Règle 7-2 le joueur perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play.

7-2/4**Frapper une balle en plastique avant de jouer la balle en jeu**

- Q.** Pendant le jeu d'un trou, un joueur exécute un coup sur une balle en plastique avant de jouer sa balle en jeu. Est-il en infraction avec la Règle 7-2 ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 14-3/10 Utilisation d'aide à l'entraînement ou au mouvement pendant un tour.

7-2/5**Frapper une balle d'entraînement pour la renvoyer vers le practice**

- Q.** Pendant le jeu d'un trou, un joueur voit sur le terrain quelques balles provenant du practice adjacent et en renvoie une vers le terrain d'entraînement avec son club. Y a-t-il une pénalité selon la Règle 7-2 ?
- R.** Dans certaines circonstances frapper une balle d'entraînement vers le practice pendant le jeu d'un trou serait une infraction à la Règle 7-2, mais le coup ponctuel sur une balle d'entraînement, apparemment seulement dans l'intention de dégager le terrain, n'est pas une infraction.

7-2/5.5**Joueur trouvant une balle et la renvoyant au joueur qui l'a perdue**

- Q.** Alors que A joue le 13^e trou, X, qui joue le 14^e trou adjacent, cherche sa balle sur le fairway du 13^e trou. X ne retrouve pas sa balle et repart sur le 14^e trou. A trouve alors la balle de X enfoncée sur le fairway du 13^e trou et l'appelle. X lui demande de renvoyer la balle. Comme X est hors de portée d'un jet de balle, A lui renvoie la balle en la frappant avec un petit fer.

En agissant ainsi, A doit-il être considéré comme ayant joué un coup d'entraînement en infraction à la Règle 7-2 ?

R. Non. Puisque A a agi par courtoisie, il n'y a pas de pénalité.

Décision connexe :

- 1-4/4 Joueur frappant de colère une balle jouée par le groupe suivant.

7-2/6 (Réservée)

7-2/7

Mouvement d'essai délogeant une balle cachée

- Q.** Un joueur fait un mouvement d'essai dans le rough et déloge une balle cachée. Y a-t-il pénalité ?
- R.** Non. Puisque de toute évidence le joueur n'avait pas l'intention de frapper la balle abandonnée, son mouvement reste un mouvement d'essai et n'est pas un coup. Par conséquent, la question ne se pose pas de savoir s'il a joué un coup d'entraînement (Règle 7-2) ou un coup avec une mauvaise balle (Règle 15-3).

Décisions connexes :

- 15/2 Coup du joueur sur sa balle délogeant une balle cachée.
- 18-2/19 Balle déplacée accidentellement par un mouvement d'essai avant un coup de départ.
- 18-2/20 Balle en jeu déplacée accidentellement par un mouvement d'essai.

7-2/8

Compétiteur s'entraînant au putting sur le 18^e green immédiatement après la fin du premier tour d'une compétition en stroke play jouée sur des jours consécutifs

- Q.** Lors d'une compétition en stroke play de 72 trous se déroulant sur quatre jours consécutifs, un compétiteur, immédiatement après avoir terminé le 18^e trou du premier tour, joue un putt d'entraînement sur le 18^e green. Le compétiteur est-il disqualifié selon la Règle 7-1b pour entraînement sur le terrain entre les tours ?
- R.** Non. La Règle 7-2 permet de s'entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près du green du dernier trou joué entre le jeu de deux trous. Il s'ensuit que le même privilège s'applique immédiatement après la fin du dernier trou du tour, même si techniquement un tel entraînement pourrait être considéré comme effectué entre les tours, pas pendant un tour.

La Règle 7-1b s'appliquerait si un compétiteur, après avoir terminé le 18^e trou, quittait le terrain et plus tard revenait et jouait un putt d'entraînement sur le 18^e green.

7-2/9

Compétiteur s'entraînant au putting sur le 3^e green d'un terrain de 9 trous lors d'une compétition en stroke play de 18 trous

- Q.** Une compétition en stroke play de 18 trous est jouée sur un terrain de 9 trous. Un compétiteur, ayant terminé le 3^e trou, joue un putt d'entraînement sur le 3^e green. Puisque le tour conventionnel exige que le compétiteur joue le 3^e trou en tant que 12^e trou plus tard dans le tour, le compétiteur est-il pénalisé pour entraînement ?

- R.** Non. La Règle 7-2 permet à un joueur entre le jeu de deux trous de s'entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près du green du dernier trou joué.

Décision connexe aux décisions 7-2/8 et 7-2/9 :

- 7-1b/7 Compétiteur s'entraînant au putting sur le 3^e green après avoir terminé le trou pendant le premier tour d'une compétition en stroke play de 36 trous.

7-2/10

Match interrompu d'un commun accord ne pouvant être repris avant trois jours ; joueur désirant jouer sur le terrain avant la reprise du match

- Q.** Conformément à l'Exception de la Règle 6-8a, un match est interrompu à cause de la tombée de la nuit. Les joueurs constatent que le seul moment convenant mutuellement pour la reprise de jeu, qui ne retarde pas la compétition, est trois jours plus tard.

Ils s'entendent pour reprendre le jeu à cette date, mais l'un d'eux désire participer à une autre compétition sur le terrain le lendemain. Quelle est la décision ?

- R.** La Règle 7-2 ne prévoit pas un tel cas et comme il est déraisonnable d'interdire à un joueur de jouer sur le terrain de la compétition dans de telles circonstances, selon l'équité (Règle 1-4), l'un ou l'autre joueur peut jouer sur le terrain n'importe quand avant la reprise du jeu.

7-2/11

Match interrompu d'un commun accord au départ du 13^e trou ne pouvant être repris avant le lendemain ; les joueurs peuvent-ils jouer les 12 premiers trous avant de reprendre le match

- Q.** Conformément à l'Exception de la Règle 6-8a, un match est interrompu au départ du 13^e trou à cause de la tombée du jour. Les joueurs s'entendent pour reprendre le match le lendemain après-midi. Cependant, le lendemain, il n'est pas possible pour les joueurs de reprendre le jeu sur le terrain de la compétition au départ du 13^e trou, à cause de l'occupation intensive du terrain.

Les joueurs désirent jouer les douze premiers trous et reprendre le match au 13^e trou. Quelle est la décision ?

- R.** La Règle 7-2 ne prévoit pas un tel cas. Selon l'équité (Règle 1-4), les joueurs peuvent jouer les douze premiers trous et reprendre le match au 13^e trou.

7-2/12

Interruption du jeu par le Comité ; joueur désirant s'entraîner après la reprise

- Q.** Dans une compétition en stroke play, le Comité interrompt le jeu et programme la reprise pour 8 heures le lendemain. Un joueur, dont le groupe est le troisième groupe à jouer d'un départ particulier, désire continuer à s'entraîner sur la zone d'entraînement désignée après la reprise du jeu à 8 heures puisque son groupe ne pourra pas jouer à cette heure. Quelle est la décision ?

- R.** Quand le jeu reprend à 8 heures, l'Exception de la Règle 7-2 ne s'applique plus. Par conséquent, le joueur ne peut plus s'entraîner que dans les conditions prévues par la Règle 7-2.

Autres Décisions concernant la Règle 7-2 : voir "Entraînement" dans l'Index.

RÈGLE 8

CONSEIL ; INDICATION DE LA LIGNE DE JEU

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

8-1. CONSEIL

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

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

8-2. INDICATION DE LA LIGNE DE JEU

a. Ailleurs que sur le green

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

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

b. Sur le green

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

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

CONSEIL

8/1

Règlement d'une compétition par équipe stipulant qui est autorisé à donner des conseils

- Q.** Le Règlement d'une compétition par équipe stipule que seul le capitaine de l'équipe est autorisé à donner des conseils ou que la personne désignée par chaque équipe pour donner des conseils doit être un amateur. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui – voir Note de la Règle 8.

8/2

Capitaine d'équipe donnant des conseils en jouant

- Q.** Si le Comité a adopté la Note de la Règle 8 comme Règlement de la compétition, un capitaine d'équipe, qui est un joueur membre d'une équipe, peut-il, en jouant la compétition, donner des conseils à un coéquipier autre que son partenaire ?
- R.** Non. Comme le capitaine de l'équipe est un joueur jouant sur le terrain, s'il advenait qu'il donne des conseils à n'importe qui d'autre que son partenaire pendant son tour conventionnel, il serait en infraction avec la Règle 8-1 (**Révisée**)

Décisions connexes aux décisions 8/1 et 8/2 : voir "Compétition par équipe" dans l'Index.

8-1/1 (Réservée)

8-1/2

Echanger des renseignements concernant une distance

Un renseignement concernant la distance entre deux objets est une information de notoriété publique et non un conseil. Il est donc permis aux joueurs d'échanger des renseignements relatifs à la distance entre deux objets. Par exemple un joueur peut demander à quiconque, y compris son adversaire, son co-compétiteur ou l'un ou l'autre de leurs cadets, quelle est la distance entre sa balle et le trou.

Décisions connexes :

- 14-3/0.5 Règle Locale autorisant l'usage d'instruments de mesure de la distance.
- 14-3/0.7 Joueur obtenant une information de distance mesurée avec un dispositif électronique.

8-1/3 (Réservée)**8-1/4 (Réservée)**

8-1/5

Demander un renseignement sur la position de la balle d'un autre joueur

- Q.** Un joueur se préparant à jouer vers le green demande à un spectateur à quelle distance du drapeau se trouve la balle, qui est sur le green, de son adversaire ou co-compétiteur. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 8-1 ?
- R.** Non.

Décision connexe :

- 9-2/16 S'assurer de la position de la balle de l'adversaire avant de jouer.

8-1/6

Demander à son adversaire ou co-compétiteur quel club il a utilisé au trou précédent

- Q.** Pendant le jeu du 6^e trou, A demande à B quel club il a utilisé au 4^e trou, qui est un par 3 de longueur similaire. A est-il en infraction avec la Règle 8-1 ?
- R.** Non.

8-1/7

Après avoir joué vers le green un joueur demande à son adversaire ou à un co-compétiteur quel club il a joué pour aller au green

- Q.** A joue son second coup qui s'immobilise sur le green, B fait de même. A demande alors à B quel club il a utilisé pour son second coup. A est-il en infraction avec la Règle 8-1 ?
- R.** Non.

8-1/8

Commentaire sur le choix d'un club après un coup

- Q.** Après avoir joué un coup, un joueur déclare : "J'aurais dû jouer un fer 5". Le joueur est-il en infraction avec la Règle 8-1 ?
- R.** Si la réflexion est faite fortuitement, il n'y a pas d'infraction. Si la réflexion est faite à un autre joueur qui a un coup à jouer d'environ la même position, c'est une infraction.

8-1/9

Réflexion trompeuse sur le choix d'un club

- Q.** A fait une réflexion au sujet du choix de son club qui est volontairement trompeuse et manifestement faite pour être entendue par B, qui a un coup similaire. Quelle est la décision ?
- R.** A commet une infraction à la Règle 8-1 et perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play.

8-1/10

Regarder dans le sac d'un autre joueur pour déterminer le club utilisé

- Q.** A regarde dans le sac de B pour savoir quel club B a utilisé pour son dernier coup. Est-ce l'équivalent de demander un conseil ?
- R.** Non. Une information obtenue par observation n'est pas un conseil. Mais voir aussi Décision 8-1/11.

8-1/11

Soulever une serviette couvrant les clubs d'un autre joueur pour déterminer le club utilisé

- Q.** La Décision 8-1/10 précise qu'il n'y a pas d'infraction à la Règle 8-1 commise par A pour avoir regardé dans le sac de B pour déterminer quel club B a utilisé pour son dernier coup. En supposant qu'une serviette recouvre les clubs de B et que A soulève la serviette pour savoir quel club B a utilisé, serait-il en infraction avec la Règle 8-1 ?
- R.** Oui. Un joueur n'a pas le droit d'obtenir un tel renseignement au moyen d'un acte physique.

8-1/12

Cadet partagé par deux joueurs renseignant l'un sur le club utilisé par l'autre

- Q.** Lorsqu'un cadet est employé par deux joueurs, A et B, qui ne sont pas partenaires, est-il permis à A, dont c'est le tour de jouer, de demander au cadet quel club B a utilisé pour un coup d'une position proche ?
- R.** Oui. A a le droit de rechercher auprès du cadet toute information que celui-ci peut posséder.

8-1/13

Joueur donnant à son adversaire ou co-compétiteur des indications pendant un tour

- Q.** Pendant un tour un joueur dit à un adversaire ou un co-compétiteur qu'il fait de l'overwing. Est-ce donner un conseil en infraction avec la Règle 8-1 ?
- R.** Oui.

8-1/14

Compétiteur, après avoir terminé le trou, montrant à un co-compétiteur comment jouer un coup

- Q.** En stroke play individuel, A, qui vient de terminer le jeu du 7^e trou, montre à B, dont la balle est juste en dehors du green, comment il doit jouer son approche. Quelle est la décision ?
- R.** B n'encourt pas de pénalité parce qu'il n'a pas demandé un conseil. A encourt une pénalité de deux coups pour avoir donné un conseil à B. Comme un des compétiteurs impliqués (B) n'a pas terminé le trou, la pénalité est appliquée au 7^e trou.
- Si A et B avaient terminé le 7^e trou, la pénalité pour A s'appliquerait au 8^e trou.

8-1/15

Cadet faisant un mouvement avec le club pour montrer au joueur comment exécuter un coup

- Q.** Le cadet d'un joueur prend un de ses clubs et fait un mouvement pour lui montrer comment jouer un certain coup. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui, à condition que le jeu ne soit pas indûment retardé. Un joueur peut toujours demander et accepter un conseil de son cadet (Règle 8-1).

8-1/16

Suggérer à un compétiteur de considérer sa balle injouable

- Q.** La balle de B repose dans de mauvaises conditions. B réfléchit à ce qu'il va faire lorsque A, son co-compétiteur, dit : "Vous n'avez pas de possibilité de coups. Si j'étais vous, je considérerais la balle injouable". A donne-t-il un conseil, en infraction avec la Règle 8-1 ?
- R.** Oui. La suggestion de A peut influencer B "quant à la manière de jouer". Cela constitue donc un conseil – voir Définition du "Conseil". Il ne s'agit pas d'un "renseignement concernant les Règles", qui lui n'est pas un conseil.

8-1/17

Demande de conseil adressée par erreur au cadet de l'adversaire retirée avant que le conseil ne soit donné

- Q.** En étudiant son putt, A demande un avis au cadet de B qu'il prend par erreur pour son propre cadet. A réalise immédiatement son erreur et demande au cadet de B de ne pas répondre. Le cadet ne dit rien. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité.

Décision connexe :

- 16-1d/6 Cadet frottant la surface du green mais le joueur n'en bénéficiant pas.

8-1/18**Joueur qui n'a pas encore joué demande un conseil à un joueur qui a terminé le tour**

- Q.** Un joueur sur le point de commencer son tour peut-il demander un conseil sur les clubs utilisés sur différents trous auprès d'un joueur qui vient de terminer ?
- R.** Oui. La Règle 8-1 s'applique seulement pendant le jeu d'un tour.

8-1/19**Conseil entre les tours d'un match sur 36 trous**

- Q.** Un joueur peut-il demander un conseil, à d'autres personnes que son partenaire ou cadet, après 18 trous dans un match sur 36 trous ?
- R.** Oui. La Règle 8-1 s'applique seulement pendant un tour conventionnel. Un match sur 36 trous consiste en deux tours conventionnels de 18 trous – voir Définition du "Tour conventionnel".

8-1/20**Demander un conseil quand le jeu est interrompu**

- Q.** A est sur le point de jouer le 6^e trou, un par 3, lorsque le jeu est interrompu par le Comité. Avant la reprise du jeu, A demande à X, qui a déjà joué le 6^e trou, quel club il a utilisé pour son coup de départ. A est-il pénalisé selon la Règle 8-1 ?
- R.** Non. L'interdiction de donner ou de demander un conseil s'applique seulement pendant un tour conventionnel. Dans ce cas, le tour conventionnel a été interrompu.

8-1/21**Conseil donné par un coéquipier d'un autre groupe en stroke play**

- Q.** Une compétition individuelle et une compétition par équipes sont jouées simultanément en stroke play. Un compétiteur reçoit un conseil d'un coéquipier qui joue dans un autre groupe. Quelle est la décision ?
- R.** Le coéquipier doit être pénalisé de deux coups.

8-1/22**Coéquipiers en même temps co-compétiteurs échangeant des conseils**

- Q.** La formule d'une compétition entre deux équipes est la suivante : stroke play individuel, l'équipe gagnante étant celle dont le total des scores est le plus bas. Le jeu se joue par groupes de quatre, avec deux joueurs de chaque équipe dans chaque groupe.
- Dans une telle compétition, deux membres d'une équipe jouant dans le même groupe peuvent-ils échanger des conseils ?
- R.** Non. Les coéquipiers sont des co-compétiteurs et non des partenaires, dans ce type de compétition, qui n'est pas identique à un stroke play à quatre balles (Règle 31-1), et ils doivent être pénalisés pour chaque infraction à la Règle 8-1.

8-1/23 (Réservée)**8-1/24****Conseil donné par un entraîneur d'équipe ou un capitaine**

- Q.** Une compétition par équipes est jouée, et dans le Règlement le Comité n'autorise pas les capitaines ou entraîneurs à donner des conseils selon la Note de la Règle 8.

Un entraîneur ou capitaine non joueur donne un conseil pendant un tour à un des membres de son équipe. Quelle est la décision ?

- R.** Il n'y a pas de pénalité. Néanmoins, le joueur doit prendre toute mesure pour arrêter ce procédé irrégulier. S'il ne le fait pas, il doit, selon l'équité (Règle 1-4), encourir une pénalité de perte du trou en match play ou de deux coups en stroke play selon l'esprit de la Règle 8-1.

Décisions connexes aux décisions 8-1/21 à 8-1/24 : voir "Compétition par équipe" dans l'Index.

8-1/25

Conseil donné sur demande ; pénalité dans diverses formules de jeu

En match play simples, si A demande un conseil à B, il est sans importance que B donne ce conseil parce que A perd le trou dès la demande.

Dans un match play à quatre balles, A et B contre C et D, si A demande un conseil à C et que C donne le conseil, A et C sont disqualifiés pour le trou. Les pénalités ne s'appliquent pas à leurs partenaires (Règle 30-3f).

En stroke play, si A demande un conseil à B, un co-compétiteur, A encourt une pénalité de deux coups. Si B donne le conseil, il encourt aussi une pénalité de deux coups.

Décision connexe :

- 30-3a/2 Partenaire absent donnant un conseil avant de rejoindre le match.

8-1/26

Joueur changeant de cadet un court instant pour échanger des conseils

Q. Vu le fait qu'un joueur peut changer de cadet pendant un tour conventionnel, un joueur peut-il changer de cadet pendant un court instant dans le but de recevoir des conseils d'un nouveau cadet ?

R. Non. Il est contraire au but et à l'esprit des Règles pour un joueur de changer de cadet pendant un court instant en vue de contourner la Règle 8-1 (Conseil). Ainsi, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou une pénalité de deux coups en stroke play pour chaque trou où l'infraction s'est produite.

Décision connexe :

- 6-4/7 Changement de cadets pendant un tour.

Autres Décisions concernant la Règle 8-1 : voir "Conseil" dans l'Index.

INDICATION DE LA LIGNE DE JEU AILLEURS QUE SUR LE GREEN

8-2a/0.5

Signification de "Ligne de jeu indiquée par quiconque" et de "Placer une marque dans l'intention d'indiquer la ligne de jeu" dans la Règle 8-2a

La Règle 8-2a autorise un joueur à se faire indiquer la ligne de jeu par quiconque. Cependant, toute marque placée par le joueur ou au su du joueur, dans l'intention

d'indiquer la ligne de jeu, doit être enlevée avant l'exécution du coup.

Par exemple, les actions suivantes ne constituent pas une infraction à la Règle 8-2a :

- Avant de jouer de l'aire de départ sur un trou où la zone de réception n'est pas visible, un joueur demande à un co-compétiteur si un objet au loin (par ex. une construction) est aligné avec le milieu du fairway, et le co-compétiteur l'informe que oui.
- En se dégageant d'un obstacle d'eau, un joueur place une serviette à l'emplacement où il estime que sa balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle. Le joueur se droppe en arrière dans l'axe du trou conformément à la Règle 26-1b et la serviette est sur sa ligne de jeu lorsqu'il exécute son coup. Comme la serviette n'a pas été placée "dans l'intention d'indiquer la ligne de jeu", il n'y a pas d'infraction à la Règle 8-2a.

Par contre, ce qui suit est un exemple d'une action qui serait une infraction à la Règle 8-2a :

- Avant qu'un joueur n'exécute un coup depuis un emplacement situé à cinq mètres à l'extérieur du green, et au su du joueur, son cadet place le sac du joueur à un endroit précis derrière le green dans l'intention d'indiquer le point que le joueur devrait viser et laisse le sac en place pendant que le joueur exécute son coup. **(Nouvelle)**

8-2a/1

Club placé sur le sol pour aligner les pieds

- Q.** Un joueur place un club sur le sol parallèlement à la ligne de jeu pour l'aider à aligner correctement ses pieds. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui, à condition que le joueur enlève le club avant de jouer son coup. Sinon, une infraction à la Règle 8-2a serait commise.

Décision connexe :

- [14-3/10.3 Utilisation d'une baguette durant un tour pour s'aligner ou comme aide au mouvement intentionnel.](#)

8-2a/2

Objet placé derrière ou à côté de la balle pour indiquer la ligne de jeu

- Q.** Un joueur peut-il placer sa pipe ou un club à côté de sa balle, ou un objet derrière sa balle, pour indiquer la ligne de jeu et laisser l'objet en place pendant qu'il joue un coup ?
- R.** Non. Une telle action serait une infraction à la Règle 8-2a.

8-2a/3

Joueur plaçant un repère pour indiquer la distance pour une petite approche

- Q.** Un joueur qui joue une petite approche place un club au sol en dehors de sa ligne de jeu pour indiquer la distance où il aimerait voir tomber sa balle et laisse le club en position pendant le coup. Quelle est la décision ?
- R.** Dans l'esprit de la Règle 8-2a, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur encourt la pénalité générale de perte du trou en match play ou deux coups en stroke play.

Autres Décisions concernant la Règle 8-2a : voir "Indication de la ligne de jeu" et "Ligne de jeu" dans l'Index.

INDICATION DE LA LIGNE DE PUTT

8-2b/0.5

Signification de "Indiquer la ligne de putt" et de "Placer une marque dans l'intention d'indiquer la ligne de putt" dans la Règle 8-2b

La Règle 8-2b autorise un joueur à se faire indiquer la ligne de putt par son partenaire ou l'un ou l'autre de leurs cadets. Cependant, le green ne doit pas être touché et une marque ne peut être placée en un endroit quelconque dans l'intention d'indiquer la ligne de putt.

Par exemple, les actions suivantes ne constituent pas une infraction à la Règle 8-2b :

- Avant qu'un joueur ne joue sur le green, son cadet indique mais sans le toucher un impact de balle réparé sur la ligne de putt que le joueur devrait utiliser comme point à viser.
- Alors qu'un joueur se prépare à jouer depuis le green, son partenaire lui dit de viser le bord d'une tête d'arroseur (c.-à-d. un objet fixe) situé derrière le green.

Par contre, les cas suivants sont des exemples d'une action qui serait une infraction à la Règle 8-2b :

- Avant qu'un joueur ne joue sur le green, son cadet touche le green avec le drapeau derrière et à droite du trou pour indiquer le point que le joueur devrait viser pour son putt.
- Alors qu'un joueur s'aligne pour son putt, son cadet place une bouteille d'eau dans l'herbe derrière le green pour indiquer le point que le joueur devrait viser pour son putt et enlève la bouteille avant que le joueur n'exécute son coup. **(Nouvelle)**

8-2b/1

Cadet projetant une ombre pour indiquer la ligne de putt

- Q.** Un cadet projette son ombre sur le green dans le but d'indiquer au joueur une ligne de putt. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui, mais seulement si l'ombre cesse d'être projetée avant le coup. **(Révisée en anglais seulement)**

8-2b/2

Cadet ayant pris le drapeau en charge conseillant à son joueur de viser son pied

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le green et son cadet prend le drapeau en charge. Le cadet suggère, avant le coup, au joueur de viser son pied gauche. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 8-2b ?
- R.** Si le cadet a positionné son pied dans le but d'indiquer la ligne de putt, le joueur est en infraction avec la Règle 8-2b aussitôt que le cadet a placé son pied dans cette position. L'infraction ne peut pas être corrigée même si le cadet déplace ensuite son pied.

Si le cadet n'a pas initialement placé son pied dans une telle position dans le but d'indiquer la ligne de putt et que, par la suite, il suggère au joueur de viser son pied gauche, le joueur serait en infraction avec la Règle 8-2b si le cadet ne déplace pas son pied, avant le coup, dans une autre position qui n'indique pas la ligne de putt.

La même réponse s'appliquerait si un partenaire du joueur avait pris le drapeau en charge. **(Révisée en anglais seulement)**

8-2b/3

Cadet touchant le green pour indiquer la ligne de jeu avant que le joueur ne joue une petite approche de l'extérieur du green

- Q.** Le cadet d'un joueur se préparant à jouer une petite approche de l'extérieur du green touche le green avec un club pour indiquer la ligne de jeu. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. L'interdiction de toucher le green pour indiquer la ligne de jeu s'applique seulement si la balle du joueur repose sur le green.

8-2b/4

Peut-on demander à un capitaine d'équipe autorisé à donner des conseils de rester hors des greens ?

- Q.** Dans une compétition par équipes, le Comité souhaite introduire un règlement autorisant un capitaine d'équipe à donner des conseils à des membres de son équipe, y compris indiquer une ligne de putt. Cependant, il veut préciser que le capitaine doit rester en dehors des greens. Un tel règlement est-il autorisé ?
- R.** Oui – voir Note de la Règle 8. **(Révisée en anglais seulement)**

Décisions connexes : voir "**Compétition par équipe**" dans l'Index.

Autres Décisions concernant la Règle 8-2b : voir "**Indication de la ligne de putt**" et "**Ligne de putt**" dans l'Index.

RENSEIGNEMENT SUR LES COUPS RÉALISÉS

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

9-1. RÈGLE GÉNÉRALE

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

9-2. MATCH PLAY

a. Renseignement sur les coups réalisés

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

b. Mauvais renseignement

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

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

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

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

9-3. STROKE PLAY

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

RENSEIGNEMENT SUR LES COUPS RÉALISÉS : GÉNÉRALITÉS

9/1

Renseignement inexact sur les Règles

Un joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir donné un renseignement inexact sur les Règles (voir Définition des "Règles") ; ce n'est pas un mauvais renseignement au sens du terme utilisé dans la Règle 9. Il appartient à chaque joueur de connaître les Règles

(Règle 6-1). Néanmoins, s'il est établi qu'un joueur a volontairement donné un renseignement inexact sur les Règles, le Comité est en droit d'imposer une pénalité de disqualification selon la Règle 33-7.

RENSEIGNEMENT SUR LES COUPS RÉALISÉS EN MATCH PLAY

9-2/1

Signification de "aussitôt que possible" dans la Règle 9-2

La Règle 9-2b(i) impose à un joueur qui a encouru une pénalité d'en informer son adversaire "aussitôt que possible". Cette phrase est volontairement formulée de manière large pour permettre de prendre en considération les circonstances de chaque situation, spécialement la proximité du joueur par rapport à son adversaire. Donc, informer l'adversaire "aussitôt que possible" d'une pénalité encourue ne signifie pas, en toutes circonstances, que le joueur doit le faire avant que l'adversaire ne joue son coup suivant.

9-2/2

Renseignement inexact donné par un cadet ou un partenaire

- Q.** Si un renseignement inexact comme le nombre de coups d'un joueur est donné à un adversaire, non par le joueur lui-même, mais par le partenaire du joueur ou le cadet de celui-ci, le joueur est-il passible d'une pénalité selon la Règle 9-2 ?
- R.** Oui, à condition que l'erreur ne soit pas corrigée avant que l'adversaire ne joue son coup suivant.

9-2/3

Mauvais renseignement sur les coups joués donné volontairement

- Q.** Lors d'un match entre A et B, A dit volontairement à B pendant le jeu d'un trou qu'il a joué trois coups, alors qu'en fait il a joué quatre coups. A ne corrige pas l'erreur avant que B ne joue son coup suivant. A est-il sujet à pénalité selon la Règle 9-2 ?
- R.** Oui. Quand un joueur donne un renseignement inexact, il est indifférent que l'erreur soit contenue dans une réponse à une question de l'adversaire du joueur ou dans une déclaration volontaire du joueur. Une telle erreur doit être corrigée avant que le coup suivant de l'adversaire ne soit joué.

9-2/3.5

Joueur refusant d'indiquer à son adversaire combien de coups il a joués

- Q.** Au cours d'un match, B demande à A combien de coups il (A) a joués sur le trou en train d'être joué ou sur un trou qui vient de se terminer. A refuse de donner à B l'information demandée. Quelle est la décision ?
- R.** Si durant le jeu d'un trou, A ne donne pas le nombre de coups qu'il a joués avant que B ne joue son coup suivant ou, dans le cas d'un trou qui vient d'être terminé avant que l'un des joueurs n'ait joué un coup du départ suivant, A encourt la pénalité générale de la perte du trou (Règle 2-6) pour n'avoir pas respecté les dispositions de la Règle 9-2a. La pénalité s'applique sur le trou en train d'être joué ou, si le trou est terminé, sur le dernier trou joué. **(Révisée)**

9-2/4**Différer le renseignement sur les coups joués jusqu'à ce que ce soit à l'adversaire de jouer**

- Q.** Dans un match entre A et B, A demande à B pendant le jeu d'un trou combien de coups il (B) a joués. B, dont c'est le tour de jouer, diffère sa réponse jusqu'à ce qu'il ait joué son coup suivant. B est-il sujet à pénalité selon la Règle 9-2 ?
- R.** Non, à condition que B donne le renseignement avant que A ne joue son coup suivant.

9-2/5**Renseignement inexact amenant l'adversaire à relever son marque-balle**

- Q.** La Règle 9-2 stipule que, si pendant le jeu d'un trou un joueur donne un renseignement inexact à l'adversaire et ne corrige pas l'erreur avant que l'adversaire ne joue son coup suivant, le joueur perd le trou. Pendant le jeu d'un trou, un joueur donne un renseignement inexact à son adversaire et le renseignement inexact amène l'adversaire à relever la pièce marquant la position de sa balle. Le relèvement de la pièce par l'adversaire est-il l'équivalent de jouer son coup suivant ?
- R.** Oui ; le joueur perd le trou.

Décisions connexes :

- 2-4/3 Joueur relevant sa balle car croyant à tort que son coup suivant est concédé.
- 2-4/3.5 Coup concédé par le cadet.
- 20-1/8 Marque-balle relevé par le joueur croyant à tort qu'il a gagné un trou.

9-2/6**Joueur annonçant un score inexact amenant l'adversaire à relever sa balle alors qu'il pouvait partager le trou**

- Q.** En match play, A termine le trou et déclare à B, son adversaire, qu'il a fait 4. B, ayant joué quatre coups, relève sa balle presumant qu'il a perdu le trou. A réalise alors qu'il a fait 5. Il le dit immédiatement à B. Quelle est la décision ?
- R.** A donne un mauvais renseignement sur le nombre de coups joués et, selon le principe de la Règle 9-2, A devrait normalement perdre le trou. Toutefois, puisque B ne pouvait au mieux que partager, le trou est partagé – voir Règle 2-2.

Décisions connexes :

- 2-5/3 Joueur relevant sa balle avant de terminer le trou ; adversaire relevant alors sa balle prétendant que le joueur a perdu le trou.
- 30/5 En match play à quatre balles un joueur avec un putt pour partager relevant sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire basée sur un malentendu.
- 30-3f/3 Balle d'un joueur reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée ; les autres joueurs du match relèvent leurs balles par erreur croyant que le joueur a gagné le trou.

9-2/7**Renseignement inexact donné par un joueur corrigé avant que l'adversaire ne joue le coup suivant mais après que l'adversaire a concédé le putt au joueur**

Q. Dans un match, la balle de A est à quelques centimètres du trou. B demande à A "Combien de coups cela fera dans le trou ?" A répond "6", sur quoi B étant en 5 concède le coup suivant à A. Avant que B ne putte, A informe B qu'il (A) a en réalité fait 5. Quelle est la décision ?

R. A perd le trou selon la Règle 9-2 pour avoir donné un mauvais renseignement.

Le principe de la Règle 9-2 s'applique si, après avoir reçu un renseignement inexact, un joueur relève sa balle, concède le coup suivant à son adversaire ou fait une quelconque action similaire avant que l'erreur ne soit corrigée.

Dans le cas évoqué, la réponse ne dépend pas de la distance séparant la balle de A du trou ou du fait que B ne pouvait pas faire un meilleur score que A.

9-2/8**Joueur gagnant le trou en ayant joué une mauvaise balle ; erreur découverte au trou suivant ; son adversaire réclame le trou précédent**

Q. Dans un match, A entre en 3 au 5^e trou. Son adversaire, B, entre en 4. Après avoir joué du départ suivant, on découvre que A a joué une mauvaise balle au 5^e trou. B réclame le 5^e trou. Quelle est la décision ?

R. Puisque A omet d'informer B aussitôt que possible qu'il a encouru une pénalité pour avoir joué une mauvaise balle, il est considéré comme ayant donné un mauvais renseignement même s'il ne savait pas qu'il avait encouru une pénalité (Règle 9-2). Ainsi, la réclamation tardive de B est valable (Règle 2-5) et le Comité doit décider que B gagne le 5^e trou.

Décisions connexes :

- 2-5/4 Joueur gagnant le trou avec sa balle d'origine après avoir joué une mauvaise balle ; adversaire déposant une réclamation hors délai.
- 30-3c/2 Joueur gagnant le trou avec une mauvaise balle et partenaire relevant sa balle ; erreur découverte au trou suivant.
- 30-3c/3 Joueurs de camps opposés échangeant leurs balles pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relevant leurs balles ; erreur découverte au trou suivant.
- 30-3c/4 Joueur jouant la balle du partenaire ; erreur découverte après que les adversaires ont joué des coups suivants.

9-2/9**Joueur déclarant un mauvais score pour un trou ; erreur découverte plusieurs trous plus loin**

Q. En match play, à la fin d'un trou, A déclare par inadvertance à B, son adversaire, qu'il a joué en 5, tandis qu'en réalité il a joué en 6. De ce fait le trou est partagé ou gagné par A. A réalise son erreur plusieurs trous plus loin. Quelle est la décision ?

R. Dans les deux cas, A perd le trou et le score du match doit être ajusté en conséquence (Règle 9-2).

9-2/10**Joueur omettant un coup de pénalité en annonçant à son adversaire son score pour un trou ; erreur découverte après la concession du match par l'adversaire**

Q. Dans un match, A et B sont à égalité après 18 trous et jouent le 19^e trou. A encourt un coup de pénalité mais ignore ce fait. A termine le trou et annonce à B qu'il a fait 6, B joue son 6^e coup, manque le trou et concède le match à A.

De retour au club-house, A apprend qu'il a encouru un coup de pénalité et que son score est 7 et non 6. B réclame le gain du match du fait que A a donné un mauvais renseignement. Quelle est la décision ?

R. La réclamation de B est valable puisque le résultat n'a pas été proclamé – voir Règle 2-5. A perd le trou pour avoir donné un mauvais renseignement, quand bien même il ignorait avoir encouru une pénalité (Règle 9-2).

Décisions connexes : voir "**Réclamations et contestations : réclamation tardive**" dans l'Index.

9-2/11**Joueur concédant le trou croyant avoir joué une mauvaise balle alors que l'adversaire a mal lu le numéro de balle**

Q. Dans un match, A et B jouent des balles de même marque (marque X). Le numéro d'identification de la balle de A est "3" et le nom de A est inscrit sur sa balle. Le numéro d'identification de la balle de B est "5".

A la fin du 2^e trou, que A gagne, B relève les deux balles et dit, "Deux numéros 5 – laquelle est la vôtre ? " A déclare qu'il joue une "3" et que par conséquent il doit avoir joué une mauvaise balle. A et B conviennent que A perd le trou pour avoir joué une mauvaise balle.

B gagne le match et découvre ensuite qu'il a en sa possession une balle de marque X avec le numéro d'identification "3" et le nom de A inscrit dessus. A et B concluent que B a mal lu le numéro au 2^e trou. B a-t-il donné un mauvais renseignement à A ?

R. Non. Un mauvais renseignement selon le terme utilisé dans la Règle 9 se réfère au nombre de coups joués.

L'accord de A et B sur la perte du 2^e trou par A doit être maintenu et le match doit rester comme il a été joué. Il aurait été prudent pour A d'examiner les deux balles au 2^e trou.

Décisions connexes :

- 1-1/4 Joueur découvrant sa propre balle dans le trou après avoir joué une mauvaise balle.
- 2-4/11 Joueur avec balle perdue concédant le trou ; balle trouvée ensuite dans le trou.
- 2-5/5 Réclamation non valable pas contestée.

9-2/12**Ne pas corriger volontairement la méprise de l'adversaire sur le score d'un match ; est-ce un mauvais renseignement ?**

Q. Lors d'un match, B est 1 up sur A en jouant le 14^e trou. A et B font 6 sur le 14^e trou, mais B, croyant que A a fait 5, dit : "Nous sommes à égalité maintenant".

A ne dit rien bien qu'il sache qu'ils ont tous les deux fait 6 et qu'il est encore 1 down. A la fin du 17^e trou, B, croyant qu'il est 2 down, concède le match, alors qu'en fait il est seulement 1 down. A est-il sujet à pénalité selon la Règle 9-2 pour avoir donné un mauvais renseignement ?

- R.** Non. La Règle 9-2 traite d'un mauvais renseignement donné sur le nombre de coups réalisés à un trou et inclut un acquiescement par le joueur (soit oral ou tacite) d'une méprise de son adversaire sur le nombre de coups réalisés par le joueur. Un mauvais renseignement n'inclut pas un acquiescement par le joueur d'une méprise de son adversaire sur le résultat d'un trou ou l'état du match.

Toutefois, l'omission volontaire de A de corriger la méprise de B sur l'état du match est si contraire à l'esprit du jeu que le Comité doit disqualifier A selon la Règle 33-7, le match étant gagné par B.

Décision connexe :

- 2-5/9 Joueur s'entendant avec l'adversaire pour partager le trou et se rendant compte plus tard qu'il avait gagné le trou ; joueur posant ensuite une réclamation.

9-2/13

Joueur déclarant à son adversaire qu'il veut procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau changeant d'avis quand l'adversaire a joué

- Q.** Lors d'un match, B envoie son coup de départ devant un obstacle d'eau et A envoie le sien dans l'obstacle. Avant de jouer son second coup, B demande à A ce qu'il va faire. A annonce qu'il va dropper et prendre un coup de pénalité. B joue alors son second coup, après quoi A change d'avis et joue sa balle de l'obstacle. A a-t-il donné un mauvais renseignement contrairement à la Règle 9-2 ?
- R.** Non. A aurait pu refuser de répondre à la question de B ou répondre qu'il attendrait que B joue son coup suivant avant de décider de sa propre tactique. Le fait que A annonce à B ce qu'il prévoit de faire n'empêche pas A de changer d'avis.

Décisions connexes :

- 3-3/7.5 Compétiteur annonçant son intention de jouer deux balles ; jouant la balle d'origine avant de dropper la seconde balle ; choisissant de ne pas jouer la seconde balle.
- 18-2/12.5 Joueur autorisé à se dégager sans pénalité, relevant la balle, choisissant de ne pas se dégager et désirant procéder selon la Règle de la balle injouable.
- 18-2/30 Joueur déclarant qu'il va procéder selon la Règle de la balle injouable envisageant ensuite la possibilité de jouer sa balle comme elle repose.
- 28/13 Après avoir considéré une balle injouable et l'avoir relevée, joueur découvrant que la balle était dans un terrain en réparation.

9-2/14

Renseignements inexacts faisant penser à tort à l'adversaire qu'il a un putt pour partager ; l'adversaire entre le putt et l'erreur est découverte

- Q.** Dans un match entre A et B, la balle de A est à quelques centimètres du trou. B concède à A son coup suivant et demande alors "Combien de coups avez-vous réalisés ?" A répond "6". B, étant en 5, entre un putt pour 6 et suppose qu'il partage

le trou. A ce moment, A annonce à B qu'il (A) a en réalité fait 5. Le Comité décide que A a gagné le trou. Est-ce correct ?

- R.** Oui. Le trou est terminé dès que le putt de A est concédé et il gagne le trou en 5. Puisque A corrige l'erreur avant qu'un joueur ne joue du départ suivant, aucune pénalité n'est encourue – voir Règle 9-2.

9-2/15

Mauvais renseignement donné après le jeu du trou ; conditions d'application de la pénalité

- Q.** La Décision 9-2/14 précise que, si A n'avait pas corrigé l'erreur avant de jouer du départ suivant, il aurait perdu le trou selon la Règle 9-2. Cependant, il semble que A n'encourt pas une pénalité puisqu'il gagne le trou, et que par conséquent le renseignement inexact n'affecte pas le résultat du trou. Quelle est la réponse correcte ?
- R.** Il y a une pénalité pour avoir, après le jeu d'un trou, donné un renseignement inexact qui n'est pas corrigé avant de jouer de l'aire de départ suivante à moins que le renseignement inexact n'affecte pas la compréhension de l'adversaire du résultat du trou juste terminé. Un renseignement inexact n'affecte pas la compréhension de l'adversaire sur le résultat du trou dans les circonstances suivantes : A et B jouent un match ; après le jeu d'un trou, A déclare qu'il a fait 5 et B déclare qu'il (B) a fait 7. Après avoir joué du départ suivant, A reconnaît qu'il a commis une erreur en disant avoir fait 5 et, qu'en réalité, il a fait 6.

Dans la Décision 9-2/14, le mauvais renseignement fait croire à B qu'il partage le trou en question, alors qu'en fait B perd le trou. Par conséquent, si A ne corrigeait pas l'erreur avant de jouer du départ suivant, selon la Règle 9-2 le trou devrait être attribué à B.

9-2/16

S'assurer de la position de la balle de l'adversaire avant de jouer

- Q.** Dans un match, le coup de départ de B peut être perdu, hors limites ou dans un obstacle d'eau. Considérant les termes de la Règle 9-2a, selon laquelle un adversaire a le droit de s'informer auprès du joueur du nombre de coups qu'il a réalisés, A peut-il s'avancer pour déterminer le statut de la balle de B avant qu'il (A) ne joue son coup du départ ?
- R.** Non. A serait en infraction à la Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu) s'il le faisait. Un joueur peut effectuer une telle évaluation seulement s'il peut le faire sans retarder indûment le jeu.

Décision connexe :

- 8-1/5 Demander un renseignement sur la position de la balle d'un autre joueur.

Autres Décisions concernant la Règle 9-2 : voir "Réclamations et contestations", "Renseignements sur les coups réalisés" et "Mauvais renseignement" dans l'Index.

RENSEIGNEMENT SUR LES COUPS RÉALISÉS EN STROKE PLAY

9-3/1

Compétiteur en play-off trou par trou donnant un renseignement inexact

Q. Dans un play-off trou par trou en stroke play, B termine le trou en 5 coups. N'ayant pas d'autres moyens immédiatement disponibles pour déterminer le score de B à ce moment-là, A, qui putte pour 5, se renseigne sur le nombre de coups réalisés par B pour le trou. B déclare par erreur qu'il (B) a terminé le trou en 4 coups. A, ayant donc compris que B avait gagné le play-off, relève sa balle sans marquer sa position. B corrige alors son erreur. Quelle est la décision ?

R. Si B a volontairement induit A en erreur, B est disqualifié selon la Règle 33-7.

Si B a simplement commis une erreur, B n'encourt pas de pénalité. La Règle 9 n'impose pas de pénalité pour avoir donné un mauvais renseignement sur le nombre de coups réalisés en stroke play. Dans ces circonstances exceptionnelles, A n'encourt pas de pénalité pour avoir relevé sa balle sans la marquer. Dans un play-off trou par trou en stroke play, il n'est pas nécessaire que A termine le trou si B est le vainqueur (voir Décision 33-6/3), et comme A n'avait pas d'autres moyens immédiatement disponibles pour déterminer le score de B à ce moment-là, il était raisonnable pour A de se baser sur la réponse de B. En conséquence, pour avoir fourni un mauvais renseignement qui a induit A à relever sa balle, B (et non A) devrait être considéré comme le responsable du déplacement de la balle de A. Par suite, dans ces circonstances particulières, la Règle 18-4 s'applique, c'est-à-dire qu'aucun des joueurs n'encourt une pénalité et que A doit replacer sa balle - voir Décision 18-1/8 et Décision 18-2/21. Cette réponse ne s'applique que pour un play-off trou par trou en stroke play. Dans tous les autres cas d'une compétition en stroke play, A serait toujours obligé de finir le jeu du trou et il ne serait donc pas raisonnable pour A de relever sa balle sans la marquer.

Autres Décisions concernant la Règle 9-3 : voir "Mauvais renseignement" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

10-1. MATCH PLAY**a. Commencement du jeu du trou**

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

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

b. Pendant le jeu du trou

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

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

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

c. Jouer hors tour

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

10-2. STROKE PLAY**a. Commencement du jeu du trou**

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

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

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

b. Pendant le jeu du trou

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

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

balles).

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

c. Jouer hors tour

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

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

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

10-3. BALLE PROVISOIRE OU AUTRE BALLE JOUÉE DEPUIS L'AIRE DE DÉPART

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

ORDRE DE JEU : GÉNÉRALITÉS

10/1

Ordre de jeu quand deux balles reposent dans un terrain en réparation et que les deux joueurs se dégagent

- Q.** A et B envoient leurs balles dans un terrain en réparation. Les balles sont approximativement à 50cm l'une de l'autre. La balle de A est plus loin du trou. Les deux joueurs décident de se dégager. L'ordre de jeu pour le coup suivant est-il déterminé par les positions relatives des balles avant le dégagement, ou après ?
- R.** L'ordre de jeu est déterminé par les positions relatives des balles avant le dégagement. A devrait jouer avant B – voir Notes des Règles 10-1b et 10-2b.

10/2

Ordre de jeu quand deux balles reposent dans un obstacle d'eau et que les deux joueurs se dégagent

- Q.** A et B envoient leurs balles dans un obstacle d'eau latéral. Les balles sont approximativement à 50cm l'une de l'autre. La balle de A est plus loin du trou mais la balle de B a franchi en dernier la lisière de l'obstacle plus loin du trou que la balle de A. Les deux joueurs décident de se dégager de l'obstacle. Quelle est la procédure correcte ?
- R.** Puisque la balle de A repose plus loin du trou, selon la Note de la Règle 10-1b ou 10-2b A doit jouer avant B.

10/3

Ordre de jeu quand deux balles sont perdues dans un obstacle d'eau latéral

- Q.** A et B envoient leurs balles dans la même zone d'un obstacle d'eau latéral. Les deux balles sont perdues dans l'obstacle et ainsi on ne peut savoir quelle balle est plus loin du trou. Toutefois, la balle de B a franchi en dernier la lisière de l'obstacle plus loin du trou que la balle de A. Quelle est la procédure correcte ?
- R.** La balle qui doit être jouée la première devrait être décidée par tirage au sort, exactement comme ce serait le cas si les balles étaient équidistantes du trou – voir Règles 10-1b et 10-2b.

10/4

Ordre de jeu pour une balle provisoire ailleurs que de l'aire de départ

- Q.** Au cours d'un match entre A et B, A envoie son coup d'approche vers une zone boisée. Comme la balle risque d'être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, il annonce à B son intention de jouer une balle provisoire. Quel est l'ordre de jeu pour la balle provisoire de A ?
- R.** Sauf lorsque le joueur joue une balle provisoire depuis l'aire de départ (Règle 10-3), l'ordre de jeu dans le cas d'une balle provisoire est tel que le joueur qui joue la balle provisoire, doit le faire immédiatement. En conséquence, A devrait jouer sa balle provisoire avant le prochain coup de B.
- Si A autorise B à jouer avant qu'il (A) annonce son intention de jouer une balle provisoire, A perd le droit de demander à B de rejouer le coup selon la Règle 10-1c, mais il peut encore jouer une balle provisoire.

Décision connexe :

- 10-3/1 Balles provisoires jouées hors tour depuis l'aire de départ.

HONNEUR EN MATCH PLAY

10-1a/1

Détermination de l'honneur en match play avec handicap

- Q.** A et B jouent un match play avec handicap. B a l'honneur au premier trou. Les deux joueurs font 5 au premier trou mais A reçoit un coup de handicap et ainsi fait 4 en net. A prend-il l'honneur pour le 2^e trou ?
- R.** Oui. Voir Règles 2-1 et 10-1a.

10-1a/2

Détermination de l'honneur au trou qui suit un trou faisant l'objet d'une réclamation

- Q.** Un litige survient dans un match entre A et B, et A dépose une réclamation. A et B s'entendent pour continuer le match et obtenir une décision ultérieure. Si la réclamation peut affecter la détermination de l'honneur au trou suivant, comment cet honneur est-il décidé ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), l'honneur est décidé par tirage au sort.

Autres Décisions connexes à la Règle 10-1a :

- 11-4a/1 Joueur ayant l'honneur jouant de l'extérieur de l'aire de départ ; ordre de jeu si l'adversaire demande au joueur d'annuler le coup.

ORDRE DE JEU EN MATCH PLAY**10-1b/1****Procédure pour un arbitre pour déterminer la balle la plus loin du trou**

- Q.** Dans un match, la balle de A est d'un côté du fairway et la balle de B est de l'autre côté. Les deux balles sont à environ 90 mètres du trou. A joue et B se demande si A a joué hors tour. L'arbitre est-il obligé d'arpenter les distances du trou pour résoudre la question ?
- R.** Non. Vu les distances concernées, l'arbitre est habilité à résoudre le problème à l'œil nu. S'il ne peut pas le faire, il est habilité à décider par tirage au sort quel joueur joue en premier. S'il était décidé que B devait jouer en premier, B aurait l'option de faire rejouer le coup de A selon la Règle 10-1c.

Autres Décisions concernant la Règle 10-1b :

- 30/4 Joueur sortant du green en pensant par erreur que son partenaire a partagé le trou revenant et puttant pour partager.
- 30-3b/2 Renoncer à putter à son tour en match play à quatre balles.

JOUER HORS TOUR EN MATCH PLAY**10-1c/1****Demande à un joueur de rejouer son coup retirée après le coup de l'adversaire**

- Q.** Dans un match entre A et B, A joue son coup de départ hors tour. B demande à A d'abandonner la balle et de jouer dans l'ordre correct. Toutefois, quand B a joué, il demande à A de ne pas s'embarrasser en jouant une autre balle. Quelle est la décision ?
- R.** A n'est pas obligé d'accéder à la demande de B de continuer avec la balle d'origine. B n'encourt pas de pénalité pour avoir fait cette demande. Que A continue avec sa balle d'origine ou joue une autre balle dans l'ordre correct comme c'est son droit, le résultat du trou devrait rester comme il a été joué.

10-1c/2**Joueur jouant hors tour plutôt que de relever sa balle gênant le jeu**

- Q.** Dans un match play, la balle de A est sur la ligne de putt de B. B demande à A de relever sa balle selon la Règle 22-2. Au lieu d'accéder à la demande, A putte hors tour. A perd-il le trou pour une infraction à la Règle 22-2 ou la Règle 10-1c s'applique-t-elle, auquel cas il n'y a pas de pénalité mais B a le droit de demander à A de rejouer le coup dans l'ordre correct ?
- R.** La Règle 10-1c prévaut.

10-1c/3**Joueurs s'entendant pour ne pas jouer du départ dans l'ordre prescrit pour gagner du temps**

- Q.** En match play, c'est au tour de A de jouer mais il se rend compte qu'il a accidentellement oublié un club sur le trou précédent. Il décide de retourner chercher le club et suggère que son adversaire B joue en premier pour gagner du temps. Si B joue alors hors tour comme suggéré, les joueurs se sont-ils entendus pour déroger aux Règles en infraction à la Règle 1-3 ?
- R.** Non. Lorsque cela est fait uniquement dans le but de gagner du temps, un joueur dont c'est le tour de jouer peut inviter son adversaire à jouer en premier. L'adversaire n'est pas obligé d'accepter l'invitation à jouer en premier mais s'il le fait, le joueur perd son droit, selon la Règle 10-1c, de faire rejouer le coup joué hors tour.

Décisions connexes :

- 6-7/1 Joueur retournant à l'aire de départ pour récupérer un club oublié.
- 10-2c/2 Compétiteurs en stroke play s'entendant pour jouer hors tour mais pas dans le but d'avantager l'un d'eux.

Autres Décisions concernant la Règle 10-1c : voir "Ordre de jeu" et "Jouer hors tour" dans l'Index.

HONNEUR EN STROKE PLAY**10-2a/1****Détermination de l'honneur en stroke play avec handicap**

- Q.** Dans une compétition en stroke play avec handicap, le handicap est déduit à la fin du tour et non pas à chaque trou. Dans une telle compétition, comment est déterminé l'honneur ?
- R.** Selon les scores bruts.

ORDRE DE JEU EN STROKE PLAY**10-2b/1****Compétiteur s'opposant à ce qu'un co-compétiteur putte hors tour**

- Q.** En stroke play, la balle de A est à 12 mètres du trou et la balle de B est 9 mètres. A putte et sa balle s'immobilise à 1,2 mètre du trou. A se prépare à entrer avant que B ne putte. B s'y oppose et prétend que selon les Règles (Règle 10-2b) il a le droit de putter avant A.
- Bien que putter hors tour en stroke play soit généralement accepté, dans de telles circonstances le Comité peut-il autoriser A à putter hors tour ?
- R.** Si A avait relevé sa balle lorsque l'objection a été formulée, le Comité devrait décider que A n'est pas autorisé à putter hors tour, au vu de la Règle 10-2b.
- Si A n'avait pas relevé sa balle au moment où l'objection a été formulée, la réponse varie selon que B a demandé ou non à A de relever sa balle selon la Règle 22 (Balle aidant ou gênant le jeu) avant qu'il (B) ne putte. Si oui, le Comité devrait

décider que A est autorisé à jouer hors tour, à condition qu'il le fasse sans relever au préalable sa balle, car la Règle 22-2 autorise un compétiteur en stroke play à qui on demande de relever sa balle à cause d'une interférence à "jouer en premier au lieu de la relever".

Si B n'avait pas demandé à A de relever sa balle avant qu'il (B) ne putte, le Comité devrait décider que A n'est pas autorisé à putter hors tour.

Bien qu'accepter un putt hors tour en stroke play puisse être contestable au vu de l'écriture explicite de la Règle 10-2b, il n'y a pas de pénalité pour agir ainsi (Règle 10-2c) ; ce n'est pas contraire à l'esprit de la Règle 10-2b, et peut permettre d'accélérer le jeu. Par conséquent, on estime que cette pratique ne devrait pas être découragée.

Autres Décisions concernant la Règle 10-2b :

- 31-4/1 Joueur renonçant à jouer à son tour ; circonstances dans lesquelles il peut terminer le trou.
- 31-4/2 Jusqu'à quel point un camp peut-il jouer dans un ordre qu'il considère comme le meilleur ?

JOUER HORS TOUR EN STROKE PLAY

10-2c/1

Abandon d'une balle jouée hors tour depuis le départ, une autre balle étant jouée ensuite dans l'ordre correct

- Q.** En stroke play, un compétiteur joue hors tour depuis l'aire de départ et, bien qu'il aurait dû continuer de jouer la balle jouée hors tour sans pénalité, il abandonne la balle et joue une autre balle dans l'ordre correct. Quelle est la décision ?
- R.** Quand le compétiteur joue une autre balle depuis le départ, la balle d'origine est perdue et l'autre balle est en jeu avec pénalité de coup et distance – voir Règle 27-1.

Décisions connexes :

- 18-2/1 Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant d'exécuter le coup suivant.
- 18-2/2 Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee.
- 18-2/11 Balle jouée du départ, crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur jouant une autre balle depuis le départ.
- 27-2b/10 Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur jouant ensuite d'un mauvais endroit.
- 29-1/9 Joueur et partenaire drivant de la même aire de départ en foursome.

10-2c/2

Compétiteurs en stroke play s'entendant pour jouer hors tour mais pas dans le but d'avantager l'un d'eux

- Q.** En stroke play, A et B s'entendent pour jouer hors tour au 10^e trou pour gagner du temps. Il n'y a pas de pénalité selon la Règle 10-2c parce qu'ils ne le font pas dans le but d'avantager l'un d'eux. Toutefois, sont-ils passibles de disqualification suivant

la Règle 1-3 pour entente pour renoncer à l'application de la Règle 10-2a ou 10-2b selon le cas ?

- R.** Non. La Règle 10-2c prévaut spécifiquement et permet la procédure en stroke play. Par conséquent, la Règle 1-3 ne s'applique pas. Pour un match play, voir Décision 10-1c/3.

Autres Décisions concernant la Règle 10-2c : voir "Ordre de jeu" et "Jouer hors tour" dans l'Index.

BALLE PROVISOIRE OU AUTRE BALLE

10-3/1

Balles provisoires jouées hors tour depuis l'aire de départ

- Q.** En match play, A a l'honneur et joue depuis l'aire de départ, son adversaire B joue ensuite. B, croyant que sa balle d'origine peut être hors limites, joue une balle provisoire tandis que A se tient silencieux.

Après que B a joué sa balle provisoire, A décide que, comme sa balle peut être hors limites ou perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau, il va aussi jouer une balle provisoire.

Au vu des dispositions de la Règle 10-3, A peut-il exiger de B d'annuler son coup et de rejouer sa balle provisoire ?

- R.** Non. Quand B a joué sa balle provisoire, il ne savait pas que A voudrait en faire de même. A peut jouer une balle provisoire dans ces circonstances ; cependant il a abandonné son droit de faire rejouer le coup de B quand il a permis à B de jouer sa balle provisoire en premier.

Décisions connexes :

- 10-4 Ordre de jeu pour une balle provisoire en dehors de l'aire de départ.
- 11-4a/1 Joueur ayant l'honneur jouant de l'extérieur de l'aire de départ ; ordre de jeu si l'adversaire demande au joueur d'annuler le coup.

RÈGLE 11

AIRE DE DÉPART

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

11-1. SURÉLEVER LA BALLE

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

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

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

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

11-2. MARQUES DE DÉPART

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

11-3. BALLE TOMBANT DU TEE

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

11-4. JOUER D'EN DEHORS DE L'AIRE DE DÉPART

a. Match play

Si un joueur, en commençant un trou, joue une balle d'en dehors de l'*aire de départ*, il n'y 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* exécute un coup de l'*aire de départ* suivante sans avoir préalablement corrigé son erreur, ou dans le cas du dernier trou du tour, quitte le *green* sans avoir d'abord déclaré son intention de corriger son erreur, **il est disqualifié**.

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

11-5. JOUER D'UNE MAUVAISE AIRE DE DÉPART

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

AIRE DE DÉPART ET SURÉLEVER LA BALLE

Décisions concernant la Règle 11-1 : voir "Aire de départ et marques de départ" dans l'Index.

MARQUES DE DÉPART

11-2/1

Statut des marques de départ après le premier coup

- Q.** Selon la Règle 11-2, les marques de départ sont considérées comme fixes avant d'exécuter le premier coup sur toute balle depuis de l'aire de départ. Par la suite les marques de départ sont-elles des obstructions amovibles ?
- R.** Oui.

11-2/2

Marque de départ déplacée par un joueur

La Règle 11-2 stipule qu'avant qu'un joueur ne joue son premier coup sur une quelconque balle depuis l'aire de départ, les marques de départ sont considérées comme étant fixes. Après cela, la Décision 11-2/1 ajoute qu'elles sont des obstructions et si amovibles, elles peuvent être déplacées (voir Définition de "Obstructions").

Du fait que les marques de départ sont initialement fixes, et que leur déplacement peut avoir un effet significatif sur la compétition, les cas suivants sont des exemples de décisions appropriées dans des circonstances variées. Dans tous les cas, une marque de départ déplacée doit être replacée. Dans certains cas, le remplacement d'une marque de départ peut modifier la pénalité du joueur.

- Un joueur déplace une marque de départ avant de jouer son premier coup sur une quelconque balle de l'aire de départ parce que la marque de départ interfère avec le lie de la balle, son stance ou la zone de son mouvement intentionnel – perte du trou en match play ou deux coups en stroke play pour infraction à la Règle 13-2.
- Un joueur déplace une marque de départ avant ou après avoir joué un coup de l'aire de départ parce que, selon lui, les marques de départ sont trop proches l'une de l'autre, trop loin en arrière, alignées dans une mauvaise direction, ou pour une raison similaire – disqualification selon la Règle 33-7, à moins que la marque de départ ne soit replacée avant que le joueur, ou tout autre joueur, ne joue de l'aire de départ, auquel cas la pénalité est modifiée en perte du trou en match play ou deux coups en stroke play.
- Un joueur déplace une marque de départ avant ou après avoir joué un coup de l'aire de départ en tombant sur la marque – pas de pénalité et la marque de départ doit être replacée.
- Un joueur déplace une marque de départ avant ou après avoir joué un coup de l'aire de départ en la frappant volontairement du pied ou avec un club – pas de pénalité et la marque doit être replacée.
- Un joueur relève une marque de départ avant ou après avoir joué un coup de l'aire de départ sans raison apparente et sans autorisation selon les Règles – pas de pénalité et la marque de départ doit être replacée.

Autres Décisions concernant la Règle 11-2 : voir "Aire de départ et marques de départ" dans l'Index.

BALLE TOMBANT DU TEE

11-3/1

Coup manquant la balle ; balle tombant ensuite accidentellement du tee

- Q.** Un joueur surélève sa balle à l'intérieur de l'aire de départ. Il exécute un coup et manque la balle. Il adresse à nouveau la balle et la fait tomber accidentellement du tee. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsque le joueur effectue un coup sur la balle, elle est en jeu et la Règle 11-3 ne s'applique plus. Comme le joueur a provoqué le déplacement de sa balle en jeu en l'adressant, il encourt un coup de pénalité et doit replacer la balle (Règle 18-2). **(Révisée)**

Décision connexe :

- 18-2/2 Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et remplacée sur le tee.

11-3/2 (Révisée)

11-3/3

Balle d'origine hors limites ; balle jouée selon la procédure de coup et distance tombant du tee à l'adresse

- Q.** Un joueur envoie sa balle d'origine hors limites depuis l'aire de départ. Selon la Règle 27-1, il met une autre balle sur tee. En adressant la balle, il la touche et elle tombe du tee. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité, parce qu'une balle sur tee n'est pas en jeu jusqu'à ce qu'un coup soit effectué sur elle (voir Définition de "Balle en jeu"). La balle peut être surélevée à nouveau (Règle 11-3).

Décision connexe :

- 18-2/19 Balle déplacée accidentellement par un mouvement d'essai avant un coup de départ.

JOUER D'EN DEHORS DE L'AIRE DE DÉPART EN MATCH PLAY

11-4a/1

Joueur ayant l'honneur jouant de l'extérieur de l'aire de départ ; ordre de jeu si l'adversaire demande au joueur d'annuler le coup

- Q.** En match play, le joueur ayant l'honneur joue de l'extérieur de l'aire de départ. Son adversaire demande immédiatement au joueur d'annuler son coup selon la Règle 11-4a. Le joueur garde-t-il l'honneur ?
- R.** Oui. Le coup suivant du joueur depuis le départ n'est pas considéré être une seconde balle selon les termes utilisés dans la Règle 10-3.

Autres Décisions concernant la Règle 11-4a :

- 11-5/3 Balle envoyée hors limites depuis une mauvaise aire de départ, coup non annulé.
- 29-1/1 Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome.

JOUER D'EN DEHORS DE L'AIRE DE DÉPART EN STROKE PLAY

11-4b/1 (Réservée)

11-4b/2

Compétiteurs estimant une zone d'aire de départ en l'absence d'une marque de départ

- Q.** En stroke play, un groupe de compétiteurs, constatant l'absence d'une marque de départ sur une aire de départ, déterminent par eux-mêmes l'aire de départ en se fondant sur la position de la marque de départ restante et la forme du départ. Quelle est la décision ?
- R.** La procédure correcte est d'interrompre le jeu jusqu'à ce que le Comité résolve le problème.
- Toutefois, si le Comité est convaincu que les compétiteurs n'ont pas tiré avantage en jouant de l'endroit qu'ils estimaient être l'aire de départ, il serait approprié pour le Comité, selon l'équité (Règle 1-4), d'accepter leurs scores, sans pénalité. Autrement, ils encourrent la pénalité prescrite selon la Règle 11-4b.

11-4b/3

Compétiteurs déterminant l'endroit d'où jouer sur le départ en l'absence des deux marques de départ

- Q.** En stroke play, les compétiteurs d'un groupe, ne trouvant pas de marques de départ sur un trou particulier, déterminent par eux-mêmes l'emplacement où commencer le jeu du trou, et jouent le premier coup. Quelle est la décision ?
- R.** Il serait approprié que le Comité accepte sans pénalité les scores des compétiteurs en cause s'il existe des éléments probants quant à l'endroit où les marques auraient dû se trouver et si les joueurs ont déterminé l'aire de départ selon ces éléments, puis joué d'une telle aire de départ. Des éléments suffisamment probants pourraient inclure des points de peinture situés à l'endroit où les marques de départ auraient dû être installées ou, si les marques de départ ont été enlevées pendant un tour, les dépressions ou autres marques sur le sol indiquant où les marques de départ étaient situées.
- En l'absence de tels éléments, les compétiteurs devraient être disqualifiés selon la Règle 11-4b à moins que, avant de jouer du départ suivant, ils interrompent le jeu, obtiennent que le Comité replace les marques de départ et rejouent le trou de l'intérieur de l'aire de départ rétablie. Tout compétiteur rejouant ainsi encourrait une pénalité de deux coups (Règle 11-4b).

11-4b/4 (Réservée)

11-4b/5 (Réservée)

11-4b/6**Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ allant hors limites**

- Q.** En stroke play, A joue de l'extérieur de l'aire de départ et sa balle s'immobilise hors limites. Il joue une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ. Est-il pénalisé de coup et distance selon la Règle 27-1, ainsi que de deux coups selon la Règle 11-4b ?
- R.** Non. A est pénalisé seulement de deux coups selon la Règle 11-4b. La balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ n'était pas en jeu. C'est pourquoi, le fait qu'elle s'immobilise hors limites est sans importance et le coup lui-même ne compte pas.

Autres Décisions concernant la Règle 11-4b :

- 11-5/4 Balle jouée d'une mauvaise aire de départ en stroke play ; erreur corrigée.
- 29-1/2 Compétiteur jouant d'en dehors de l'aire de départ en stroke play foursome ; partenaire rejouant le coup.
- 34-3/4 Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ.

JOUER D'UNE MAUVAISE AIRE DE DÉPART**11-5/1****Explication de "Aire de départ suivante" quand les compétiteurs ont joué d'une mauvaise aire de départ**

- Q.** En stroke play, deux compétiteurs, ayant terminé le 11^e trou, jouent depuis le départ du 15^e trou, terminent le trou et jouent depuis le départ du 16^e trou. Avant de jouer leurs seconds coups ils se rendent compte de leur erreur, retournent au départ du 12^e trou et terminent le tour. En reportant l'incident les compétiteurs ont été pénalisés chacun de deux coups, puisque le Comité a interprété "Aire de départ suivante" de la Règle 11-4b comme étant celle du 12^e trou. Est-ce correct ?
- R.** Non. Quand les compétiteurs jouent depuis la 16^e aire de départ, ils ont joué de "l'Aire de départ suivante" et ne peuvent pas corriger leur erreur. Par conséquent, ils auraient dû être disqualifiés.

11-5/2**Utilisation d'une mauvaise aire de départ suite à l'omission du Comité de marquer les numéros de trou sur les aires de départ**

- Q.** Dans une compétition en stroke play, le Comité omet de placer sur chaque aire de départ un panneau avec le numéro du trou. De ce fait, un groupe qui a juste fini le 4^e trou joue de l'aire de départ du 12^e trou, au lieu du 5^e trou. Les membres du groupe devraient-ils être pénalisés selon la Règle 11-4b dans ces circonstances ?
- R.** Oui. Le Comité a été négligent en ne plaçant pas un panneau sur chaque aire de départ. Cependant, chaque joueur est responsable de la connaissance du tour conventionnel, ceci étant un des règlements de la compétition.

11-5/3**Balle envoyée hors limites depuis une mauvaise aire de départ, coup non annulé**

- Q.** A joue contre B dans un match play. A envoie son coup de départ hors limites depuis une mauvaise aire de départ. B n'exige pas que le coup soit annulé. Quelle est la décision ?

- R.** Puisque A joue d'une mauvaise aire de départ et que B ne lui demande pas d'annuler le coup et de jouer une balle depuis l'aire de départ correcte, la balle de A a été mise en jeu (voir Définition de "Balle en jeu").

Par conséquent, selon la Règle 27-1 A doit dropper une balle, avec pénalité d'un coup, aussi près que possible de l'endroit d'où la balle d'origine a été jouée, c'est-à-dire sur la mauvaise aire de départ. Il ne peut pas surélever la balle parce que la balle d'origine n'a pas été jouée depuis l'aire de départ du trou joué (Règle 20-5).

11-5/4

Balle jouée d'une mauvaise aire de départ en stroke play ; erreur corrigée

- Q.** En stroke play, après avoir fini le 10^e trou, A et B jouent depuis l'aire de départ du 15^e trou au lieu du 11^e trou. Ils réalisent leur erreur avant de terminer le 15^e trou, retournent à la 11^e aire de départ et terminent le tour. Quelle est la décision ?
- R.** A et B encourent chacun une pénalité de deux coups selon la Règle 11-4b. Ils ont raison en arrêtant le jeu du 15^e trou et en retournant au 11^e trou. Les coups joués au 15^e trou, quand ce trou a été joué par erreur, ne comptent pas.

Décisions connexes :

- 11-4b/6 Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ allant hors limites.
- 29-1/2 Compétiteur jouant d'en dehors de l'aire de départ en stroke play foursome ; partenaire rejouant le coup.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

12-1. VOIR LA BALLE ; CHERCHER LA BALLE

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

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

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

a. Chercher ou identifier une balle recouverte par du sable

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-1 :

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

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

12-2. RELEVER LA BALLE POUR IDENTIFICATION

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

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

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

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

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

***PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-2 :**

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

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

CHERCHER LA BALLE

12-1/1 (Réservée)

12-1/2 (Réservée)

12-1/3**Dessus d'une balle recouvert de feuilles dans un obstacle mais une partie de la balle visible sous un autre angle**

- Q.** Le dessus de la balle d'un joueur, dans un obstacle, est couvert par des feuilles, la rendant invisible au joueur quand il prend son stance. Toutefois, une partie de la balle est visible sous un autre angle. Le joueur est-il autorisé à enlever assez de feuilles pour voir la balle une fois qu'il a pris son stance ?
- R.** Non. Dans ces circonstances, un joueur est autorisé à enlever des débris recouvrant une balle dans un obstacle seulement si la balle n'est visible sous aucun angle.

12-1/4**Joueur touchant le sol d'un obstacle en cherchant une balle qu'il pense recouverte de débris dans l'obstacle**

- Q.** La balle d'un joueur est supposée être dans un bunker recouvert de feuilles. Pour rechercher la balle, le joueur sonde avec un club qui touche le sol dans le bunker. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. La Règle 12-1 autorise à toucher ou déplacer des débris dans un obstacle afin de trouver la balle. Un joueur est également autorisé à toucher le sol dans un obstacle en sondant avec un club à travers les débris dans le but de trouver la balle. Une telle autorisation surpasse toute interdiction de la Règle 13-4.

12-1/5**Joueur heurtant du pied la balle qu'il cherche en sondant dans un obstacle d'eau**

- Q.** Un joueur sondant l'eau pour rechercher sa balle dans un obstacle d'eau heurte accidentellement du pied la balle qui est en fait dans l'herbe haute sur la rive dans l'obstacle. Quelle est la décision ?
- R.** Comme la balle déplacée ne reposait pas dans l'eau d'un obstacle d'eau, le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir déplacé sa balle en jeu (voir Règle 12-1c). Le joueur peut replacer la balle et la jouer ou, avec une pénalité additionnelle d'un coup, procéder selon la Règle 26-1. Si le joueur procède selon la Règle 26-1, il n'est pas obligé de replacer la balle.

Décision connexe :

- 20-1/13 Balle heurtée accidentellement du pied par le joueur à qui il est demandé de relever sa balle qui interfère.

Autres décisions concernant la Règle 12-1 : voir "Chercher et identifier la balle" dans l'Index.

IDENTIFIER LA BALLE**12-2/1****Identifier une balle uniquement par la marque, le type et le numéro**

- Q.** Dans la zone où sa balle est supposée s'être immobilisée, un joueur trouve une balle de la même marque, de même type et du même numéro que la balle qu'il a jouée. Le joueur prétend que c'est sa balle, bien qu'il n'ait pas fait de marque

d'identification comme suggéré par la Règle 12-2, et la joue. Le joueur est-il considéré avoir joué une mauvaise balle ?

- R.** Non, à moins (1) qu'il y ait une preuve manifeste que, du fait de l'état de la balle, ce n'est pas la balle du joueur ou (2) que par la suite il soit établi qu'une autre balle de la même marque, du même type et du même numéro reposait dans la zone au moment où le joueur a joué et que chacune des deux balles, vu son état, pouvait être la balle du joueur.

Décisions connexes :

- 27/10 Joueur incapable de différencier sa balle d'une autre balle.
- 27/11 Balle provisoire impossible à différencier de la balle d'origine.
- 27/12 Identification d'une balle grâce au témoignage d'un spectateur.
- 27/13 Refus d'identifier une balle.

12-2/2

Toucher et faire pivoter une balle à moitié enterrée afin de l'identifier

- Q.** Une balle est à moitié enterrée dans le rough. Ayant annoncé son intention par avance à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur, le joueur, dans le but d'identifier la balle, touche la balle et la fait pivoter. En procédant ainsi il identifie la balle comme étant la sienne. Y a-t-il une pénalité ?
- R.** Oui, pour avoir touché la balle autrement que prévu par les Règles (Règle 18-2). Selon les Règles 12-2 et 20-1, une balle peut être relevée (ou touchée et pivotée) pour identification après que sa position a été marquée. Si le joueur avait marqué la position de la balle avant de la faire pivoter, il n'y aurait pas eu de pénalité, en présumant que la rotation n'était pas faite dans le but de nettoyer la balle plus que nécessaire à son identification.

Décisions connexes :

- 18-2/33 Faire pivoter une balle sur le green sans marquer sa position.
- 20-3a/2 Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement.

Autres décisions concernant la Règle 12-2 : voir "Chercher et identifier la balle" dans l'Index.

RÈGLE 13

BALLE JOUÉE COMME ELLE REPOSE

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

13-1. RÈGLE GÉNÉRALE

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

(Balle au repos déplacée – voir Règle 18).

13-2. AMÉLIORER LE LIE, LA ZONE DU STANCE OU DU MOUVEMENT INTENTIONNELS, OU LA LIGNE DE JEU

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

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

par l'une des actions suivantes :

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

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

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

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

13-3. AMÉNAGER UN EMPLACEMENT POUR PRENDRE SON STANCE

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

13-4. BALLE DANS UN OBSTACLE ; ACTIONS INTERDITES

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

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

c. Toucher ou déplacer un *débris* reposant dans l'*obstacle* ou le touchant.

Exceptions :

1. À condition que rien ne soit fait qui constitue un test de l'état de l'*obstacle* ou améliore le lieu de la balle, il n'y a pas de pénalité si le joueur :
 - (a) touche le sol ou des *débris* dans n'importe quel *obstacle* ou l'eau dans un *obstacle d'eau* par suite d'une chute ou pour la prévenir, en enlevant une *obstruction*, en mesurant ou en marquant la position d'une balle, en la récupérant, la relevant, la plaçant ou la remplaçant selon n'importe quelle Règle, ou
 - (b) pose ses clubs dans un *obstacle*.
2. À tout moment, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'*obstacle*, à condition que ce soit dans le seul but de préserver le *terrain* et que rien ne soit fait qui constituerait pour son *coup* suivant une infraction à la Règle 13-2. Si une balle jouée d'un *obstacle* est en dehors de l'*obstacle* après le *coup*, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'*obstacle* sans restriction.
3. Si le joueur exécute un *coup* dans un *obstacle* et que la balle vient reposer dans un autre *obstacle*, la Règle 13-4a ne s'applique pas aux actions ultérieures commises dans l'*obstacle* d'où le *coup* a été exécuté.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

(Chercher la balle – voir Règle 12-1)

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

DÉFINITION DU "BUNKER" : GÉNÉRALITÉS

13/1

Sable répandu au-delà de la lisière d'un bunker

- Q.** Si du sable est répandu au-delà de la lisière d'un bunker, le sable fait-il partie du bunker ?
- R.** Non.

13/2

Statut d'un arbre dans un bunker

- Q.** Un arbre dans un bunker fait-il partie du bunker ?
- R.** Non. Un terrain recouvert d'herbe dans un bunker ne fait pas partie du bunker. Le même principe s'applique à un arbre. La lisière d'un bunker ne se prolonge pas vers le haut.

13/3

Balle sur le bord d'un bunker surplombant le sable

- Q.** Une balle est-elle dans un bunker si elle repose sur le bord du bunker, surplombant

le sable, mais sans le toucher ?

- R.** Non. La lisière d'un bunker, à l'inverse de celle d'un obstacle d'eau, ne se prolonge pas verticalement vers le haut.

13/4

Balle complètement enfoncée dans la paroi d'un bunker

- Q.** La balle d'un joueur est complètement enfoncée dans la paroi verticale d'un bunker. La paroi n'étant pas recouverte d'herbe, elle fait donc partie du bunker. La balle est-elle considérée comme reposant sur le parcours ? Si oui, le joueur serait autorisé à dropper la balle derrière le bunker s'il la considérait injouable ?
- R.** Non. Une balle enfoncée est considérée reposant sur la partie du terrain où elle a pénétré dans le sol.

Décisions connexes :

- 16/2 Balle enfoncée dans la paroi du trou et reposant entièrement sous le bord du trou.
- 16/3 Balle enfoncée dans la paroi du trou, une partie de la balle n'étant pas sous le bord du trou.
- 25-2/5 Balle enfoncée dans une bordure ou une paroi en herbe de bunker.
- 33-8/39 Règle Locale pour des parois de bunker composées de mottes entassées.
- 33-8/39.5 Règle Locale considérant qu'une paroi de bunker, partiellement couverte d'herbe, fait partie du bunker

13/5

Balle reposant sur une obstruction dans un bunker

- Q.** Si elle repose sur une obstruction amovible ou inamovible dans un bunker, une balle est-elle considérée comme étant dans le bunker ?
- R.** Oui. Bien que la lisière d'un bunker ne s'étende pas vers le haut, une balle reposant sur une obstruction dans un bunker est dans le bunker.

BALLE JOUÉE COMME ELLE REPOSE : GÉNÉRALITÉS

Décisions concernant la Règle 13-1 :

- 18-2/8.5 Balle jouée depuis un terrain en réparation abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation.
- 20-7c/4 Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur ; compétiteur substituant une autre balle à un mauvais endroit, la jouant et ensuite l'abandonnant pour jouer la balle d'origine de l'endroit correct.

AMÉLIORER LE LIE, LA ZONE DU STANCE OU DU MOUVEMENT INTENTIONNELS, OU LA LIGNE DE JEU

13-2/0.5

Signification de "Améliorer" dans la Règle 13-2

- Q.** La Règle 13-2 interdit à un joueur d'améliorer certaines zones. Que signifie "améliorer" ?

R. Dans le contexte de la Règle 13-2, "améliorer" signifie modifier favorablement afin de créer pour le joueur un avantage potentiel concernant la position ou le lie de sa balle, la zone de son stance ou mouvement intentionnels, sa ligne de jeu ou un prolongement raisonnable de cette ligne au-delà du trou, ou la zone dans laquelle il doit dropper ou placer une balle. En conséquence, apporter un simple changement à une zone protégée par la Règle 13-2 n'est pas une infraction à la Règle 13-2 sauf si cette action crée un tel avantage potentiel pour le jeu du joueur.

Les cas suivants sont des exemples de changements ne créant probablement pas un tel avantage potentiel pour le joueur si ce dernier :

- répare un petit impact de balle, aplanit une trace de pas dans un bunker ou remplace un divot dans un trou de divot sur sa ligne de jeu, cinq mètres devant sa balle, avant d'exécuter un coup d'approche de 150 mètres sur le parcours ;
- dont la balle repose au milieu d'un long bunker de fairway peu profond, aplanit des traces de pas cinq mètres devant sa balle, sur sa ligne de jeu, avant de jouer un long coup au-dessus de la zone aplanie ;
- fait tomber accidentellement, lors d'un mouvement d'essai, plusieurs feuilles d'un arbre dans sa zone de mouvement intentionnel où il reste cependant encore tant de feuilles ou de branches que la zone de mouvement intentionnel n'a pas été matériellement affectée ; ou
- dont la balle repose dans un épais rough à 160 mètres du green, s'avance et arrache des brins d'herbe sur sa ligne de jeu et les jette en l'air pour déterminer la direction du vent.

Les cas suivants sont des exemples de changements créant probablement un tel avantage potentiel pour le joueur si ce dernier :

- répare un impact de balle sur le parcours ou remplace un divot dans un trou de divot cinq mètres devant sa balle et sur sa ligne de jeu avant d'exécuter un coup à proximité du green qui pourrait être affecté par cet impact de balle ou par le trou de divot (par ex. un putt ou un coup roulé) ;
- dont la balle repose dans un bunker de green, aplanit des traces de pas cinq mètres devant sa balle et sur sa ligne de jeu avant de jouer un petit coup destiné à être joué au-dessus de la zone aplanie ;
- fait tomber accidentellement, lors d'un mouvement d'essai, une seule feuille d'un arbre dans sa zone de mouvement intentionnel mais, comme c'était l'une des très rares feuilles qui pouvaient soit interférer avec son mouvement, soit tomber et le distraire, la zone de son mouvement intentionnel a été matériellement affectée ; ou
- arrache des brins d'herbe du rough quelques centimètres derrière sa balle pour tester le vent mais, de ce fait, réduit une source potentielle de distraction pour lui ou de résistance pour son club dans la zone de son mouvement intentionnel.

Pour déterminer si un joueur a créé un avantage potentiel par ses actions, il faut se référer à toutes les circonstances immédiatement antérieures à son coup. **(Révisée)**

13-2/1

Explication de "Prendre correctement son stance"

Q. La Règle 13-2 stipule qu'un joueur ne doit pas améliorer la position ou le lie de sa balle, la zone de son stance ou mouvement intentionnel ou sa ligne de jeu ou un prolongement raisonnable de cette ligne au-delà du trou en déplaçant, courbant ou cassant tout ce qui pousse ou est fixé (y compris les obstructions inamovibles et les

objets définissant les hors limites). Une exception permet à un joueur de le faire en "prenant correctement son stance". Quelle est la signification de "correctement" ?

- R.** Sans le mot "correctement", l'exception permettrait d'améliorer la position ou le lie de la balle, la zone du mouvement intentionnel ou la ligne de jeu par tout ce qui pourrait être appelé prendre un stance. L'utilisation de "correctement" est destinée à limiter le joueur à ce qui est raisonnablement nécessaire pour prendre un stance pour le coup prévu sans améliorer outre mesure la position de la balle, son lie, la zone du stance ou du mouvement intentionnel ou la ligne de jeu. Ainsi, en prenant son stance pour le coup prévu, le joueur devrait choisir le moyen le moins intrusif et entraînant le minimum d'amélioration de la position ou du lie de la balle, de la zone du stance ou du mouvement intentionnel ou de la ligne de jeu. Le joueur n'a pas droit nécessairement à un stance ou à un mouvement normal. Il doit s'accommoder de la situation dans laquelle la balle est trouvée et prendre un stance aussi normal que les circonstances le permettent. Ce qui est correct doit être déterminé à la lumière de toutes les situations.

Exemples d'actions qui constituent prendre correctement un stance :

- reculer dans une branche ou un jeune arbre si c'est la seule manière de prendre un stance pour le coup prévu (voir Définition de "Stance"), même si ceci provoque l'écartement de la branche ou la courbure ou la cassure du jeune arbre.
- courber une branche d'arbre avec les mains dans le but d'accéder sous l'arbre pour jouer une balle.

Exemples d'actions qui ne constituent pas prendre correctement un stance :

- délibérément bouger, courber ou casser des branches avec les mains pour les enlever de la zone du mouvement arrière ou du coup.
- se tenir sur une branche pour éviter la gêne dans le mouvement arrière ou le coup.
- entrecroiser une branche avec une autre ou entrelacer deux mauvaises herbes dans le même but.
- courber avec une main une branche qui cache la balle une fois le stance pris.
- courber une branche gênante avec les mains, une jambe ou le corps en prenant un stance alors que le stance peut être pris sans courber la branche.

13-2/1.1

Joueur essayant de prendre correctement son stance mais améliorant sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse

- Q.** La balle d'un joueur repose sous la branche d'un arbre. En tentant de prendre correctement son stance, le joueur améliore sa ligne de jeu en déplaçant la branche avec son corps. Avant de jouer, il réalise qu'il aurait pu prendre son stance sans déplacer la branche. Il abandonne son stance et la branche soit revient dans sa position initiale soit est remise dans sa position initiale par le joueur. Le joueur s'approche ensuite de la balle selon une direction différente, prend son stance sans remuer la branche et exécute son coup. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. En prenant correctement son stance le joueur doit prendre son stance de la manière la moins intrusive et entraînant le minimum d'amélioration de la position ou du lie de la balle, de la zone du mouvement intentionnel ou du mouvement ou de la ligne de jeu. Toutefois, puisque la branche s'est déplacée suite à la tentative du joueur de prendre correctement son stance et a repris sa position

initiale avant l'exécution du coup, il n'y a pas de pénalité. Tout doute quant au retour de la branche dans sa position initiale devrait être levé au détriment du joueur.

Le même principe s'applique pour des objets artificiels (par exemple un piquet de hors limites) si la position ou le lie de la balle, la zone du mouvement intentionnel ou le mouvement ou la ligne de jeu est améliorée suite à la tentative du joueur de prendre correctement son stance mais que l'objet retrouve sa position initiale avant que le joueur n'exécute un coup.

Décisions connexes :

- 13-2/17 Enlever un piquet de hors limites gênant le mouvement.
- 13-2/25 Joueur enlevant un poteau de hors limites sur la ligne de jeu mais le remplaçant avant de jouer.

13-2/1.5

Joueur autorisé à jouer dans toutes directions en "prenant correctement son stance"

- Q.** La Décision 13-2/1 clarifie ce qu'il faut entendre par "prendre correctement son stance" et stipule qu'un joueur n'a pas droit en toutes circonstances à un stance ou un mouvement normal et qu'il doit s'accommoder de la situation dans laquelle sa balle est trouvée. L'obligation de prendre correctement son stance limite-t-elle le choix du joueur dans le coup ou la direction de jeu qu'il va adopter ?
- R.** Non. C'est au joueur de décider du coup et de la direction de jeu qu'il souhaite adopter et il est autorisé à prendre correctement son stance pour ce coup et cette direction de jeu.

13-2/1.7

Joueur ayant pris correctement son stance changeant de direction de jeu

- Q.** La balle d'un joueur repose sous un arbre. Le joueur prend correctement son stance en s'adossant aux branches de l'arbre. Il décide ensuite d'adopter une direction de jeu différente et prend correctement son stance une seconde fois en s'adossant aux branches de l'arbre sous un angle différent. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. Un joueur peut changer sa direction intentionnelle de jeu et reprendre son stance en accord avec le nouveau coup à jouer. Toutefois, si la prise de stance initiale a amélioré la position ou le lie de sa balle, la zone de son nouveau stance ou mouvement ou ligne de jeu pour le nouveau coup au-delà de ce qui constitue prendre correctement son stance pour la seconde fois, le joueur est en infraction avec la Règle 13-2.

Décisions connexes :

- 13-2/14 Casser une branche gênant le mouvement arrière sur l'aire de départ.
- 13-2/24 Zone du mouvement intentionnel initial améliorée en cassant une branche ; zone du mouvement intentionnel finalement utilisé non affectée par la branche.

13-2/2

Joueur manquant son coup de départ et aplanissant des irrégularités avant le coup suivant

- Q.** En jouant son coup de départ A manque la balle. Avant de jouer son coup suivant, A tasse l'herbe derrière la balle. Est-ce autorisé, puisque la balle est en jeu ?

- R.** Oui. La Règle 13-2 permet d'éliminer des irrégularités de surface sur l'aire de départ, que la balle soit ou non en jeu.

13-2/3

Couper de l'herbe derrière la balle sur l'aire de départ

- Q.** Selon la Règle 13-2, il est permis d'éliminer des irrégularités de surface sur l'aire de départ. Est-il aussi permis de couper ou d'arracher l'herbe poussant derrière une balle sur l'aire de départ ?
- R.** Oui.

13-2/4

Ouvrier de terrain ratissant un bunker alors que la balle du joueur y repose

- Q.** Si un ouvrier de terrain ratisse un bunker alors que la balle du joueur y repose et que le ratissage améliore le lie de la balle ou la ligne de jeu, le joueur est-il pénalisé selon la Règle 13-2 ?
- R.** Si l'ouvrier de terrain ratisse le bunker sur les instructions, ou avec le consentement du joueur, le joueur encourt une pénalité. Autrement, il ne doit pas être pénalisé.

Décisions connexes :

- 13-2/15.5 Position d'une balle dégradée en retirant une obstruction ; obstruction remplacée par le joueur.
- 20-1/15.5 Lie modifié en marquant la position de la balle.
- 23-1/10 Enlever des débris affectant le jeu d'un joueur.

13-2/4.5

Divots remplacés dans la zone où la balle doit être droppée

- Q.** Un joueur exécute un coup. Il remplace son divot et d'autres divots voisins. Il découvre ensuite que sa balle est perdue ou hors limites. Le joueur doit maintenant dropper une balle aussi près que possible de l'endroit d'où son coup précédent a été joué – Règle 27-1. Dans ces circonstances, le joueur est-il en infraction avec la Règle 13-2, qui interdit d'améliorer la zone dans laquelle une balle doit être droppée en éliminant des irrégularités de surface par le remplacement d'un divot ?
- R.** Non. Lorsque le joueur a remplacé les divots, il ne savait pas qu'il serait obligé de dropper une balle dans la zone. Ainsi, selon l'équité (Règle 1-4) il n'est pas pénalisé.
- Toutefois, si le joueur désire jouer une balle provisoire parce qu'il pensait que sa balle d'origine pouvait être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limites, il lui serait interdit de remplacer son ou d'autres divots dans la zone où devrait être droppée la balle provisoire.

13-2/5

Remplacer ou enlever un divot encore attaché

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise devant un divot qui est soulevé mais pas complètement détaché. Le divot gêne son mouvement en arrière. Le joueur peut-il remplacer ou enlever le divot avant de jouer ?
- R.** Non. Un divot qui n'est pas complètement détaché n'est pas un débris. C'est quelque chose de fixé et par conséquent son enlèvement ou remplacement serait en

infraction avec la Règle 13-2 puisque le lie et la zone de mouvement intentionnel seraient améliorés.

13-2/6

Replacer un divot dans son trou sur la ligne de jeu

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise juste près du green et ce joueur désire utiliser son putter pour son coup suivant. Toutefois, il y a un divot juste devant sa balle sur sa ligne de jeu. Le joueur peut-il replacer le divot avant de jouer son coup suivant ?
- R.** Non. La Règle 13-2 interdit au joueur d'améliorer sa ligne de jeu en éliminant une irrégularité de surface.

13-2/7

Quand un divot est-il replacé

- Q.** Selon la Règle 13-2 un joueur ne peut pas enlever ou tasser un divot replacé. Quand un divot est-il considéré replacé ?
- R.** Quand sa plus grande partie, avec les racines vers le bas, repose dans un trou de divot. Le trou ne doit pas obligatoirement être celui d'où le divot a été extrait.

13-2/8

Lie ou ligne de jeu affecté par un impact de balle créé par la balle d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur

- Q.** Le lie, la ligne de jeu ou la zone du mouvement intentionnel d'un joueur, sur le parcours, est affecté par un impact de balle fait par la balle de son partenaire, son adversaire ou son co-compétiteur. Le joueur est-il autorisé à réparer l'impact de balle ?
- R.** Si l'impact de balle existait avant que la balle du joueur ne s'immobilise, celui-ci n'est pas autorisé à le réparer si cela améliore son lie, sa ligne de jeu, la zone de son mouvement intentionnel ou toute autre zone couverte par la Règle 13-2. Si l'impact de balle a été créé après que la balle du joueur s'est immobilisée, selon l'équité (Règle 1-4) le joueur peut le réparer. Un joueur est autorisé à avoir le lie que son coup lui a donné. **(Révisée)**

13-2/8.5

Lie d'un joueur affecté par du sable provenant d'une sortie de bunker d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur

- Q.** La balle de A est sur le tablier entre le green et un bunker. Le partenaire de A, adversaire ou co-compétiteur (B) joue du bunker et envoie du sable sur et autour de la balle de A. A est-il autorisé à s'en libérer ?
- R.** Oui. A est autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu qu'il avait quand sa balle s'est immobilisée. En conséquence, selon l'équité (Règle 1-4) il est autorisé à enlever le sable déposé par le coup de B et à relever sa balle et la nettoyer, sans pénalité.

13-2/8.7

Zone du stance intentionnel d'un joueur détériorée par le coup d'un autre joueur

- Q.** Les balles de A et B reposent l'une près de l'autre sur le parcours. A joue et ce faisant, il détériore la zone du stance intentionnel de B (par exemple en créant un trou de divot). Quelle est la décision ?

- R.** B peut jouer la balle comme elle repose. En outre, si la zone de stance intentionnel peut être restaurée facilement, selon l'équité (Règle 1-4), elle peut l'être, sans pénalité, en recréant autant que possible la situation initiale.

Si la zone initiale de stance intentionnel ne peut pas être facilement recréée, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur peut placer sa balle, sans pénalité, au point le plus proche situé à l'intérieur d'une longueur de club de la position initiale qui présente le lie et la zone de stance intentionnel les plus similaires au lie et à la zone de stance intentionnel initiaux. Ce point ne doit pas être plus proche du trou et ne doit pas être dans un obstacle.

Décisions connexes aux décisions 13-2/8 à 13-2/8.7 : voir "Equité : Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu quand la balle s'immobilise après un coup" dans l'Index.

13-2/9

Lie sur le parcours amélioré quand du sable derrière la balle est enlevé par le mouvement en arrière

- Q.** La balle d'un joueur repose sur une zone sablonneuse sur le parcours et il y a un monticule de sable quelques centimètres derrière sa balle. Le joueur joue son coup et au cours de ce processus il enlève le monticule de sable avec la tête du club dans son mouvement arrière, améliorant son lie. Le joueur peut-il être pénalisé ?
- R.** Non, à condition qu'il ne pose son club sur le sol que légèrement et qu'il exécute un mouvement arrière normal.

Décisions connexes :

- 13-2/12 Joueur tassant du sable derrière sa balle en posant son club sur le sol.
- 13-4/31 Toucher le sable d'un bunker lors du mouvement arrière.

13-2/10

Impact de balle dans une zone de drop réparé avant de dropper

- Q.** Sur le parcours, la balle d'un joueur est enfoncée dans son propre impact dans une zone tondue ras. Le joueur relève la balle selon la Règle 25-2 mais, avant de la dropper, répare l'impact. Une telle réparation est-elle autorisée ?
- R.** Non. Le joueur est en infraction avec la Règle 13-2 quand il améliore la zone dans laquelle sa balle doit être droppée en éliminant une irrégularité de surface.

Décisions connexes :

- 13-2/8 Lie ou ligne de jeu affecté par un impact de balle créé par la balle d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur.

13-2/11 (Réservée)

13-2/12

Joueur tassant du sable derrière sa balle en posant son club sur le sol

- Q.** En adressant sa balle sur le parcours, un joueur pose son club sur le sable derrière la balle et ce faisant tasse le sable, améliorant ainsi le lie de la balle. Quelle est la décision ?
- R.** Sauf dans un obstacle, la Règle 13-2 permet à un joueur de poser légèrement son

club sur le sol derrière la balle. Si le club a été posé seulement légèrement, il n'y a pas d'infraction à la Règle 13-2 ou à toute autre Règle. Si, en revanche, le club appuie sur le sol, le joueur est en infraction avec la Règle 13-2.

Décisions connexes :

- 13-2/9 Lie sur le parcours amélioré quand du sable derrière la balle est enlevé par le mouvement en arrière.
- 13-4/31 Toucher le sable d'un bunker lors du mouvement arrière.

13-2/13

Coucher de l'herbe en enlevant des détrit

- Q.** Un joueur dont la balle repose dans de hautes herbes éloigne une pierre de la balle en la faisant rouler, écrasant ainsi quelques hautes herbes. Quelle est la décision ?
- R.** Sauf lorsqu'à la fois le détrit et la balle touchent ou reposent dans le même obstacle, tout détrit peut être enlevé sans pénalité (Règle 23-1). Cependant, si l'écrasement des herbes améliore la position ou le lie de sa balle, la zone de son mouvement intentionnel ou sa ligne de jeu, le joueur est en infraction avec la Règle 13-2. (**Révisée**)

Décisions connexes :

- 13-2/26 Objet naturel interférant avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il s'agit d'un détrit.
- 23-1/4 Casser une partie d'un gros détrit.

13-2/14

Casser une branche gênant le mouvement arrière sur l'aire de départ

- Q.** Sur l'aire de départ, un joueur casse une branche d'arbre qui interfère avec son mouvement. Le joueur maintient qu'une telle action n'est pas une infraction à la Règle 13-2 parce que sa balle n'est pas encore en jeu. Le joueur a-t-il raison ?
- R.** Non. Le joueur est en infraction avec la Règle 13-2 pour avoir amélioré la zone de son mouvement intentionnel. Bien que la Règle 13-2 autorise un joueur à éliminer des irrégularités de surface sur l'aire de départ, il ne lui est pas permis de casser une branche interférant avec son mouvement. La pénalité s'applique même si le joueur, avant de jouer son coup suivant, surélève sa balle ailleurs sur l'aire de départ – voir Décision 13-2/24.

Décision connexe :

- 13-2/1.7 Joueur ayant pris correctement son stance changeant de direction de jeu.

13-2/14.5

Branche cassée par le mouvement arrière et mouvement interrompu

- Q.** La balle d'un joueur repose sous un arbre. Le joueur prend correctement son stance et commence son mouvement arrière avec l'intention d'effectuer un coup. En haut de son mouvement en arrière son club heurte une branche et la casse. A ce moment il interrompt son mouvement. La branche cassée a entraîné une amélioration de la zone du mouvement intentionnel.

La Règle 13-2 stipule notamment : "... un joueur ne doit pas améliorer... la zone de son stance ou mouvement... excepté... lors de l'exécution d'un coup ou dans le mouvement en arrière de son club pour un coup". Le joueur est-il exempt de pénalité selon cette exception ?

- R.** Non, le mouvement arrière du club n'est pas en fait le mouvement arrière pour un coup puisque le mouvement a été interrompu.

13-2/15

Zone de mouvement intentionnel améliorée en enlevant une obstruction inamovible

- Q.** Le mouvement d'un joueur est gêné par une obstruction inamovible. Le joueur et son cadet, avec beaucoup d'effort, enlèvent l'obstruction. Le joueur est-il sujet à pénalité ?
- R.** Oui, pour une infraction à la Règle 13-2. Une obstruction inamovible est quelque chose de fixe. La Règle 13-2 interdit à un joueur d'améliorer la zone de son mouvement intentionnel en déplaçant tout ce qui est fixé.

13-2/15.5

Position d'une balle dégradée en retirant une obstruction ; obstruction replacée par le joueur

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise près d'un arbre. Une branche de l'arbre est tenue en arrière par une corde installée pour le contrôle des spectateurs. Le joueur enlève la corde (obstruction amovible). Ceci libère la branche et, de ce fait, la position de la balle devient pire. Le joueur replace alors la corde afin de retenir en arrière la branche comme précédemment. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 13-2 quand il réinstalle la corde ?
- R.** Oui. Cependant si un élément extérieur avait enlevé la corde sans l'autorisation ou l'accord du joueur, le joueur aurait été en droit de replacer la corde sans pénalité.

Décisions connexes : voir "Équité : Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu quand la balle s'immobilise après un coup" dans l'Index.

13-2/16

Tuteur supportant un arbre cassé en essayant de l'enlever

- Q.** Un tuteur soutenant un jeune arbre interfère avec le coup d'un joueur. Il essaie de l'enlever, mais le tuteur ne peut pas être facilement enlevé et il casse. La conséquence du tuteur cassé est qu'il n'interfère plus avec le coup du joueur. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est en infraction avec la Règle 13-2 pour avoir cassé le tuteur. Toutefois, puisque le tuteur ne peut s'enlever facilement, il est une obstruction inamovible et le dégagement pouvait être pris, sans pénalité, selon la Règle 24-2b.

13-2/17

Enlever un piquet de hors limites gênant le mouvement

- Q.** Un joueur enlève un piquet définissant un hors limites qui gêne son mouvement. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Des objets définissant des hors limites sont fixes. Améliorer la position d'une balle en déplaçant quelque chose de fixe est une infraction à la Règle 13-2.

Décisions connexes :

- 13-2/1.1 Joueur essayant de prendre correctement son stance mais améliorant sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse.
- 13-2/25 Joueur enlevant un poteau de hors limites sur la ligne de jeu mais le replaçant avant de jouer.

13-2/18**Améliorer la position de la balle en courbant une clôture de hors limites**

- Q.** Une partie de clôture de hors limites est penchée vers le terrain si bien qu'elle est à l'intérieur de la ligne de hors limites délimitée par les poteaux de la clôture. La balle d'un joueur repose contre cette partie de clôture. La Décision 24/4 stipule que le joueur n'est pas autorisé à dropper la balle pour se dégager de la clôture selon la Règle 24-2b. Le joueur peut-il repousser la partie penchée de la clôture pour obtenir ainsi un certain dégagement ?
- R.** Non. Une telle action serait une infraction à la Règle 13-2, qui interdit d'améliorer la position ou le lie de sa balle ou la zone de son stance ou mouvement intentionnel en déplaçant ou courbant quelque chose de fixe (y compris les objets définissant les hors limites).

Décision connexe :

- 27/18 Porte dans une clôture de hors limites.

13-2/19**Améliorer la zone du mouvement intentionnel en déplaçant des objets poussant ou fixes situés hors limites**

- Q.** Un jeune arbre ou un objet artificiel fixe situé hors limites interfère avec le mouvement d'un joueur. Le joueur peut-il déplacer, courber ou casser l'arbre ou l'objet artificiel fixe sans pénalité ?
- R.** Non. Une telle action serait une infraction à la Règle 13-2.

13-2/20**Partie de clôture située hors limites penchant au-dessus de la limite et interférant avec le mouvement**

- Q.** Une partie de clôture qui est au-delà des piquets définissant le hors limites, et qui n'est donc pas une clôture de hors limites, penche au-dessus du terrain et interfère avec le mouvement d'un joueur. Le joueur peut-il repousser la clôture en arrière ou la considérer comme une obstruction ?
- R.** La Règle 13-2 interdit d'améliorer la position de la balle en déplaçant quelque chose de fixe, même si une telle chose est hors du terrain. Par conséquent, le joueur ne peut pas repousser la clôture. Toutefois, cette partie de clôture penchant au-dessus du terrain est une obstruction inamovible et le joueur est autorisé à se dégager selon la Règle 24-2b.

Décisions connexes aux décisions 13-2/19 et 13-2/20 :

- 24-2b/21 Interférence par un objet artificiel inamovible situé hors limites.

13-2/21 (Réservée)**13-2/22 (Réservée)****13-2/23****Secouer l'eau d'une branche d'arbre interférant avec le mouvement arrière**

- Q.** Après une forte pluie, un joueur exécute un coup qui s'immobilise sous un arbre. Une branche de l'arbre interfère avec le mouvement arrière du joueur. Avant de jouer son coup suivant, le joueur secoue l'eau de cette branche afin d'éliminer le risque d'être dérangé par elle. Est-ce une infraction à la Règle 13-2 ?
- R.** Oui. En bougeant la branche, le joueur enlève l'eau qui aurait pu le déranger et ainsi améliore la zone de son mouvement intentionnel en infraction avec la Règle 13-2.

13-2/24**Zone du mouvement intentionnel initial améliorée en cassant une branche ; zone du mouvement intentionnel finalement utilisée non affectée par la branche**

- Q.** Un joueur, projetant de jouer dans une certaine direction, fait un mouvement arrière d'essai pour un coup dans cette direction et casse une branche interférant avec son mouvement arrière. Le joueur décide ensuite de jouer dans une direction différente. La zone de son mouvement intentionnel pour un coup dans cette nouvelle direction n'est pas améliorée par la cassure de la branche. Dans de telles circonstances, le joueur encourt-il une pénalité selon la Règle 13-2 ?
- R.** Oui. Le joueur est en infraction avec la Règle 13-2 dès qu'il améliore la zone de son mouvement intentionnel initial. Il ne peut pas échapper à la pénalité s'il joue par la suite dans une autre direction, même si la cassure de la branche n'affecte pas la zone de son mouvement pour un coup dans la nouvelle direction.

Décisions connexes :

- 13-2/1.7 Joueur ayant pris correctement son stance changeant de direction de jeu.
- 13-2/14 Casser une branche gênant le mouvement arrière sur l'aire de départ.

13-2/25**Joueur enlevant un poteau de hors limites sur la ligne de jeu mais le remplaçant avant de jouer**

- Q.** Un joueur enlève un poteau définissant un hors limites, ce qui a pour conséquence d'améliorer sa ligne de jeu. Il réalise qu'il a commis une erreur et le remplace avant de jouer son prochain coup. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est en infraction avec la Règle 13-2 au moment où il déplace le poteau et il n'y a rien qu'il puisse faire pour éviter la pénalité. Le remplacement du poteau avant le coup suivant est sans importance. **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 13-2/1.1 Joueur essayant de prendre correctement son stance mais améliorant sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse.
- 13-2/17 Enlever un piquet de hors limites gênant le mouvement.

13-2/26**Objet naturel interférant avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il s'agit d'un détrit**

- Q.** Un joueur ne peut déterminer si un long brin d'herbe, une brindille, une ronce ou quelque objet naturel similaire interférant avec son mouvement sur le parcours est un détrit ou est attaché. Le joueur déplace l'objet de ce qui est nécessaire pour en déterminer le statut et découvre que l'objet est attaché. Quelle est la décision ?
- R.** Un joueur est autorisé à déplacer un objet naturel dans le but spécifique de déterminer si cet objet est un détrit à condition que, si l'objet s'avère ne pas être un détrit, (1) il n'ait pas été détaché et (2) il soit replacé à sa position initiale avant le coup suivant, faute de quoi une telle action constituerait une infraction à la Règle 13-2.

Sauf lorsque cela est permis par ailleurs par la Règle 13-2 (par exemple en prenant correctement son stance), si un joueur déplace un objet naturel autrement que pour déterminer si c'est un détrit et que cet objet s'avère être attaché, le joueur ne peut éviter une infraction à la Règle 13-2 en remettant l'objet dans sa position initiale.

Décisions connexes :

- [13-2/13 Coucher de l'herbe en enlevant des détrit](#).
- [16-1a/11 Touffe d'herbe sur la ligne de putt balayée pour déterminer si elle est détachée](#).
- [23-1/4 Casser une partie d'un gros détrit](#).

13-2/27**Sonder près de la balle pour trouver des racines ou des rochers**

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise sur le parcours dans une position telle qu'il pense que des racines d'arbre ou des rochers peuvent être juste en dessous de la surface du sol. Peut-il, sans pénalité, sonder la zone autour de sa balle avec un tee ou un objet similaire pour voir si son club heurtera une racine ou un rocher en faisant un coup ?
- R.** Oui, à condition que le lie de la balle, la zone du stance ou du mouvement intentionnel ou la ligne de jeu ne soient pas améliorés (Règle 13-2) et que la balle ne soit pas déplacée (Règle 18-2). Le même principe s'applique si le joueur désire sonder pour déterminer la présence d'une obstruction inamovible.

13-2/28 (Réservée)**13-2/29****Détériorer puis remettre sa ligne de jeu dans son état initial**

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le parcours derrière un bunker de green qui se trouve cinq mètres devant sa balle et à dix mètres du trou. Le joueur marche à travers le bunker, par exemple, pour enlever un râteau sur sa ligne de jeu ou pour déterminer la distance au trou. En revenant vers la balle, il aplanit les traces de pas qu'il a faites, ce qui a pour conséquence de créer un avantage potentiel du fait de l'amélioration de la ligne de jeu. Un tel aplanissement est-il autorisé ?
- R.** Non, le joueur est en infraction avec la Règle 13-2. Si un joueur détériore le lie de sa balle, la zone intentionnelle de son stance ou de son mouvement, sa ligne de jeu ou une extension raisonnable de celle-ci au-delà du trou ou la zone dans laquelle il

doit placer ou dropper une balle, il n'est pas autorisé à remettre cette zone dans son état initial (mais voir Décision 13-2/29.3). **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 13-4/10 Arbitre entrant dans un bunker ; le joueur peut-il aplanir les traces de pas ?
- 13-4/11 Aplanir des traces de pas faites en cherchant une balle dans un bunker avant de jouer un coup du bunker.

13-2/29.3

Créer des traces de pas dans un bunker sur la ligne de jeu lorsqu'on est obligé d'y entrer pour récupérer une balle

- Q.** En référence à la Décision 13-2/29, devrait-on interdire à un joueur d'aplanir des traces de pas s'il est obligé d'entrer dans le bunker pour récupérer une balle (par exemple une balle qui a roulé dans le bunker après avoir été droppée) ?
- R.** Non. Dans de telles circonstances, le joueur est autorisé à restaurer le bunker dans l'état où il était avant qu'il y entre.

13-2/29.5

Extension de la ligne de jeu détériorée par des traces de pas de l'adversaire ou du co-compétiteur dans un bunker

- Q.** La balle de A repose derrière le green. La balle de son adversaire ou co-compétiteur (B) repose dans un bunker devant le green, qui est sur une extension de la ligne de jeu de A.
C'est au tour de A de jouer mais avant de le faire, B marche dans le bunker pour évaluer son prochain coup, créant ainsi des traces de pas. A pense que sa balle pourrait s'immobiliser dans le bunker. A est-il autorisé à avoir le bunker remis dans l'état où il était quand la balle de A s'est immobilisée ?
- R.** Oui. Selon l'équité (Règle 1-4) A peut avoir le bunker remis dans l'état initial parce que les traces de pas ont été créées par B après que la balle de A s'est immobilisée. Le bunker peut être restauré par quiconque.

Décisions connexes aux décisions 13-2/29.3 et 13-2/29.5 : voir "Équité : Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu quand la balle s'immobilise après un coup" dans l'Index.

13-2/30

Tester l'état d'un bunker avant de décider ou non de jouer à travers

- Q.** La balle d'un joueur repose derrière un bunker. Peut-il tester l'état du bunker pour déterminer s'il est faisable de putter à travers lui ?
- R.** Les Règles n'interdisent pas à un joueur de tester l'état d'un obstacle sauf quand sa balle y repose ou le touche – voir Règle 13-4. Toutefois, si un tel test améliorerait la ligne de jeu, le joueur serait en infraction avec la Règle 13-2.

13-2/31

Balle hors d'un bunker ; pierre dans le bunker sur la ligne de jeu enfoncée ou enlevée

- Q.** La balle d'un joueur repose derrière un bunker et il décide de putter à travers le bunker. Il y a une petite pierre (détritus) dans le bunker sur sa ligne de jeu. Peut-il enfoncer la pierre dans le sable ou l'enlever ?

- R.** Le sable ne peut pas être tassé si l'action améliore la ligne de jeu (Règle 13-2). Toutefois, la Règle 23-1 autorise le retrait d'un débris dans un obstacle quand la balle ne repose pas dans l'obstacle.

13-2/32

Améliorer la ligne de jeu en enlevant une pierre d'un mur

- Q.** Un mur de pierre sur le terrain est sur la ligne de jeu d'un joueur. Le joueur retire une pierre du sommet du mur, ce qui a pour conséquence d'améliorer sa ligne de jeu. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Le mur considéré dans sa globalité ne répond pas à la définition d'une obstruction amovible et les pierres individuelles ne sont pas destinées à être déplacées. En conséquence, le mur est une obstruction inamovible et toutes les parties du mur sont considérées comme fixes. En améliorant sa ligne de jeu en enlevant une partie d'une obstruction inamovible, le joueur est en infraction avec la Règle 13-2. La même décision serait appliquée si le mur était déclaré partie intégrante du terrain. **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 24-2b/14 Fenêtre du club-house ouverte et balle jouée à travers la fenêtre.
- 24-2b/15 Ouvrir les portes d'une grange pour jouer à travers la grange.
- 24-2b/15.3 Statut d'une partie amovible d'un tuyau de drainage.
- 24-2b/15.5 Porte d'un bâtiment en position ouverte ou fermée.

13-2/33

Élément extérieur enlevant une obstruction inamovible sur la ligne de jeu d'un joueur

- Q.** Un tuteur supportant un jeune arbre a été considéré obstruction inamovible par le Comité. La balle d'un joueur s'immobilise dans une position telle que le tuteur s'interpose sur sa ligne de jeu mais n'interfère pas avec son mouvement ou son stance. À ce moment, un élément extérieur enlève le piquet ce qui a pour conséquence d'améliorer sa ligne de jeu. Quelle est la décision ?
- R.** Si le joueur a permis à l'élément extérieur d'enlever le tuteur, le joueur perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play pour infraction à la Règle 13-2.
- Si le joueur ne savait pas que le tuteur a été enlevé, ou s'il le savait mais n'était pas en position d'empêcher cette action, il n'y a pas de pénalité et le joueur peut replacer le tuteur mais il n'est pas obligé de le faire. **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 23-1/10 Enlever des débris affectant le jeu d'un joueur.
- 33-7/7 Compétiteur sollicitant l'aide d'un co-compétiteur pour éviter une pénalité.

13-2/34 (Réservée)

13-2/35

Enlever de la rosée ou du givre

Excepté sur l'aire de départ, l'enlèvement de la rosée ou du givre immédiatement derrière ou à côté de la balle d'un joueur, ou de la ligne de jeu d'un joueur est une infraction à la

Règle 13-2 si un tel enlèvement crée un avantage potentiel (voir Décision 13-2/0.5).

De plus, l'enlèvement de la rosée ou du givre de la ligne de putt n'est pas autorisé. Une telle action est une infraction à la Règle 16-1a, à moins qu'elle n'intervienne incidemment à la suite d'une quelconque action autorisée par les Règles, comme enlever des débris, réparer des impacts de balle sur le green ou adresser la balle.

Décision connexe :

- 16-1a/3 Enlever de la rosée ou du givre de la ligne de putt.

13-2/36

Compétiteur acceptant la réparation de marques de clou sur sa ligne de putt par un co-compétiteur

Q. Si un co-compétiteur améliore volontairement la ligne de putt d'un compétiteur en réparant une marque de clou, le co-compétiteur est pénalisé selon la Règle 1-2. Si l'action du co-compétiteur est acceptée, tacitement ou autrement, par le compétiteur, le compétiteur est-il aussi sujet à pénalité ?

R. Oui, selon la Règle 13-2, pour avoir permis l'amélioration de sa ligne de jeu.

Décisions connexes :

- 16-1a/16 Marque de clou sur la ligne de putt aplanie en même temps que la réparation d'un impact de balle.
- 16-1c/4 Réparer les marques de clou autour du trou.

13-2/37

Statut de la mousse ou de plantes grimpantes dans un arbre

Q. De la mousse, ou une plante grimpante, peut-elle être enlevée d'un arbre si ceci améliore la ligne de jeu ?

R. Non. Les arbres sont l'habitat naturel de mousses et plantes grimpantes. Par conséquent, de telles plantes poussant sur un arbre ne peuvent être enlevées – voir Règle 13-2.

De la mousse ou une plante grimpante tombée sur le sol, et qui ne pousse pas à cet endroit, est un débris et peut être enlevée, sans pénalité – voir Règle 23-1.

Autres Décisions concernant la Règle 13-2 : voir " Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt" dans l'Index.

AMÉNAGER UN EMPLACEMENT POUR PRENDRE SON STANCE

13-3/1

Se tenir sur un paillason sur l'aire de départ

Q. Est-il permis à un joueur de transporter un paillason et de se tenir dessus en jouant de l'aire de départ ?

R. Non. Le joueur aménage un emplacement pour prendre un stance en infraction à la Règle 13-3.

13-3/2**Exécuter un coup à genoux sur une serviette**

- Q.** La balle d'un joueur est sous un arbre dans une position telle qu'il estime approprié de jouer son coup suivant à genoux. Parce que le sol est humide, le joueur pose une serviette sur le sol à l'endroit où il placera ses genoux afin de ne pas mouiller son pantalon. Il s'agenouille ensuite sur la serviette et exécute le coup. Le joueur est-il sujet à pénalité selon la Règle 13-3 pour avoir aménagé un emplacement pour prendre un stance ?
- R.** Oui. La même réponse s'appliquerait s'il avait enveloppé ses genoux avec la serviette et s'était agenouillé dessus pour exécuter le coup. Le joueur aurait eu le droit d'enfiler un pantalon imperméable.

Décision connexe :

- 1-2/10 Un joueur enroule une serviette autour de son corps ou place une serviette sur un cactus avant de prendre son stance.

13-3/3**Creuser la paroi d'un bunker pour prendre un stance de niveau**

- Q.** Un joueur effondre la paroi d'un bunker avec son pied pour avoir ses pieds au même niveau. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Une telle action constitue l'aménagement d'un emplacement pour prendre un stance en infraction à la Règle 13-3.

13-3/4 (Réservée)**13-3/5****Joueur construisant un stance mais corrigeant l'erreur avant de jouer un coup**

- Q.** La balle d'un joueur est logée dans la branche d'un arbre hors d'atteinte avec un club. Le joueur positionne sa voiturette de golf sous l'arbre, monte sur la voiturette et se prépare à exécuter un coup sur sa balle. À ce moment, le joueur est prévenu qu'il aménage un emplacement pour prendre un stance, contrairement à la Règle 13-3. Si le joueur enlève la voiturette et ne joue pas un coup pendant qu'il est dessus, encourt-il néanmoins une pénalité pour infraction à la Règle 13-3 ?
- R.** Non. Si un joueur aménage un emplacement pour construire un stance en utilisant un objet tel qu'une voiturette de golf, une pierre ou une brique, il n'encourt pas de pénalité s'il enlève l'objet avant de jouer son coup suivant. Toutefois, si un joueur aménage un emplacement pour prendre un stance en modifiant le sol sur lequel il prend son stance, il est impossible pour lui de restaurer le sol dans son état initial. En conséquence, un joueur qui aménage de cette manière un emplacement pour prendre un stance encourt la pénalité prescrite par la Règle 13-3, qu'il essaie ou non de restaurer le sol dans son état initial avant de jouer son coup suivant.

BALLE DANS UN OBSTACLE**13-4/0.5****Signification de "Tester l'état de l'obstacle" dans la Règle 13-4a**

- Q.** Que signifie "tester l'état de l'obstacle" dans la Règle 13-4a ?

R. Le terme englobe toutes les actions par lesquelles un joueur pourrait obtenir plus d'informations sur l'état de l'obstacle qu'il ne pourrait en obtenir en prenant son stance pour le coup à exécuter, en gardant à l'esprit qu'une certaine latitude pour creuser le sable ou la terre avec les pieds est permise en prenant son stance pour le coup.

Parmi les actions ne constituant pas un test de l'état de l'obstacle, on peut citer à titre d'exemple :

- creuser avec les pieds en prenant un stance, y compris pour un mouvement d'essai, n'importe où dans l'obstacle ou dans un obstacle similaire ;
- placer un objet, comme des clubs ou un râteau, dans l'obstacle ;
- s'appuyer sur un objet (autre qu'un club) tel qu'un râteau alors que cet objet touche le sol dans l'obstacle ou l'eau dans un obstacle d'eau ;
- toucher l'obstacle avec un objet (autre qu'un club) tel qu'une serviette (toucher avec un club constituerait une infraction à la Règle 13-4b) ; ou
- marquer la position de la balle avec un tee où autre chose en procédant selon une Règle.

Parmi les actions constituant un test de l'état de l'obstacle en infraction avec la Règle 13-4a, on peut citer à titre d'exemple :

- creuser avec les pieds au-delà de ce qui serait fait en prenant un stance en vue d'un coup ou d'un mouvement d'essai ;
- aplanir les traces de pas faites en prenant un stance précédent (par exemple en changeant de stance pour effectuer un type de coup différent) ;
- enfoncer intentionnellement un objet, tel qu'un râteau, dans le sable ou la terre dans un obstacle ou dans l'eau dans un obstacle d'eau (mais voir la Règle 12-1) ;
- aplanir un bunker avec un râteau, un club ou autre chose (mais voir l'Exception 2 de la Règle 13-4) ;
- donner un coup de pied dans le sol dans l'obstacle ou dans l'eau dans un obstacle d'eau ; ou
- toucher le sable avec un club en faisant un mouvement d'essai dans l'obstacle ou dans un obstacle similaire (mais voir l'Exception 3 de la Règle 13-4).

13-4/1

Toucher le sable d'un bunker quand la balle repose hors du bunker

Q. Une balle repose juste à l'extérieur d'un bunker. Le joueur prend son stance dans le bunker. Le joueur peut-il poser son club sur le sable dans le bunker ou toucher le sable pendant son mouvement arrière ?

R. Oui. Puisque la balle n'est pas dans ou ne touche pas le bunker, la Règle 13-4 ne s'applique pas. Toutefois, le joueur ne peut poser son club que légèrement – voir la Règle 13-2.

Décision connexe :

- 13-4/29 Poser le club sur le sol en dehors d'un obstacle d'eau en jouant un coup sur une balle dans l'obstacle.

13-4/2**S'appuyer sur un club dans un obstacle en attendant de jouer**

- Q.** A, dont la balle repose dans un obstacle, s'appuie nonchalamment sur son club dans l'obstacle en attendant que B joue. Quelle est la décision ?
- R.** A est en infraction avec la Règle 13-4b pour avoir touché le sol dans l'obstacle avec son club avant d'exécuter un coup. Les Exceptions de la Règle 13-4 ne s'appliquent pas.

13-4/3**Toucher le sol d'un obstacle avec plusieurs mouvements d'essai**

- Q.** En stroke play, un compétiteur ignorant les Règles fait plusieurs mouvements d'essai dans un obstacle, touchant chaque fois le sol. Quelle est la pénalité ?
- R.** Deux coups pour infraction à la Règle 13-4.

Décisions connexes :

- 1-4/13 Joueur informé d'une infraction à une Règle ; joueur enfreignant la même Règle avant de jouer.
- 13-4/28 Poser le club sur le sol, déplacer des débris et améliorer la zone du mouvement intentionnel dans un obstacle.

Autres décisions concernant l'application de pénalités multiples : voir "Pénalités multiples : situations" dans l'Index.

13-4/3.5**Joueur utilisant une canne ou un club pour entrer dans un obstacle ou le quitter quand la balle repose dans l'obstacle**

- Q.** Un joueur, pour éviter de tomber, utilise une canne ou un club pour entrer ou sortir d'un obstacle quand sa balle repose dans l'obstacle. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 13-4b ?
- R.** Non, à condition que rien ne soit fait pour tester les conditions de l'obstacle ou améliorer le lie de la balle – voir Exception 1 de la Règle 13-4.

13-4/4**Toucher l'herbe avec un club lors d'un mouvement d'essai dans un obstacle**

- Q.** Un joueur fait un mouvement d'essai dans un obstacle d'eau sans poser son club sur le sol, mais son club touche quelques hautes herbes. Y a-t-il pénalité ?
- R.** Non, voir Note de la Règle 13-4. Néanmoins le joueur doit s'assurer que son action n'enfreint pas la Règle 13-2 ou ne consiste pas à tester les conditions de l'obstacle.

Décisions connexes :

- 13-4/8 Quand un club touche-t-il le sol dans l'herbe dans un obstacle d'eau ?

13-4/5**Toucher un monticule fait par un animal fousseur dans un bunker lors d'un mouvement arrière**

- Q.** La balle d'un joueur et un monticule fait par un animal fousseur se trouvent dans un bunker. Le monticule interfère avec le mouvement en arrière du joueur, mais le joueur choisit de ne pas se dégager selon la Règle 25-1b(ii). Lors de son

mouvement en arrière, le club du joueur touche le monticule. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 13-4 ?

- R.** Oui. La Règle 13-4 interdit de toucher le sol dans un obstacle avec un club avant d'exécuter un coup, qui est le mouvement en avant du club. Dans un obstacle, un monticule fait par un animal fouisseur est le "sol dans l'obstacle".

13-4/6

Toucher une pierre solidement enfoncée dans un obstacle avec un club pendant le mouvement en arrière

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un obstacle. En faisant son mouvement arrière pour le coup, le club du joueur touche une pierre solidement enfoncée dans l'obstacle. La pierre est-elle considérée comme étant le "sol dans l'obstacle" ?

R. Oui.

Décision connexe :

- 13-4/13 Déplacer accidentellement un détritrus dans un obstacle.

13-4/7

Toucher de l'eau fortuite dans un bunker avec un club

- Q.** La balle d'un joueur repose dans de l'eau fortuite dans un bunker. Le joueur choisit de jouer sa balle comme elle repose et touche l'eau fortuite avec son club avant d'exécuter le coup. Le club du joueur ne touche pas le sable du bunker si ce n'est en exécutant le coup. Quelle est la décision ?

R. Le joueur n'encourt pas de pénalité parce qu'il ne touche pas le sol dans le bunker avec son club avant d'exécuter son coup – voir Règle 13-4b.

13-4/8

Quand un club touche-t-il le sol dans l'herbe dans un obstacle d'eau ?

- Q.** Si la balle d'un joueur repose dans un obstacle d'eau, quand considère-t-on que son club dans l'herbe haute touche le sol dans l'obstacle d'eau, en infraction avec la Règle 13-4b ?

R. Quand l'herbe est compressée à un point tel qu'elle puisse supporter le poids du club (c'est-à-dire quand le club est posé).

Décisions connexes :

- 13-4/4 Toucher l'herbe avec un club lors d'un mouvement d'essai dans un obstacle.

13-4/9

Joueur créant puis aplanissant des traces de pas dans un bunker avant d'exécuter un coup

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un bunker et un râteau a été laissé dans une autre partie du bunker. Le joueur récupère le râteau avant d'exécuter son coup dans le bunker. Une fois le râteau ramassé, le joueur, dans le processus d'aplanir les traces de pas qu'il vient de créer, en aplanit quelques autres. Quelle est la décision ?

R. Il n'y a pas de pénalité à condition que le nivellement ait été fait dans le seul but de préserver le terrain et que rien n'ait été fait qui constituerait pour le coup suivant du joueur une infraction à la Règle 13-2 (voir Exception 2 de la Règle 13-4). Cependant, si un joueur a l'habitude de créer et d'aplanir des traces de pas près de sa balle avant d'exécuter des coups dans les bunkers, il serait approprié d'interroger

le joueur sur le but de ce nivellement. Dans de telles circonstances, le nivellement pourrait avoir pour but de mieux connaître l'état du bunker et pas uniquement de préserver le terrain. Dans ce cas, le joueur serait en infraction avec la Règle 13-4a pour avoir testé l'état de l'obstacle.

13-4/9.5

Détritus déplacé dans un bunker alors que le joueur aplanit le sable dans ce bunker dans le seul but de préserver le terrain

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un bunker. Le joueur ramasse un râteau qui est posé dix mètres derrière sa balle et, dans le seul but de préserver le terrain, aplanit ses traces de pas en revenant vers sa balle. En ratissant ses traces de pas, il déplace aussi un débris dans le bunker. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 13-4c ?
- R.** Quand la balle d'un joueur repose dans un bunker, l'Exception 2 de la Règle 13-4 permet au joueur d'aplanir le sable dans le bunker dans l'unique but de préserver le terrain, à condition que rien ne soit fait en infraction à la Règle 13-2 par rapport à son coup suivant. En conséquence, il n'y a pas d'infraction à la Règle 13-4c à condition que (a) le déplacement du débris intervienne accidentellement pendant l'action autorisée par les Règles (par ex. le ratissage de traces de pas), et (b) le lieu de la balle, la zone de stance ou de mouvement intentionnels ou la ligne de jeu ne soient pas améliorés par le déplacement du débris. Le joueur n'a pas l'obligation de replacer le débris ainsi déplacé.

13-4/10

Arbitre entrant dans un bunker ; le joueur peut-il aplanir les traces de pas ?

- Q.** Un joueur dont la balle repose dans un bunker demande une décision à un arbitre qui entre dans le bunker pour rendre sa décision. Après la décision, les traces de pas faites par l'arbitre peuvent-elles être aplanies ?
- R.** Oui. L'Exception 2 de la Règle 13-4 autorise le joueur à aplanir le bunker à condition que ce soit dans le seul but de préserver le terrain et que rien ne soit fait qui enfreigne la Règle 13-2 par rapport à son coup suivant. Cependant, même si la zone détériorée par l'arbitre est une zone couverte par la Règle 13-2 par rapport à son coup suivant, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur est en droit de remettre cette zone du bunker dans son état initial en la ratissant ou par d'autres moyens. Le bunker peut être remis en état par quiconque.

13-4/11

Aplanir des traces de pas faites en cherchant une balle dans un bunker avant de jouer un coup du bunker

- Q.** Un joueur cherche sa balle dans un bunker et ce faisant y fait de nombreuses traces de pas. Il trouve ensuite sa balle dans le bunker. Avant de jouer son coup, le joueur ou son cadet peut-il aplanir les traces de pas ?
- R.** L'exception 2 de la Règle 13-4 autorise le joueur à aplanir les traces de pas à condition que ce soit dans le seul but de préserver le terrain et que rien ne soit fait pour améliorer toute zone couverte par la Règle 13-2 par rapport à son coup suivant. En conséquence, toutes les traces de pas qui auraient dégradé une zone quelconque couverte par la Règle 13-2 par rapport à son coup suivant ne doivent pas être aplanies.

Décision connexe :

- 13-2/29 Détériorer puis remettre sa ligne de jeu dans son état initial.

13-4/12**Balle touchée accidentellement avec le club dans un obstacle mais non déplacée**

- Q.** Un joueur, en se préparant à exécuter un coup sur sa balle qui repose dans un bunker ou est partiellement immergée dans un obstacle d'eau, touche la balle accidentellement avec son club, mais sans la déplacer. Ceci équivaut-il à toucher le sol dans un obstacle ou l'eau dans un obstacle d'eau en infraction avec la Règle 13-4 ?
- R.** Non.

13-4/13**Déplacer accidentellement un détritit dans un obstacle**

- Q.** Un joueur déplace accidentellement un détritit dans un obstacle. Le joueur encourt-il une pénalité ?
- R.** Non, à condition que le détritit ne soit pas déplacé en faisant le mouvement arrière et que le lie de la balle ou la zone du stance ou du mouvement intentionnels ne soient pas améliorés.

Décision connexe :

- 13-4/6 Toucher une pierre solidement enfoncée dans un obstacle avec un club pendant le mouvement en arrière.

13-4/13.5**Joueur déplaçant un détritit en approchant de la balle dans un obstacle**

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un bunker recouvert de nombreuses brindilles et feuilles. En approchant de la balle et en prenant son stance, le joueur touche et déplace des détritits avec ses pieds. Encourt-il une pénalité ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité à condition que le lie de la balle ou la zone du stance ou du mouvement intentionnel ne soit pas amélioré.

13-4/14**Joueur heurtant accidentellement du pied une pomme de pin qui roule dans un bunker et l'enlevant**

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un bunker. Le joueur heurte accidentellement du pied une pomme de pin, et celle-ci roule dans le bunker. Il ramasse la pomme de pin qui n'interférait pas avec son stance ou la zone de son mouvement intentionnel. Encourt-il une pénalité ?
- R.** Oui. Une pomme de pin est un détritit – voir Définition du "Détritit" – et ne peut pas être enlevée quand le détritit et la balle reposent dans un obstacle (Règle 13-4c). En enlevant la pomme de pin du bunker, le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups en stroke play pour infraction à la Règle 13-4c.

13-4/15**Balle dans un obstacle déplacée en enlevant un détritit**

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur est dans un obstacle. Il enlève un détritit dans l'obstacle ce qui entraîne le déplacement de sa balle. Quelle est la décision ?

- R.** Puisqu'une action unique entraîne des infractions à deux Règles (Règle 13-4 et Règle 18-2), selon l'équité (Règle 1-4), une seule pénalité est appliquée. Par conséquent, le compétiteur encourt une pénalité de deux coups selon la Règle 13-4 et la balle doit être replacée (Règle 18-2). Si la balle n'est pas replacée avant que le compétiteur n'exécute son coup suivant, l'omission de replacer la balle est considérée comme une action séparée et il encourt une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 18-2.

Autres décisions connexes dans lesquelles des pénalités multiples s'appliquent : voir "Pénalités multiples : situations" dans l'Index :

13-4/16

Enlèvement d'un débris recouvrant une mauvaise balle dans un obstacle d'eau

- Q.** Il est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur est dans un obstacle d'eau. Il trouve une balle dans l'obstacle et, afin d'identifier la balle, enlève un débris qui la recouvre partiellement. Il découvre que la balle n'est pas sa balle. Il cherche sa balle mais ne la trouve pas. Il procède selon la Règle 26-1. Le joueur est-il sujet à pénalité selon la Règle 13-4 pour avoir enlevé le débris ?
- R.** Non. La Règle 12-1b autorise le joueur à toucher ou à enlever des débris dans un obstacle afin de trouver ou d'identifier sa balle qu'il pense être recouverte par des débris.

Décisions connexes :

- 13-4/35.7 Joueur considérant sa balle injouable dans un bunker, relevant la balle et enlevant ensuite un débris du bunker.
- 23-1/7 Débris dans un obstacle déplacé dans le processus de relèvement d'une balle.
- 23-1/7.5 Débris déplacé sur le parcours lors du déplacement d'une balle ou durant le processus de relèvement d'une balle
- 23-1/8 Enlèvement de débris risquant de causer le déplacement de la balle ; débris enlevés avant de replacer la balle.

13-4/16.5

Insecte volant dans un obstacle d'eau

- Q.** La balle d'un joueur est dans un obstacle d'eau. Le joueur est dérangé par un insecte (un débris) volant dans l'obstacle. Peut-il écarter l'insecte ?
- R.** Puisque la lisière d'un obstacle d'eau s'étend verticalement vers le haut l'insecte est dans l'obstacle ; les Règles n'envisagent pas un tel cas. Ainsi, selon l'équité (Règle 1-4) le joueur peut écarter l'insecte qu'il vole ou soit posé sur le joueur.

Décisions connexes :

- 23-1/5 Enlever un insecte sur une balle.
- 23-1/12 Balle adressée sur le green se déplaçant en enlevant un débris.

13-4/17**Détritus enlevé dans un obstacle d'eau ; joueur décidant ensuite de ne pas jouer de l'obstacle**

- Q.** Un joueur dont la balle est dans un obstacle d'eau enlève un débris de l'obstacle. Il décide ensuite de ne pas jouer de l'obstacle. Il procède selon la Règle 26-1. Le joueur est-il exempt de la pénalité encourue selon la Règle 13-4 pour avoir enlevé le débris du fait que par la suite il invoque la Règle 26-1 et ne joue pas sa balle dans l'obstacle ?
- R.** Non.

Décisions connexes :

- 30-3f/1 Joueur enlevant un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle du partenaire.
- 31-8/1 Compétiteur enlevant un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle du partenaire.

13-4/18**Divot d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur s'immobilisant près de la balle d'un joueur dans un bunker**

- Q.** Un partenaire, adversaire ou co-compétiteur d'un joueur joue un coup près d'un bunker et le divot s'immobilise près de la balle du joueur qui repose dans le bunker. Le divot peut-il être enlevé ?
- R.** Un joueur a le droit d'avoir le lie que son coup lui a donné. Par conséquent, selon l'équité (Règle 1-4) le divot peut être enlevé sans pénalité.
La même décision s'applique si la balle du joueur repose dans un obstacle d'eau.

13-4/18.5**Pomme de pin tombant d'un arbre et s'immobilisant derrière une balle reposant dans un bunker**

- Q.** Une pomme de pin tombe d'un arbre et s'immobilise derrière une balle qui repose dans un bunker. Selon le principe de la Décision 13-4/18, le joueur peut-il enlever la pomme de pin sans pénalité ?
- R.** Non. Le principe de la Décision 13-4/18 s'applique seulement dans le cas où le lie de la balle est modifié du fait d'une action d'un autre joueur ou de son cadet, ou d'un spectateur ou d'un autre élément extérieur animé. Dans le cas cité, le lie est modifié par des causes naturelles.

13-4/19**État d'un bunker modifié par le premier joueur y jouant**

- Q.** Les balles de A et B reposent dans le même bunker et la balle de B est la plus loin du trou. B joue et sa balle vient reposer plus près du trou que celle de A. Est-ce que A peut avoir le bunker remis en l'état initial ?
- R.** Oui. En plus de l'Exception 2 de la Règle 13-4 qui permet à tout moment au joueur d'aplanir le sable ou la terre dans un obstacle dans le seul but de préserver le terrain, A a le droit, selon l'équité (Règle 1-4), de remettre le bunker dans son état initial en le ratissant ou par d'autres moyens, même si cela concerne une zone couverte par la Règle 13-2 par rapport à son coup suivant. Le bunker peut être remis en état par quiconque.

Décisions connexes aux décisions 13-4/18 à 13-4/19 : voir "Équité : Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu quand la balle s'immobilise après un coup" dans l'Index.

13-4/20 (Réservée)

13-4/21

Râteau jeté dans un bunker avant de jouer un coup

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un bunker. Le joueur jette nonchalamment un râteau dans le bunker pour l'utiliser après son coup. Le râteau ne déplace pas sa balle ou n'améliore pas le lie de la balle. Le joueur encourt-il une pénalité ?
- R.** Non. Placer un râteau dans un bunker est autorisé. Dans ce cas, jeter le râteau dans le bunker équivaut à le placer.
- Si le râteau avait déplacé la balle, le joueur aurait encouru une pénalité d'un coup pour avoir déplacé sa balle ; et la balle aurait dû être replacée – Règle 18-2.

13-4/22 (Réservée)

13-4/23 (Réservée)

13-4/24

Stance dans un bunker pris sans club

- Q.** Un joueur dont la balle repose dans un bunker y entre sans club, enfonce ses pieds et simule un coup. Il quitte ensuite le bunker, prend un club, enfonce à nouveau ses pieds au même endroit et exécute un coup.
- Le Comité demande au joueur pourquoi il a agi ainsi. Il répond qu'il voulait "sentir" le coup qu'il avait à faire et que le but du coup simulé était de déterminer le club à utiliser et le type de coup à exécuter. Il déclare qu'il n'a pas testé l'état de l'obstacle ou aménagé un emplacement pour la prise du stance en enfonçant ses pieds pour simuler un coup.
- Que devrait décider le Comité ?
- R.** Le Comité devrait décider qu'aucune pénalité n'est encourue.
- La Règle 13-3 stipule : "Un joueur a le droit de placer ses pieds fermement en prenant son stance".
- La Définition de "Stance" précise : "Prendre son "stance" consiste pour un joueur à placer ses pieds en position pour la préparation et l'exécution d'un coup".
- La première fois, le joueur "plaçait ses pieds en position préparatoire pour exécuter un coup", bien qu'il n'ait pas de club en main.

Décision connexe :

- 13-4/0.5. Signification de "Tester l'état de l'obstacle" dans la Règle 13-4a

13-4/25 (Réservée)

13-4/26**Prendre son stance dans un bunker et changer ensuite de club**

- Q.** Un joueur prend son stance dans un bunker et place fermement ses pieds dans le sable. Il quitte ensuite sa position pour changer de club et par la suite prend son stance une seconde fois. Le joueur est-il considéré avoir testé l'état de l'obstacle, en infraction avec la Règle 13-4 ?
- R.** Non. La Règle 13-3 autorise un joueur à placer fermement ses pieds en prenant son stance dans un bunker ou ailleurs. Il n'y a rien dans les Règles qui interdise de changer de club ou de prendre son stance deux fois dans un bunker.

13-4/27 (Réservée)**13-4/28****Poser le club sur le sol, déplacer des débris et améliorer la zone du mouvement intentionnel dans un obstacle**

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur repose dans un obstacle. Le joueur exécute un mouvement d'essai et ce faisant déplace des débris et touche le sol dans l'obstacle. Il courbe aussi un arbuste avec sa main, améliorant la zone de son mouvement intentionnel. Quelle est la pénalité ?
- R.** Puisqu'une action unique (c'est-à-dire le mouvement d'entraînement) entraîne des infractions à deux Règles (Règle 13-4b et Règle 13-4c), selon l'équité (Règle 1-4), une pénalité unique de deux coups est appliquée. Cependant, le compétiteur encourt aussi une pénalité de deux coups pour avoir amélioré la zone de son mouvement intentionnel en courbant un arbuste (Règle 13-2).

Le mouvement d'essai et la courbure de l'arbuste sont des actions différentes qui entraînent une infraction à deux Règles et les deux pénalités sont donc applicables donnant une pénalité totale de quatre coups.

Autres Décisions concernant l'application de pénalités multiples : voir "Pénalités multiples : situations" dans l'Index.

13-4/29**Poser le club sur le sol en dehors d'un obstacle d'eau en jouant un coup sur une balle dans l'obstacle**

- Q.** La balle d'un joueur touche une ligne définissant la lisière d'un obstacle d'eau. La balle est donc dans l'obstacle. En adressant la balle pour son coup suivant, le club du joueur peut-il toucher le sol en dehors de l'obstacle ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 13-4/1 Toucher le sable d'un bunker quand la balle repose hors du bunker.

13-4/30**Poser le club sur un pont dans un obstacle d'eau**

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un pont au-dessus d'un obstacle d'eau à l'intérieur des limites de l'obstacle prolongées vers le haut. Le joueur peut-il poser son club sur le pont ?

- R.** Oui. Un pont est une obstruction. Dans un obstacle, le club peut toucher une obstruction à l'adresse ou dans le mouvement arrière pour le coup – voir Note de la Règle 13-4. Toucher le pont avant l'adresse est aussi permis, puisqu'une obstruction dans un obstacle d'eau n'est pas le "sol dans l'obstacle".
Ceci s'applique même si le pont a été déclaré partie intégrante du terrain.

13-4/31**Toucher le sable d'un bunker lors du mouvement arrière**

- Q.** Un joueur jouant un coup dans un bunker touche accidentellement le sable en faisant son mouvement arrière. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est en infraction avec la Règle 13-4b lorsqu'il touche le sol dans le bunker avec son club avant d'exécuter le coup – voir Définition de "Coup".

Décisions connexes :

- 13-2/9 Lie sur le parcours amélioré quand du sable derrière la balle est enlevé par le mouvement en arrière.
- 13-2/12 Joueur tassant du sable derrière sa balle en posant son club sur le sol.

13-4/32 (Réservée)**13-4/33****Bunker couvert de feuilles ; joueur touchant des feuilles lors du mouvement arrière**

- Q.** Un joueur envoie une balle dans un bunker qui est couvert de feuilles (détritus). Le joueur enlève autant de feuilles qu'il est nécessaire pour qu'il puisse voir une partie de la balle conformément à la Règle 12-1. Si le joueur touche ensuite quelques feuilles lors de son mouvement arrière, est-il en infraction avec les Règles ?
- R.** Oui. Si le joueur touche des feuilles pendant son mouvement arrière, il est en infraction avec la Règle 13-4c qui interdit à un joueur de toucher un débris dans un obstacle avant d'exécuter un coup dans l'obstacle. Un coup ne commence pas avant l'achèvement du mouvement arrière du joueur – voir Définition du "Coup".
Si des accumulations de débris dans les bunkers, tels que des feuilles tombées, créent selon les saisons des problèmes anormaux, le Comité peut adopter une Règle Locale déclarant des accumulations de débris dans les bunkers comme terrain en réparation. Dès lors la Règle 25-1b(ii) s'appliquerait. **(Révisée)**

13-4/34**Toucher une paroi de terre nue d'un bunker lors du mouvement arrière**

- Q.** En jouant d'un bunker, un joueur touche une paroi de terre nue d'un bunker avec son club lors de son mouvement arrière. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur touche le sol dans l'obstacle en infraction avec la Règle 13-4b. La Note de la Règle 13-4 permet au joueur de toucher avec son club une obstruction (tel un mur artificiel) lors de son mouvement arrière. Toutefois, une paroi de terre nue d'un bunker n'est pas un mur artificiel.

13-4/35**Frapper le sable dans un bunker avec le club après avoir manqué la sortie de la balle**

- Q.** A exécute un coup dans un bunker et ne réussit pas à sortir sa balle du bunker. Il frappe ensuite son club dans le sable, mais son action n'affecte pas le nouveau lieu de la balle dans le bunker. Toutefois, puisque A doit jouer un autre coup dans le bunker, est-il en infraction avec la Règle 13-4 ?
- R.** Oui. Aucune des Exceptions de la Règle 13-4 ne s'applique à l'action de A.

Décisions connexes :

- 29/5 Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir manqué sa sortie ; match en foursome.
- 30-3f/2 Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir manqué sa sortie ; balle du partenaire dans le même bunker.

13-4/35.5**Balle jouée d'un bunker tombant sur la bordure en herbe du bunker ; joueur frappant le sable avec le club ; balle roulant en arrière dans le bunker**

- Q.** Un joueur joue d'un bunker et la balle atterrit sur la bordure en herbe du bunker. Avant que la balle ne s'immobilise, le joueur frappe le sable avec son club, après quoi la balle roule en arrière et retombe dans le bunker.
- La Règle 13-4b interdit de toucher le sol dans un obstacle avec un club quand la balle repose dans l'obstacle. Le joueur encourt-il une pénalité selon cette Règle même si la balle est à l'extérieur du bunker quand le club frappe le sable ?
- R.** Non. Toutefois, si le club touche encore le sable quand la balle roule en arrière dans le bunker, il y a infraction à la Règle 13-4, et tout doute sur ce point devrait être résolu au détriment du joueur.

13-4/35.7**Joueur considérant sa balle injouable dans un bunker, relevant la balle et enlevant ensuite un débris du bunker**

- Q.** Sur son coup de départ un joueur envoie sa balle dans un bunker. Il relève sa balle du bunker après l'avoir considérée comme injouable. Avant de choisir une option selon la Règle 28, il enlève un débris du bunker. Puisque cette action intervient alors que sa balle est relevée, c'est-à-dire qu'elle ne repose pas dans l'obstacle, le joueur est-il en infraction avec la Règle 13-4 ?
- R.** Oui. Les interdictions de la Règle 13-4 s'appliquent quand une balle est dans un obstacle ou quand une balle, ayant été relevée d'un obstacle, est susceptible d'être droppée ou placée dans l'obstacle. Selon la Règle de la balle injouable, deux des options du joueur lui imposent de déposer une balle dans le bunker. Le joueur encourrait la pénalité même s'il choisissait par la suite de déposer une balle hors du bunker selon la Règle 28a. Cependant le joueur n'encourrait pas de pénalité si, avant d'enlever le débris, il déclarait vouloir mettre une balle en jeu à l'extérieur du bunker selon la Règle 28a et agissait ensuite ainsi.

Décisions connexes :

- 1-4/5 Enlèvement d'une obstruction dans un obstacle pouvant entraîner le déplacement d'un débris.

- 13-4/16 Enlèvement d'un débris recouvrant une mauvaise balle dans un obstacle d'eau.
- 23-1/7 Débris dans un obstacle déplacé dans le processus de relèvement d'une balle.
- 23-1/7.5 Débris déplacé sur le parcours lors du déplacement d'une balle ou durant le processus de relèvement d'une balle
- 23-1/8 Enlèvement de débris risquant de causer le déplacement de la balle ; débris enlevés avant de replacer la balle.

13-4/35.8

Joueur considérant sa balle comme injouable dans un bunker, annonçant son intention de procéder selon la Règle 28a en dehors du bunker et ratissant ensuite le bunker situé sur sa nouvelle ligne de jeu

- Q.** Après le coup de départ d'un joueur, la balle repose dans un bunker devant le green. Le joueur relève la balle après l'avoir considérée comme injouable et avoir annoncé son intention de procéder selon la Règle 28a. Avant de partir rejouer depuis l'aire de départ, le joueur aplanit dans le bunker ses empreintes de pas qui se trouvent sur sa ligne de jeu depuis l'aire de départ. Il joue ensuite depuis l'aire de départ. Quelle est la décision ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), et par analogie avec l'Exception 2 de la Règle 13-4, une fois que le joueur a indiqué qu'il souhaitait procéder selon une Règle qui exige de jouer le coup suivant en dehors de l'obstacle, il peut aplanir le sable ou la terre dans l'obstacle sans aucune restriction.

Peu importe que l'action d'aplanir améliore la ligne de jeu du joueur pour le prochain coup depuis l'aire de départ, car le droit d'aplanir dans ces circonstances prévaut sur toutes dispositions contraires de la Règle 13-2.

Cependant, si le joueur changeait d'avis et procéderait selon la Règle 28b ou c, il serait en infraction avec la Règle 13-4 si le nivellement du bunker n'était pas fait dans le seul but de préserver le terrain ou avait pour résultat une amélioration de toute zone couverte par la Règle 13-2 par rapport au prochain coup.

13-4/36 (Réservée)

13-4/37

Balle hors limites ou perdue après avoir été jouée d'un bunker ; joueur testant l'état du bunker ou aplanissant des traces de pas avant de dropper une autre balle dans le bunker

- Q.** Un joueur joue d'un bunker et sa balle s'immobilise hors limites ou est perdue. Il aplanit ses traces de pas dans le bunker à l'endroit où il doit dropper une balle selon la Règle 27-1 ou bien, avant de dropper une balle selon la Règle 27-1, il effectue quelques mouvements d'essai touchant le sable dans le bunker. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 13-4 ?
- R.** Non. Les interdictions de la Règle 13-4 s'appliquent seulement quand la balle du joueur est dans l'obstacle ou quand elle a été relevée d'un obstacle et est susceptible d'être droppée ou placée dans l'obstacle. Dans le cas cité, la balle du joueur a été jouée de l'obstacle et non pas relevée.

De plus, l'Exception 2 de la Règle 13-4 permet à un joueur, après avoir joué et sorti sa balle d'un obstacle, d'aplanir le sable ou la terre dans l'obstacle sans restriction.

Ce droit surpasse toutes dispositions contraires d'autres Règles, y compris la Règle 13-2.

13-4/37.5

Joueur aplanissant des irrégularités dans un bunker après avoir sorti la balle vers l'arrière ; zone aplanie sur la ligne de jeu

- Q.** Un joueur sort sa balle d'un bunker vers l'arrière et efface ses traces de pas. Il découvre par la suite qu'il a aplani la zone du bunker qui est sur sa ligne de jeu. Est-il en infraction avec la Règle 13-2 ?
- R.** Non. L'Exception 2 de la Règle 13-4 permet à un joueur, ayant joué et sorti sa balle d'un obstacle, d'aplanir du sable dans l'obstacle sans restriction. Ce droit l'emporte sur toutes considérations contradictoires d'autres Règles, y compris la Règle 13-2.

Décisions connexes :

- 13-2/29 Créer et ensuite aplanir des traces de pas dans un bunker sur la ligne de jeu.
- 13-2/29.3 Créer des traces de pas dans un bunker sur la ligne de jeu lorsqu'on est obligé d'y entrer pour récupérer une balle.
- 13-4/10 Arbitre entrant dans un bunker ; le joueur peut-il aplanir les traces de pas ?

13-4/38

Sable aplanie après une sortie de bunker ; balle retournant ensuite dans la zone aplanie

- Q.** Après avoir sorti sa balle d'un bunker de green, le joueur aplanit ses traces de pas. Il découvre ensuite que sa balle est dans un autre bunker de l'autre côté du green. Il sort sa balle du second bunker et celle-ci s'immobilise dans la zone aplanie du premier bunker. Quelle est la décision ?
- R.** Aucune pénalité n'est encourue. Le joueur n'aplanit pas ses traces de pas dans le premier bunker pendant que sa balle repose dans ce bunker – voir Exception 2 de la Règle 13-4.

Si, par contre, le joueur ne sortait pas sa balle du premier bunker à son premier coup et qu'il aplanissait ses traces de pas alors que sa balle reposait dans ce bunker, il encourrait une pénalité si, le fait d'avoir aplanie ses traces constituait une infraction à la Règle 13-2 par rapport à son coup suivant.

13-4/39

Joueur aplanissant des irrégularités dans un bunker après avoir joué hors tour en match play ; adversaire demandant ensuite l'annulation du coup et joueur devant dropper une balle dans la zone aplanie

- Q.** Dans un match entre A et B, la balle de A repose dans un bunker de green et la balle de B est sur le green. La balle de B est plus loin du trou mais A joue en premier. B exige que le coup soit annulé selon la Règle 10-1c. Entre temps, A avait ratissé ses traces de pas. A encourt-il une pénalité ?
- R.** Si la balle de A était en dehors du bunker lorsqu'il a ratissé ses traces, il n'y a pas d'infraction pour A car il avait le droit de ratisser le bunker sans restriction – Exception 2 de la Règle 13-4.

Si la balle de A repose toujours dans le bunker, il est normalement en infraction avec la Règle 13-4 si l'aplanissement améliore une zone couverte par la Règle 13-2

par rapport à son prochain coup (voir Exception 2 de la Règle 13-4). Néanmoins, lorsque A a ratissé le bunker, il ne savait pas que son adversaire demanderait l'annulation de son coup ; en conséquence, selon l'équité (Règle 1-4), A n'encourt pas de pénalité.

13-4/40**Joueur nettoyant une tête de club dans un obstacle d'eau quand sa balle repose dans l'obstacle**

- Q.** Un joueur joue un coup d'un obstacle d'eau mais ne sort pas la balle de l'obstacle. Le joueur voit la balle reposer dans de l'eau profonde et il est clairement déraisonnable pour lui de jouer un coup sur la balle de cette nouvelle position. Avant de quitter l'obstacle, le joueur nettoie la boue de sa tête de club en la rinçant dans l'eau. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 13-4 ?
- R.** Non, à condition qu'il n'y ait pas de doute ou qu'il soit raisonnable de présumer à partir des actions ou des déclarations du joueur qu'il jouera son prochain coup d'en dehors de l'obstacle.

Autres Décisions concernant la Règle 13-4 : voir "Bunker" et "Obstacles d'eau" dans l'Index.

RÈGLE 14

FRAPPER LA BALLE

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

14-1. GÉNÉRALITÉS

a. Frapper franchement la balle

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

b. Ancrer le club

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

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

Note 2 : Un "point d'ancrage" est établi lorsque le joueur maintient intentionnellement un avant-bras en contact avec n'importe quelle partie de son corps pour utiliser la main tenant le club comme un point stable autour duquel l'autre main peut effectuer un mouvement avec le club.

14-2. AIDE

a. Aide physique et protection contre les éléments

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

b. Position du cadet ou du partenaire derrière la balle

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

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

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

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

14-3. DISPOSITIFS ARTIFICIELS ET ÉQUIPEMENT INHABITUEL ; UTILISATION ANORMALE D'ÉQUIPEMENT

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

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

Pour les spécifications détaillées et les interprétations sur la conformité de l'*équipement* et des dispositifs selon la Règle 14-3 et pour la procédure de consultation et de

soumission concernant l'*équipement* et les dispositifs, voir l'Appendice IV.

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

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

Exceptions :

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-3 :

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

Pour violation ultérieure – Disqualification.

Si l'infraction intervient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

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

14-4. FRAPPER LA BALLE PLUS D'UNE FOIS

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

14-5. JOUER UNE BALLE EN MOUVEMENT

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

Exceptions :

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

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

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

14-6. BALLE SE DÉPLAÇANT DANS L'EAU

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

mouvement dans l'eau dans un *obstacle d'eau* peut être relevée si le joueur choisit de recourir à la Règle 26.

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

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

FRAPPER LA BALLE

14/1

Mouvement vers l'avant arrêté par un élément autre que le joueur

- Q.** Si un joueur débute son mouvement vers l'avant et que sa tête de club est déviée ou arrêtée par un élément autre que lui-même, comme la branche d'un arbre, est-il considéré avoir fait un coup ?
- R.** Oui.

14/1.5

Intention de frapper la balle cessant pendant le mouvement vers l'avant du club ; club non arrêté mais la trajectoire du club modifiée pour éviter de frapper la balle

- Q.** Un joueur commence son mouvement vers l'avant avec l'intention de frapper la balle mais décide pendant la descente de ne pas frapper la balle. Le joueur est incapable d'arrêter le club avant d'atteindre la balle, mais il est capable de modifier intentionnellement le mouvement afin de passer au-dessus de la balle. Le joueur est-il considéré avoir exécuté un coup ?
- R.** Non. Le joueur a contrôlé volontairement son mouvement vers l'avant en modifiant la trajectoire de son mouvement et en évitant la balle même si le mouvement amène la tête de club au-delà de la balle.
- Si le joueur n'avait pas réussi à contrôler son mouvement vers l'avant (par exemple s'il avait frappé la balle), il aurait été considéré avoir exécuté un coup.
- Tout doute concernant l'intention du joueur doit être levé au détriment du joueur.

14/2

Club cassant pendant le mouvement arrière ; mouvement poursuivi

- Q.** La tête de club d'un joueur se sépare du manche pendant le mouvement arrière. Le joueur termine son mouvement mais manque la balle. Le joueur est-il considéré avoir exécuté un coup ?
- R.** Non. Un coup est "le mouvement vers l'avant du club...". Un manche par lui-même n'est pas un club – voir Règle 4-1a.

14/3

Tête de club séparée du manche pendant le mouvement vers l'avant

- Q.** Un joueur débute son mouvement vers l'avant et la tête de club se sépare du manche. Le joueur continue son mouvement mais il n'y a aucun contact avec la balle. Le joueur a-t-il exécuté un coup ?
- R.** Oui.

14/4

Club cassé pendant le mouvement vers l'avant ; mouvement arrêté avant la balle ; tête de club tombant et déplaçant la balle

- Q.** Le manche de club d'un joueur casse pendant son mouvement vers l'avant. Le joueur arrête son mouvement avant la balle, mais la tête de club tombe et déplace la balle. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur n'a pas exécuté de coup – voir Définition du "Coup". Si la balle n'est pas en jeu, par exemple si l'incident survient sur une aire de départ, aucune pénalité n'est encourue, et une balle doit être jouée de l'aire de départ. Si la balle est en jeu, le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 et la balle doit être replacée. **(Révisée)**

14/5

Club cassé pendant le mouvement vers l'avant ; mouvement terminé mais manquant la balle ; tête de club tombant et déplaçant la balle

- Q.** Le manche de club d'un joueur casse pendant son mouvement vers l'avant. Le joueur continue son mouvement et manque la balle. Toutefois, la tête de club tombe et déplace la balle. Quelle est la décision ?
- R.** Le coup compte mais le joueur n'encourt pas de pénalité. La balle doit être jouée comme elle repose.

14/6 (Réservée)

14/7

Frapper une branche d'arbre pour déplacer une balle logée plus haut dans la branche

- Q.** La balle d'un joueur est logée dans une branche d'arbre hors d'atteinte d'un club. Le joueur frappe une partie inférieure de la branche avec un club dans le but de déloger la balle, et la balle tombe sur le sol. Le joueur a-t-il exécuté un coup ?
- R.** Non, parce que le joueur ne frappe pas la balle – voir Définition du "Coup". Le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 (balle au repos déplacée par le joueur) et doit replacer la balle.
- Puisque l'endroit où reposait la balle ne peut être atteint et que par conséquent la balle ne peut être replacée, le joueur doit procéder selon la Règle de la balle injouable, encourant un coup de pénalité supplémentaire – voir Décision 18-1/9 et 18-2/29.

Autres Décisions concernant Frapper la balle : voir "Coup" dans l'Index.

LA BALLE DOIT ÊTRE FRAPPÉE FRANCHEMENT

14-1a/1

Jouer un coup avec le dos de la tête du club

- Q.** Un joueur peut-il jouer un coup en gaucher avec le dos de la tête d'un club de droitier ?
- R.** Oui. Un joueur peut jouer un coup avec n'importe quelle partie de la tête de club, à condition que la balle soit frappée franchement (Règle 14-1a) et que le club est conforme à la Règle 4-1.

14-1a/2**Frapper la balle avec un mouvement de type billard**

- Q.** Un joueur entre un putt court en s'accroupissant derrière la balle (mais pas sur une extension de la ligne de putt derrière la balle) et en frappant la balle avec la semelle de la tête du club, faisant un geste similaire à celui utilisé en jouant un coup de billard ou de jeu de palet. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 14-1a ?
- R.** Oui. Une telle façon de déplacer la balle équivaut à une poussée. En match play le joueur perd le trou. En stroke play, le coup compte et le joueur encourt une pénalité de deux coups.

14-1a/3**Putter avec la mauvaise extrémité du putter**

- Q.** Un joueur manque un putt court et précipitamment rentre la balle avec la mauvaise extrémité (manche) de son putter. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups en stroke play pour une infraction à la Règle 14-1a, laquelle exige que la balle soit frappée avec la tête du club. En stroke play, le coup exécuté avec la mauvaise extrémité du putter compte, et, puisque la balle est entrée, le joueur a terminé le jeu du trou.

14-1a/4**Frapper une balle avec un mouvement arrière d'un centimètre**

- Q.** La balle d'un joueur repose près d'une clôture de hors limites, mais il y a suffisamment de place derrière la balle pour insérer un fer ou un putter et laisser un espace d'un centimètre entre la balle et la face du club. Si le joueur exécute un coup avec un mouvement en arrière aussi limité, est-il en infraction avec la Règle 14-1a ?
- R.** Il est possible de frapper une balle franchement avec un mouvement arrière d'un centimètre. Toutefois, dans la plupart des cas, il est vraisemblable que le joueur poussera la balle, contrairement à la Règle 14-1a. En l'absence de forts éléments probants permettant d'affirmer le contraire, il devrait donc être décidé que le joueur a poussé la balle.
- Pour frapper la balle franchement, elle doit être frappée avec la tête de club. Si la balle est déplacée de toute autre manière, elle a été poussée, ripée ou cueillie.
- Si une balle est frappée franchement, il y a seulement un contact momentané entre la tête de club et la balle ou tout ce qui s'interpose entre la tête de club et la balle.

14-1a/5**Déplacer une balle reposant contre une clôture en frappant l'autre côté de la clôture**

- Q.** La balle d'un joueur repose contre une planche à la base d'une clôture de hors limites. Il joue un coup avec un club en frappant la planche du côté hors limites de la clôture, c'est-à-dire qu'il fait un mouvement sur la balle avec la planche s'interposant entre le club et la balle. Le coup déplace la planche qui entraîne l'éloignement de la balle de la clôture. Un tel coup est-il permis ?
- R.** Oui. Le joueur frappe franchement la balle même si autre chose s'interpose entre le club et la balle. La Définition du "Hors limites" permet à un joueur de "se tenir hors limites pour jouer une balle reposant à l'intérieur des limites".

14-1a/6**Joueur tenant un club avec la main gauche et déplaçant la balle en frappant le manche avec l'autre main**

- Q.** Un joueur adresse sa balle reposant dans de l'herbe haute sur une pente raide. Sa balle ne se déplace pas, mais le joueur pense qu'elle se déplacera lors du mouvement arrière du club. En conséquence, le joueur tient le club avec sa main gauche et frappe le manche du club avec sa main droite, déplaçant ainsi la balle. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Le joueur pousse la balle, en contradiction avec la Règle 14-1a.

14-1a/7**Utiliser plus d'un club pour exécuter un coup**

- Q.** Un joueur, dont la balle est logée dans un buisson, frappe la balle avec trois clubs pour minimiser la chance de la manquer. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. La Règle 14-1a demande que la balle soit frappée avec la "tête du club" ; le mot "club" est au singulier. Le joueur est en infraction avec cette Règle quand il frappe la balle avec trois clubs.

Autres Décisions concernant la Règle 14-1a : voir "Coup" dans l'Index.

ANCRES LE CLUB**14-1b/1****Tenir intentionnellement l'avant-bras contre le corps en exécutant un coup**

- Q.** La Règle 14-1b interdit à un joueur d'ancrer le club par l'utilisation d'un "point d'ancrage", que la Note 2 de la Règle définit comme un joueur maintenant intentionnellement "un avant-bras en contact avec n'importe quelle partie de son corps pour utiliser la main tenant le club comme un point stable autour duquel l'autre main peut effectuer un mouvement avec le club". Cela interdit-il toujours au joueur de maintenir intentionnellement son avant-bras contre son corps en exécutant un coup ?
- R.** Non. Un joueur est autorisé à maintenir un ou les deux avant-bras intentionnellement contre son corps en exécutant un coup, à condition qu'une telle action ne crée pas un point d'ancrage – voir la Décision 14-1b/2. **(Nouvelle)**

14-1b/2**Signification de "Point d'ancrage" dans la Note 2 de la Règle 14-1b**

- Q.** La Règle 14-1b stipule qu'un joueur ne doit pas ancrer le club durant un coup par l'utilisation d'un "point d'ancrage". Dans la Note 2 de la Règle, qui définit un "point d'ancrage", que signifie "maintenir un avant-bras en contact avec n'importe quelle partie de son corps pour utiliser la main tenant le club comme un point stable autour duquel l'autre main peut effectuer un mouvement avec le club" ?
- R.** Les dispositions relatives au " point d'ancrage" interdisent uniquement un type très spécifique de coup dans lequel un avant-bras est intentionnellement maintenu contre le corps comme un moyen indirect d'ancrer le club. Pour qu'un point d'ancrage existe, les deux critères suivants doivent être remplis : (1) le joueur doit intentionnellement maintenir un avant-bras contre le corps ; et (2) il doit tenir le club de telle façon que les mains soient séparées et opèrent indépendamment l'une de l'autre (c.-à-d. que la main du haut maintient effectivement le club en place, comme

s'il était fixé au corps, pour créer un point stable, alors que la main du bas est tenue plus bas sur le manche pour balancer la partie inférieure du club autour de ce point). **(Nouvelle)**

14-1b/3

Explication de "Avant-bras" en relation avec la Règle 14-1b

La Note 1 de la Règle 14-1b stipule qu'un joueur peut maintenir son club contre sa main ou son avant-bras en exécutant un coup. Pour l'application de la Règle 14-1b, "l'avant-bras" est la partie du bras située en-dessous de l'articulation du coude y compris le poignet. **(Nouvelle)**

14-1b/4

Joueur ancrant le club avant le coup

- Q.** Un joueur ancre le club à l'adresse ou durant le mouvement en arrière du club pour exécuter le coup, mais il cesse l'ancrage avant d'exécuter le coup. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 14-1b ?
- R.** Non. L'interdiction de l'ancrage dans la Règle 14-1b s'applique uniquement lorsque le joueur exécute un coup (c.-à-d. le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper et de déplacer la balle). **(Nouvelle)**

14-1b/5

Partie d'un coup avec ancrage

- Q.** Durant une partie du coup, mais pas sa totalité, un joueur ancre directement le club ou la main tenant le club, ou il ancre un avant-bras pour créer un point d'ancrage. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 14-1b ?
- R.** Oui. Si intentionnellement, durant une partie du coup (c.-à-d. le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper et de déplacer la balle), le joueur maintient le club ou la main tenant le club contre son corps, ou s'il crée un point d'ancrage, il est en infraction avec la Règle. **(Nouvelle)**

14-1b/6

Club ou main tenant le club touchant par inadvertance le corps pendant le coup

- Q.** Lors de l'exécution d'un coup, par inadvertance, le club d'un joueur ou la main tenant le club vient en contact avec son corps ou l'effleure. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 14-1b ?
- R.** Non. L'interdiction dans la Règle 14-1b s'applique uniquement à un joueur qui ancre son club intentionnellement durant l'exécution d'un coup, que ce soit directement ou par l'utilisation d'un point d'ancrage. **(Nouvelle)**

14-1b/7

Club en contact avec des vêtements durant un coup

- Q.** Si un joueur exécute un coup avec le club ou la main tenant le club en contact avec une pièce de vêtement qu'il porte, dans quelles circonstances cela constitue-t-il un ancrage direct du club en infraction avec la Règle 14-1b ?
- R.** Un vêtement maintenu contre le corps par un club ou une main tenant le club est traité comme s'il s'agissait du corps du joueur pour l'application de la Règle 14-1b. Par conséquent, si le joueur avait l'intention d'utiliser le club ou la main tenant le club pour presser une pièce de vêtement contre n'importe quelle partie de son

corps, autre que son avant-bras ou une main tenant le club, il serait en infraction avec cette Règle. Cependant, toucher simplement une pièce de vêtement avec le club ou la main tenant le club en exécutant un coup n'est pas une infraction. Cela peut arriver dans diverses situations par exemple quand le joueur porte des vêtements lâches ou imperméables, quand la taille ou la constitution physique du joueur font que ses bras reposent naturellement contre son corps, quand le joueur tient le club très près du corps, ou lorsque le joueur pour quelque autre raison touche ses vêtements en exécutant un coup. Utiliser intentionnellement une main tenant le club pour maintenir une pièce de vêtement portée sur n'importe quelle partie du corps pendant l'exécution d'un coup constitue une infraction à la Règle 14-3 – voir la Décision 14-3/7. **(Nouvelle)**

AIDE EN EXÉCUTANT UN COUP

14-2/0.5

Signification de “Eléments”

- Q.** Qu'est ce qui est considéré comme “Eléments” selon la Règle 14-2a ?
- R.** Le terme "Eléments" inclut le soleil, la pluie, le vent, la neige, et autres conditions météorologiques.

14-2/1

Joueur alignant le club du partenaire avant un coup

- Q.** Un joueur aligne le putter de son partenaire et ensuite s'éloigne avant que son partenaire ne joue. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. La Règle 14-2 (Aide) ne s'applique pas avant l'exécution d'un coup.

14-2/2

Joueur tenant un parapluie au-dessus de sa propre tête en exécutant un coup

- Q.** Alors qu'il rentre un putt très court, un joueur jouant sous la pluie tient un parapluie au-dessus de sa tête avec une main et le putter avec l'autre main. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. La Règle 14-2a interdit à un joueur, pendant qu'il exécute un coup, d'accepter une protection contre les éléments de quelqu'un d'autre que lui-même. Toutefois, il ne lui est pas interdit de se protéger lui-même.

14-2/2.5

Joueur positionnant son sac dans le but de projeter de l'ombre sur sa balle

- Q.** Un joueur positionne son sac près de l'aire de départ dans le but de masquer la lumière du soleil à l'endroit où il désire placer sa balle sur tee. Il exécute alors un coup. Est-il en infraction à la Règle 14-2 ?
- R.** Oui. Comme le joueur n'était pas en contact avec le sac, il a accepté une protection contre les éléments en violation de la Règle 14-2a. Cette réponse est différente de celle de la Décision 14-2/2 car dans cette situation le joueur était en contact avec le parapluie.

Alors qu'un joueur ne peut pas placer un objet ou positionner une personne dans le but de supprimer la lumière du soleil sur la balle, il peut demander à une personne (par exemple un spectateur) déjà en position de ne pas bouger de telle sorte que l'ombre demeure sur la balle, ou de bouger afin que cette ombre ne soit plus sur la balle.

14-2/3**Cadet protégeant un joueur du soleil pendant un coup**

- Q.** Le cadet d'un joueur peut-il intentionnellement se tenir entre le joueur et le soleil couchant afin de protéger de l'éclat du soleil le visage du joueur pendant qu'il exécute un coup ?
- R.** Non. Une telle procédure est une infraction à la Règle 14-2a.

Décision connexe aux décisions 14-2/2.5 et 14-2/3 :

- 4-1/5 Matériau appliqué sur la tête de club pour en réduire l'éclat.

Autres Décisions concernant la Règle 14-2 : voir "Aide ou protection, acceptation" dans l'Index.

DISPOSITIFS ARTIFICIELS ET ÉQUIPEMENT INHABITUEL

14-3/0.5**Règle Locale autorisant l'usage d'instruments de mesure de la distance**

- Q.** Un Comité peut-il établir une Règle Locale autorisant l'utilisation d'instruments de mesure de distance ?
- R.** Oui. Un Comité peut établir une Règle Locale autorisant les joueurs à utiliser un instrument qui mesure ou évalue uniquement la distance (voir la Note de la Règle 14-3). Cependant, si un instrument de mesure de distance possède des fonctions supplémentaires qui peuvent évaluer ou mesurer d'autres éléments qui pourraient influencer le jeu d'un joueur (par exemple le dénivelé, le vent, etc.), l'utilisation de n'importe laquelle de ces fonctions supplémentaires serait une infraction à la Règle 14-3.

En l'absence d'une telle Règle Locale, l'utilisation d'un instrument de mesure de la distance serait contraire à la Règle 14-3. **(Révisée)**

14-3/0.7**Joueur obtenant une information de distance mesurée avec un dispositif électronique**

- Q.** Pendant un tour conventionnel, un joueur utilise lui-même à plusieurs occasions un dispositif électronique de mesure pour obtenir une information de distance. Le Comité n'a pas adopté une Règle Locale autorisant les joueurs à utiliser des dispositifs qui mesurent ou estiment la distance (voir Note de la règle 14-3) Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est disqualifié pour avoir enfreint la Règle 14-3 plus d'une fois durant le tour conventionnel. L'interdiction dans la Règle 14-3 d'utiliser des dispositifs électroniques pour obtenir des informations de distance s'étend au joueur ou à un membre de son camp qui utiliserait un tel dispositif pour obtenir une information de distance. Cette interdiction dans la Règle 14-3 s'étendrait également à un joueur qui demanderait à un élément extérieur d'utiliser un dispositif artificiel pour lui fournir une telle information de distance. Néanmoins, le joueur ne serait pas pénalisé simplement parce qu'un spectateur ou un autre élément extérieur lui communiquerait cette information sans y avoir été sollicité. De même, il n'est pas interdit à un joueur de se procurer des informations de distance à partir de tableaux d'affichages ou

auprès d'un arbitre (par ex. lorsqu'il utilise un dispositif artificiel pour déterminer l'ordre de jeu). **(Révisée)**

Décisions connexes aux décisions 14-3/0.5 et 14-3/0.7 :

- 8-1/2 Echanger des renseignements concernant une distance.
- 17/3.5 Réflecteur sur le drapeau.

14-3/1

Mesureur de distance attaché au chariot de golf

- Q.** Un joueur peut-il attacher un mesureur à son chariot de golf dans le but de mesurer les distances des coups ?
- R.** Non. Un tel mesureur est un dispositif artificiel et son usage pour mesurer la distance est une infraction à la Règle 14-3. Cependant, voir aussi la Note de la Règle 14-3.

14-3/2

Crayon ou carte de score utilisé pour aider à mesurer une distance

- Q.** La distance à un green peut être évaluée en tenant une carte de score ou un crayon à bout de bras et en la comparant avec la hauteur du drapeau. Une telle pratique est-elle autorisée ?
- R.** Oui, à condition que la carte de score ou le crayon n'ait pas été spécialement marqué à cet effet, l'usage ainsi décrit est traditionnellement accepté et l'Exception 2 de la Règle 14-3 s'applique. L'utilisation de quelque chose de spécialement marqué pour mesurer une distance est une infraction à la Règle 14-3. Cependant, voir aussi la Note de la Règle 14-3.

14-3/3

Lunettes et jumelles

Les lunettes de vue et les jumelles qui ne comportent pas de moyen télémétrique ne sont pas des dispositifs artificiels au sens des termes de la Règle 14-3. Cependant, voir aussi la Note de la Règle 14-3.

14-3/4

Utilisation d'une boussole pendant un tour

- Q.** Un joueur utilise une boussole pendant un tour conventionnel pour l'aider à déterminer la direction du vent ou le sens du grain sur les greens. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 14-3 ?
- R.** Non. Une boussole donne seulement une information de direction et n'évalue pas ni ne mesure des conditions variables ou n'aide pas le joueur dans son jeu.

14-3/5

Carnet donnant des distances entre différents points

- Q.** Un carnet contient des illustrations des trous sur un terrain, incluant des arbres isolés, des bunkers, etc. En surimpression sur chaque illustration se trouve une échelle de distance avec des incréments de dix mètres. Un joueur utilisant un tel carnet peut donc estimer la distance de sa balle au green ou du départ. L'utilisation d'un tel carnet pendant un tour est-elle contraire à la Règle 14-3 ?

- R.** Non. Quoiqu'un tel carnet soit un dispositif artificiel, son usage a été traditionnellement accepté et l'Exception 2 de la Règle 14-3 s'applique.

14-3/5.5

Appareil électronique donnant des distances entre différents points

- Q.** Vu la Décision 14-3/5, un joueur peut-il utiliser un appareil électronique contenant la même information ?
- R.** Oui, l'Exception 2 de la Règle 14-3 s'applique, mais le joueur ne doit pas utiliser un appareil de mesure de distance. Cependant, voir aussi la Note de la Règle 14-3. **(Révisée)**

14-3/6

Tenir une balle en main contre le grip en puttant

- Q.** Un joueur putte avec une balle de golf tenue dans sa main gauche contre la poignée. Il prétend que la pression transmise à la poignée à travers la balle l'aide à putter. Une telle utilisation d'une balle est-elle autorisée ?
- R.** Non. Le joueur fait usage de son équipement de manière anormale pour l'aider à exécuter un coup et il est en infraction avec la Règle 14-3. **(Révisée en anglais uniquement)**

14-3/6.5

Tenir une balle en main contre le grip pour un mouvement d'essai ou un coup d'entraînement.

- Q.** La Décision 14-3/6 clarifie le fait qu'un joueur ne peut pas effectuer un coup en tenant une balle en main contre le grip pour l'aider. Le joueur peut-il effectuer un mouvement d'essai ou un coup d'entraînement (quand autorisé par la Règle 7-2) en tenant une balle de golf de la même manière ?
- R.** Oui. L'interdiction dans la Règle 14-3 d'utiliser un équipement d'une manière anormale s'applique aux coups qui comptent dans le score du joueur et non pas aux mouvements d'essai ou aux coups d'entraînement. **(Révisée)**

14-3/7

Joueur blessé au poignet droit insérant son pouce gauche sous le bandage élastique de son poignet et de sa main droite

- Q.** Un joueur, qui porte un bandage élastique autour de son poignet et de sa main droite à cause d'une blessure, insère son pouce gauche sous le bandage au niveau de sa paume droite, et joue un certain nombre de coups avec son pouce gauche ainsi placé. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Bien qu'un joueur soit autorisé à porter un bandage élastique pour des raisons médicales conformément à l'Exception 1 de la Règle 14-3, il n'y a aucune nécessité pour lui d'insérer son pouce sous ce bandage. En conséquence, une telle action constitue une utilisation de l'équipement de manière anormale en infraction avec la Règle 14-3. **(Révisée)**

14-3/8

Ruban adhésif

- Q.** Un joueur peut-il mettre du ruban adhésif sur ses mains ou appliquer un tel ruban sur un gant de golf ?

- R.** L'utilisation de ruban adhésif, ou de produits similaires, pour n'importe quelle raison médicale, par exemple pour éviter des ampoules ou pour éliminer la possibilité de crevasses entre les doigts, n'est pas contraire aux Règles. Toutefois, l'application d'un ruban sur la main ou la mise en place d'une protection similaire ne doit pas être excessive (c.-à-d. ce ruban ne doit pas aider le joueur à tenir son club et son épaisseur doit être comparable à celle d'un gant de golf standard). De même, appliquer un ruban sur un gant de golf pour éviter que le gant ne soit glissant ou pour en diminuer l'usure n'est pas une infraction à la Règle 14-3. Toutefois, si un ruban adhésif est utilisé uniquement pour aider le joueur à tenir son club (par ex. pour attacher deux doigts entre eux sans raison médicale), le joueur est en infraction avec la Règle 14-3 car un tel usage d'un ruban est une utilisation de l'équipement de manière anormale. **(Révisée)**

14-3/9**Joueur puttant d'une main et s'appuyant sur un club tenu de l'autre main**

- Q.** Un joueur, en puttant d'une main, utilise un autre club pour s'y appuyer et être plus stable. Est-ce que l'utilisation d'un club de cette façon est considérée être une utilisation de l'équipement de manière anormale, contraire à la Règle 14-3 ?
- R.** Oui. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 17-1/5 Tenir le drapeau d'une main et putter avec l'autre.

14-3/10**Utilisation d'aide à l'entraînement ou au mouvement pendant un tour**

- Q.** Pendant un tour, un joueur peut-il exécuter un coup ou faire un mouvement d'essai en utilisant un club recouvert d'un capuchon lesté ou d'un disque lourd, ou utiliser tout autre dispositif conçu comme aide à l'entraînement ou au mouvement ?
- R.** Non. Le joueur utiliserait, pour l'aider dans son jeu, un dispositif artificiel en infraction avec la Règle 14-3, mais voir aussi la Décision 4-4a/7 concernant l'utilisation d'un club d'entraînement lesté.

14-3/10.3**Utilisation d'une baguette durant un tour pour s'aligner ou comme aide au mouvement intentionnel**

- Q.** Durant un tour conventionnel, un joueur peut-il utiliser une baguette ou un dispositif similaire pour vérifier son alignement ou le plan de son mouvement intentionnel ?
- R.** Non. Le joueur utiliserait, pour l'aider dans son jeu, un dispositif artificiel ou un équipement inhabituel en infraction avec la Règle 14-3. Transporter la baguette ou un dispositif similaire n'est pas en soi une infraction aux Règles. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 8-2a/1 Club placé sur le sol pour aligner les pieds.

14-3/10.5**Utilisation de dispositifs pour s'étirer**

- Q.** La Règle 14-3a interdit à un joueur, pendant un tour conventionnel, d'utiliser tout dispositif artificiel ou équipement inhabituel, ou de faire usage de manière anormale d'un équipement qui "pourrait l'aider pour exécuter un coup ou dans son jeu". L'utilisation d'un dispositif pour s'étirer, pendant un tour conventionnel, serait-elle une infraction à la Règle 14-3 ?
- R.** Pendant un tour conventionnel, il est permis d'utiliser un dispositif conçu pour s'étirer sauf si le dispositif est spécialement conçu pour être utilisé pendant un mouvement de golf et qu'il est utilisé pendant un mouvement de golf (voir Décision 14-3/10). Par exemple, les dispositifs suivants pour s'étirer peuvent être utilisés :
- Articles conçus spécialement pour le golf mais non utilisés pendant un mouvement de golf (par ex. une barre à placer entre les épaules) ;
 - Articles permettant de s'étirer conçus pour un usage général (par exemple des tendeurs en caoutchouc) ;
 - Articles non conçus à l'origine pour s'étirer (par exemple un bout de tuyau). **(Révisée en anglais uniquement)**

14-3/11**Fil à plomb**

- Q.** Un fil à plomb, c'est-à-dire un poids suspendu à une corde, est-il un dispositif artificiel au sens du terme de la Règle 14-3 ?
- R.** Oui. Lorsqu'un joueur utilise un tel dispositif pour l'aider dans son jeu, il est en infraction avec la Règle 14-3.

14-3/12**Club utilisé comme fil à plomb**

- Q.** Un joueur peut-il utiliser son putter comme fil à plomb pour l'aider à déterminer la pente sur un green ?
- R.** Oui. L'utilisation d'un club de cette façon est traditionnellement acceptée et l'Exception 2 de la Règle 14-3 s'applique.

14-3/12.5**Bouteille utilisée comme niveau**

- Q.** Un joueur place une bouteille sur le green dans le but d'apprécier la pente du green. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 14-3 ?
- R.** Oui. Afin de l'aider dans son jeu, le joueur fait un usage anormal d'un équipement en infraction avec la Règle 14-3. Toutefois, si le placement de la bouteille sur le green n'a pas pour but de juger la pente du green, le joueur n'est pas en infraction avec la Règle 14-3. **(Révisée en anglais seulement)**

14-3/13**Réchauffe main**

- Q.** Un joueur utilise un dispositif pour réchauffer ses mains pendant un tour. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 14-3 ?
- R.** Non. Quoiqu'un réchauffe main soit un dispositif artificiel, son utilisation pour se réchauffer les mains est traditionnellement acceptée et l'Exception de la Règle 14-3 s'applique.

14-3/13.5**Balle de golf chauffée artificiellement**

- Q.** L'utilisation d'une balle de golf qui est volontairement chauffée pendant un tour avec un chauffe balle, un réchauffeur de main ou tout autre dispositif de cette nature est-elle une infraction à la Règle 14-3 ?
- R.** Oui. L'usage d'une balle qui a été chauffée délibérément durant un tour conventionnel avec un dispositif artificiel constitue une infraction à la Règle 14-3. Cependant, utiliser une balle artificiellement chauffée avant le tour conventionnel n'est pas une infraction à la Règle 14-3.

14-3/14**Instrument électronique utilisé pour trouver une balle**

- Q.** Une puce d'identification par radiofréquence a été insérée dans une balle de golf. En utilisant un récepteur radio spécial, un joueur peut trouver facilement une telle balle parce que le récepteur émet un signal dont la puissance augmente quand la personne qui porte le récepteur se rapproche de la balle. L'utilisation d'une telle balle et d'un tel récepteur est-elle permise ?
- R.** Non. L'utilisation d'une telle balle en conjonction avec le récepteur est une infraction à la Règle 14-3.
- Cependant, l'utilisation d'une telle balle sans le récepteur est autorisée à condition que la balle soit conforme aux Règles, que la puce intégrée n'ait pas d'autre capacité que celle de permettre l'identification de la balle et que son utilisation soit en accord avec tout règlement de compétition qui aurait été adopté à cet égard (par exemple figurer sur la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformées).

14-3/15**Membres artificiels**

Une jambe ou un bras artificiel est un dispositif artificiel au sens littéral de la Règle 14-3. Cependant, comme un tel dispositif est utilisé pour soulager un état médical et que le joueur a des raisons médicales légitimes pour en faire usage, l'Exception 1 de la Règle 14-3 s'applique, même si une jambe artificielle a été modifiée pour aider un joueur lors du jeu ou si un bras artificiel comporte un dispositif spécial pour tenir un club de golf. Toutefois, le Comité doit être convaincu qu'un membre artificiel ainsi modifié ne donne pas au joueur un avantage excessif sur les autres joueurs. Dans le cas contraire, l'Exception 1 de la Règle 14-3 ne s'applique pas et l'usage du dispositif artificiel est contraire à la Règle 14-3.

Les clubs utilisés par un joueur avec un bras artificiel doivent être conformes à la Règle 4-1 sauf qu'un accessoire peut être fixé à la poignée ou au manche pour aider le joueur à tenir le club. Toutefois, si le Comité pense que l'utilisation d'un club modifié dans ce sens donne au joueur un avantage excessif sur les autres joueurs, il devrait considérer l'accessoire contraire à la Règle 14-3.

Les joueurs dans le doute quant à l'usage d'un dispositif devraient soumettre le problème au Comité aussitôt que possible.

14-3/15.5**Emploi d'une aide au mouvement pour raisons médicales**

Bien que l'Exception 1 de la Règle 14-3 permette à un Comité d'autoriser l'emploi d'un équipement pour raisons médicales, un Comité ne devrait normalement pas autoriser

l'emploi d'un équipement conçu à l'origine comme une aide au mouvement, puisqu'un tel équipement donne clairement au joueur un avantage excessif par rapport aux autres joueurs.

14-3/16

Utilisation d'appareils électroniques

Comme il est prévu dans la Section relative à l'Étiquette, les joueurs devraient veiller à ce qu'aucun appareil électronique emporté sur le terrain ne perturbe les autres joueurs.

L'utilisation d'un appareil électronique tel qu'un téléphone mobile, un ordinateur portable, une calculatrice, une télévision ou une radio n'est pas en soi une infraction à la Règle 14-3. Par exemple, les utilisations suivantes d'un appareil électronique pendant un tour conventionnel ne sont pas des infractions aux Règles :

- Utiliser l'appareil pour des raisons n'ayant aucun rapport avec le golf (par ex. pour appeler son domicile) ;
- Utiliser l'appareil pour accéder à une information comportant des conseils qui a été publiée avant que le joueur n'ait débuté le tour (par ex. un carnet de parcours électronique, des conseils sur le mouvement de golf) ;
- Utiliser l'appareil pour accéder (mais non interpréter ou traiter) à des informations de jeu des tours précédents (par ex. les distances de drive, les distances individuelles des clubs, etc.) ; ou
- Utiliser l'appareil pour obtenir une information concernant la compétition en train d'être jouée (par ex. tableau de résultats ou "cut" prévisionnel).

En revanche, les situations suivantes sont des exemples d'utilisation d'un appareil électronique pendant un tour conventionnel pouvant assister le joueur dans son jeu et constituent par conséquent des infractions à la Règle 14-3 :

- Utiliser l'appareil (par exemple une télévision ou une radio) pour voir ou écouter une émission sur la compétition en train d'être jouée ;
- Utiliser l'appareil pour demander ou donner un conseil en infraction avec la Règle 8-1 (par exemple appeler un entraîneur) ;
- Utiliser l'appareil pour accéder à une information comportant des conseils qui n'avait pas été publiée avant que le joueur n'ait débuté son tour (par exemple une analyse des coups exécutés durant le tour) ; ou
- Utiliser l'appareil pour interpréter ou traiter des informations de jeu du tour en cours ou des tours précédents (par ex. les distances de drive, les distances individuelles des clubs, etc.) ou pour aider au calcul de la distance effective entre deux points (c.-à-d. la distance après avoir pris en compte le dénivelé, la vitesse et/ou la direction du vent ou d'autres facteurs environnementaux). **(Révisée)**

14-3/17

Joueur écoutant de la musique ou une émission durant un tour

- Q.** Un joueur utilise un dispositif pour écouter de la musique, une émission de radio ou tout autre type d'émission pendant un tour conventionnel. Quelle est la décision ?
- R.** Selon la règle 14-3a, un joueur ne doit utiliser aucun dispositif artificiel ou équipement inhabituel qui "pourrait l'aider pour exécuter un coup ou dans son jeu". Écouter de la musique ou une émission pendant l'exécution d'un coup ou durant une période prolongée pourrait aider le joueur dans son jeu, par exemple, en éliminant des distractions ou en favorisant un bon rythme. Par conséquent, l'utilisation d'un dispositif artificiel pour écouter de la musique ou une émission

pendant l'exécution d'un coup ou pendant une période prolongée durant un tour conventionnel, que ce soit avec ou sans écouteurs, est une infraction à la règle 14-3. Cependant, un joueur ne serait pas en infraction à la règle 14-3 s'il écoutait un appareil brièvement, par exemple, pour obtenir un résultat sportif d'une autre épreuve ou pour s'informer sur la circulation routière, alors qu'il marche entre le green d'un trou et le départ du trou suivant.

Le Comité devra considérer les circonstances et tous les faits disponibles pour déterminer si un joueur qui utilise un dispositif artificiel pour écouter de la musique ou une émission l'a utilisé pendant une période suffisamment longue pour que cette action ait pu l'aider dans son jeu.

Il n'y a aucune restriction à l'écoute de musique ou autres émissions pendant l'entraînement (que ce soit au practice ou sur le terrain, et qu'il soit seul ou avec d'autres joueurs) bien que les codes et règles disciplinaires d'un club puissent s'appliquer dans ces circonstances.

14-3/18

Informations météorologiques consultées sur un appareil multifonctions

- Q.** Durant un tour conventionnel, un joueur peut-il consulter des informations météorologiques locales au moyen d'une application ou d'un navigateur internet sur un appareil multifonctions ?
- R.** Oui. L'interdiction formulée dans la Règle 14-3 est seulement applicable à l'acte spécifique d'évaluation ou de mesure des conditions qui pourraient influencer le jeu du joueur (par ex. au moyen d'une jauge de vitesse de vent). En consultant des bulletins météorologiques fournis par une station météo au moyen d'une application ou d'un navigateur internet, le joueur ne mesure pas ou n'évalue pas directement les conditions. **(Révisée)**

14-3/19

Joueur utilisant plusieurs fois une aide à l'entraînement avant un coup

- Q.** Durant un tour conventionnel, un joueur met un anneau lesté sur un club de golf pour s'échauffer pendant qu'il attend que le fairway se dégage. Après avoir fait plusieurs mouvements d'essai avec ce club, en infraction avec la Règle 14-3a, le joueur ajoute un anneau lesté supplémentaire et fait quelques mouvements d'essai supplémentaires avec ce club. Le joueur a-t-il enfreint la Règle 14-3 plus d'une fois ?
- R.** Non. Comme des actions liées entraînent plusieurs infractions à une seule Règle, le joueur encourt une pénalité unique de perte du trou en match play ou de deux coups en stroke play – voir le principe 3 dans la Décision 1-4/12. **(Nouvelle)**

14-3/20

Joueur utilisant des équipements artificiels à différentes occasions

- Q.** Pendant le jeu du 1^e trou, un compétiteur place une baguette d'alignement à ses pieds en infraction avec la Règle 14-3a, encourant une pénalité de deux coups. Pendant le jeu du 5^e trou, le joueur enfreint à nouveau la Règle 14-3, soit en plaçant à nouveau une baguette d'alignement à ses pieds ou de toute autre manière, par exemple en utilisant un instrument de mesure de distance lorsque le Comité n'a pas adopté la Règle Locale. Quelle est la pénalité pour la seconde infraction ?
- R.** Le joueur est disqualifié pour avoir enfreint la Règle 14-3 plus d'une fois durant le tour conventionnel. Que le joueur enfreigne la Règle 14-3 de la même manière à

deux reprises avant deux coups distincts ou que ce soit de deux manières différentes avant deux coups distincts, n'a pas d'importance. Voir la Décision 1-4/12 concernant les actions liées ou les infractions multiples commises avant un coup unique. **(Nouvelle)**

14-3/21

Joueur utilisant un gant non conforme pour plusieurs coups

- Q.** Durant le jeu du 1^{er} trou, un joueur joue son coup de départ alors qu'il porte un gant non conforme et continue à porter ce gant jusqu'après avoir exécuté son deuxième coup. Il est alors informé que porter un tel gant constitue une infraction à la Règle 14-3. Quelle est la pénalité ?
- R.** Bien que le port du gant soit continu, chaque coup est un événement déterminant pour définir une infraction et par conséquent le joueur est disqualifié pour avoir enfreint la Règle 14-3 plus d'une fois durant un tour conventionnel (voir la Décision 1-4/14). Si le joueur avait cessé de porter le gant avant d'exécuter le deuxième coup, il n'y aurait eu qu'une infraction et la pénalité aurait été la perte du trou en match play ou deux coups en stroke play. **(Nouvelle)**

Autres Décisions concernant la Règle 14-3 : voir "Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation inhabituelle d'équipement" dans l'Index.

FRAPPER LA BALLE PLUS D'UNE FOIS

14-4/1 (Réservée)

14-4/2

Balle frappant une canalisation et étant déviée au rebond par la face du club

- Q.** La balle d'un joueur frappe une canalisation et au rebond heurte la face de son club. Le joueur est-il considéré avoir frappé la balle plus d'une fois en infraction avec la Règle 14-4 ?
- R.** Non. Le joueur ne frappe pas la balle plus d'une fois. Il la frappe une fois et elle rebondit et heurte la face de son club. La Règle 19-2 s'applique.

14-4/3

Joueur frappant avant la balle puis frappant la balle en mouvement

- Q.** En jouant un chip, le club d'un joueur frappe le sol plusieurs centimètres avant la balle et ne rentre pas en contact avec la balle. Cependant, le sol est frappé avec assez de force pour provoquer le déplacement de la balle. Le club du joueur continue son mouvement et frappe la balle alors que celle-ci est elle-même en mouvement. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur doit compter son coup et ajouter un coup de pénalité selon la Règle 14-4. Bien que le club lui-même n'ait pas frappé initialement la balle, la balle a été mise en mouvement à cause du coup ; de ce fait la Règle 14-4 s'applique.

Autres Décisions concernant la Règle 14-4 : voir "Balle en mouvement frappée par le club" dans l'Index.

JOUER UNE BALLE EN MOUVEMENT

14-5/1

Balle se déplaçant pendant le mouvement arrière frappée alors qu'elle bouge encore

- Q.** La balle d'un joueur commence à se déplacer pendant son mouvement en arrière et le joueur frappe la balle alors qu'elle bouge encore. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité selon la Règle 14-5 parce que la balle commence à se déplacer après que le joueur a commencé son mouvement arrière. Toutefois, si le joueur a provoqué le déplacement de la balle, il encourt un coup de pénalité – Règles 18-2. **(Révisée)**

14-5/2

Exécuter un coup sur une balle qui oscille

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le green. La balle oscille à cause du vent. Le joueur peut-il exécuter un coup sur la balle alors qu'elle oscille ?
- R.** Oui. Comme une balle qui oscille n'est pas en mouvement, tel que défini par les Règles de Golf, il n'y a pas de pénalité pour exécuter un coup sur une balle qui oscille. Le joueur doit continuer le jeu sans le retarder indûment.

Décisions connexes :

- 1-2/9 Balle oscillant pressée contre la surface du green
- 18/2 Balle oscillant à l'adresse

Autres Décisions concernant la Règle 14-5 : voir "Balle en mouvement frappée par le club" dans l'Index.

BALLE SE DÉPLAÇANT DANS L'EAU

14-6/1

Balle se déplaçant dans l'eau d'un obstacle d'eau après que le stance a été pris

- Q.** Une balle est au repos dans un obstacle d'eau peu profond où le courant est rapide. Le joueur entre prudemment dans l'eau, marche vers la balle et prend son stance. La balle se déplace alors, probablement en raison du courant. Quelle est la décision ?
- R.** Quand une balle est dans l'eau et qu'il n'est pas évident que les actions du joueur aient provoqué le déplacement de la balle, le bénéfice du doute devrait être accordé et aucune pénalité ne devrait être appliquée. Cependant, si les actions du joueur ont clairement provoqué le déplacement de la balle, il devrait être pénalisé d'un coup selon la Règle 18-2 et devrait replacer la balle. Par exemple, si un joueur saute dans l'eau près de la balle et ce faisant crée une gerbe qui déplace la balle, il devrait être pénalisé selon la Règle 18-2.

RÈGLE 15

BALLE SUBSTITUÉE ; MAUVAISE BALLE

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

15-1. RÈGLE GÉNÉRALE

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

15-2. BALLE SUBSTITUÉE

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

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

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

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

15-3. MAUVAISE BALLE

a. Match play

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

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

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

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

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

b. Stroke play

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

Le *compétiteur* doit corriger son erreur en jouant la balle correcte ou en procédant selon les *Règles*. S'il omet de corriger son erreur avant d'exécuter un *coup* depuis l'*aire de*

départ suivante, ou, dans le cas du dernier trou du tour, omet de déclarer son intention de corriger son erreur avant de quitter le *green*, il est disqualifié.

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

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

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

JOUER UNE MAUVAISE BALLE : GÉNÉRALITÉS

15/1

Coup manqué sur une mauvaise balle

- Q.** Un joueur exécute un coup et manque une mauvaise balle. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque le joueur exécute un coup en jouant une mauvaise balle, il perd le trou en match play (Règle 15-3a) ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play (Règle 15-3b).

15/2

Coup du joueur sur sa balle délogeant une balle cachée

- Q.** Un joueur exécute un coup sur sa balle d'origine dans le rough et frappe en même temps une vieille balle abandonnée cachée sous la sienne. Puisqu'il a frappé la balle cachée, a-t-il joué une mauvaise balle ?
- R.** Non, le joueur a joué un coup sur sa balle d'origine, pas sur la balle cachée. Puisqu'il n'exécute pas un coup sur la balle cachée, la Règle 15-3 n'est pas applicable. Le joueur doit jouer sa balle comme elle repose.

Décision connexe :

- 7-2/7 Mouvement d'essai délogeant une balle cachée.

15/3

Joueur exécutant un coup sur un morceau d'une balle brisée abandonnée

- Q.** Une balle brisée en morceaux a été abandonnée. Un morceau repose dans de hautes herbes. Un joueur exécute un coup sur ce morceau qu'il prend pour sa balle. Le joueur prétend que ce morceau de balle n'est pas une balle et que, par conséquent, il n'a pas joué une mauvaise balle. Le joueur a-t-il raison ?
- R.** Non, puisque le joueur exécute un coup en jouant une mauvaise balle, il perd le trou en match play (Règle 15-3a) ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play (Règle 15-3b).

15/4

Joueur relevant sa balle, la mettant de côté et la jouant de cet endroit

- Q.** Un joueur marque la position de sa balle sur le green, relève la balle et la met de côté. Par erreur, il putte la balle de l'endroit où il l'a posée. Quelle est la décision ?

R. Lorsqu'une balle est relevée selon la Règle 20-1, elle n'est plus en jeu – voir Définition de "Balle en jeu". Quand le joueur exécute un coup sur sa balle qui n'est plus en jeu, il joue une mauvaise balle (Règle 15-3).

En match play, le joueur perd le trou (Règle 15-3a).

En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups et le joueur doit corriger son erreur avant de jouer du départ suivant, sinon il doit être disqualifié (Règle 15-3b).

Décisions connexes :

- 15-3b/3 Co-compétiteur relevant la balle du compétiteur et la posant de côté ; compétiteur la jouant de l'emplacement où la balle a été mise de côté.
- 20-4/2 Balle relevée du green par le joueur et replacée par le cadet derrière le marque-balle.

15/5

Balle d'origine retrouvée et jouée après avoir mis une autre balle en jeu

Q. Un joueur ne pouvant retrouver sa balle après une courte recherche, droppe une autre balle (balle B) selon la Règle 27-1 et la joue. Sa balle d'origine est ensuite retrouvée moins de cinq minutes après le début de la recherche. Le joueur relève la balle B et continue à jouer avec la balle d'origine. Est-ce correct ?

R. Non. Lorsque le joueur met en jeu la balle substituée à l'emplacement où il avait joué le coup précédent avec l'intention de jouer une balle selon la Règle 27-1, il procède selon une Règle applicable. En conséquence, la Règle 20-6 ne s'applique pas, et il doit continuer avec la balle substituée (voir Décision 27-1/2). La balle d'origine est perdue quand la balle B est droppée selon la Règle 27-1 (voir Définition de "Balle perdue").

Quand le joueur relève la balle B, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2. Lorsqu'il exécute un coup avec la balle d'origine qui n'est plus en jeu, il joue une mauvaise balle (voir Définitions de "Balle en jeu" et "Mauvaise balle") et encourt une pénalité de perte du trou en match play ou une pénalité supplémentaire de deux coups en stroke play (Règle 15-3). En stroke play, le joueur serait disqualifié si, avant de jouer depuis l'aire de départ suivante, il ne corrigeait pas son erreur (Règle 15-3b).

Décisions connexes :

- 27/8 Balle retrouvée après plus de cinq minutes de recherche et ensuite jouée.
- 27-1/2.3 Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée ; balle d'origine jouée.
- 27-2b/5 Balle d'origine jouée après qu'une balle provisoire a été jouée d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement.

15/6

Coup exécuté sur une balle reposant hors limites

Q. Un joueur exécute un coup sur sa balle reposant hors limites. Quelle est la décision ?

R. Une balle reposant hors limites, n'est plus en jeu et donc est une mauvaise balle – voir Définitions de "Balle en jeu" et "Mauvaise balle". Par conséquent, en match play, le joueur perd le trou. En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups et

doit procéder selon la Règle 27-1, encourant la pénalité additionnelle d'un coup prescrite par cette Règle.

Décisions connexes :

- 18-2/5 Balle se déplaçant après que le joueur a fait des mouvements d'essai près de la balle et s'immobilisant hors limites ; joueur jouant la balle
- 33-8/43 Coup joué depuis une zone écologiquement sensible.

15/6.5

Balle changée pendant le jeu d'un trou pour faciliter son identification

- Q.** A et B se rendent compte après avoir joué leurs coups de départ sur un par 5 qu'ils ont joué des balles de marques identiques. En se fondant sur la position des deux balles, A sait quelle balle est la sienne. Pour éviter toute confusion ultérieure, A relève sa balle avant de jouer son second coup, substitue une balle avec une marque différente et termine le trou. Est-ce autorisé ?
- R.** Non, A n'était pas autorisé à substituer une balle.
En match play, A perd le trou – Règle 15-2.
En stroke play, A encourt la pénalité générale de deux coups selon la Règle 18 pour avoir incorrectement substitué une balle, mais il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour avoir relevé la balle sans autorisation (voir la Règle 15-2 et les conditions d'application des pénalités de la Règle 18).

Autres Décisions concernant l'application de pénalités multiples : voir "Pénalités multiples : situations" dans l'Index.

15/7

Jouer une mauvaise balle en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle

- Q.** Un joueur, pensant que sa balle d'origine peut être perdue ou hors limites, joue une balle provisoire conformément à la Règle 27-2a. Avant d'arriver à l'endroit où sa balle d'origine est supposée se trouver, il joue une mauvaise balle, croyant jouer sa balle provisoire. Il retrouve alors sa balle d'origine dans les limites du terrain et, comme il se doit, abandonne la balle provisoire. Est-ce que le joueur encourt une pénalité selon la Règle 15-3 pour avoir joué une mauvaise balle, même si la mauvaise balle jouée a été prise pour la balle provisoire qui n'a jamais été la balle en jeu ?
- R.** Oui. Bien qu'une pénalité encourue dans le jeu d'une balle provisoire soit normalement annulée si la balle provisoire doit être abandonnée en application de la Règle 27-2c (par exemple un coup de pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir provoqué le déplacement de la balle provisoire), ceci ne s'applique pas si la pénalité est subie pour avoir joué une mauvaise balle.
La même décision s'appliquerait si le joueur jouait une mauvaise balle en croyant jouer une seconde balle jouée selon la Règle 3-3 (Doute quant à la procédure en stroke play) ou selon la Règle 20-7c (Grave infraction en jouant d'un mauvais endroit en stroke play). Toutefois, dans des circonstances identiques, il n'y aurait pas eu de pénalité selon la Règle 15-3b si le compétiteur avait terminé d'abord le trou avec sa balle en jeu et ensuite joué une mauvaise balle en procédant selon la Règle 3-3 ou 20-7c. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 20-7c/5 Compétiteur jouant une seconde balle selon la Règle 20-7c ; explication de "Coups de pénalité encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas".

15/8**Balle jouée selon la Règle de la balle perdue dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la Règle de coup et distance**

- Q.** La balle d'un joueur est perdue dans un terrain en réparation. Le joueur joue une autre balle selon la Règle 27-1. Il se rend compte alors que la Règle 25-1c permet de se dégager sans pénalité pour une balle qui n'a pas été trouvée dans un terrain en réparation. Il décide de procéder selon cette Règle, relève la balle jouée selon la Règle 27-1, droppe une autre balle selon la Règle 25-1c et termine le trou. Quelle est la décision ?
- R.** La balle jouée selon la Règle 27-1 est la balle en jeu et il doit continuer avec cette balle. Le joueur, ayant mis une autre balle en jeu selon la Règle 27-1, n'est plus autorisé à procéder selon la Règle 25-1c. Par conséquent, quand il relève sa balle en jeu, droppe une autre balle ailleurs selon la Règle 25-1c et la joue, il est en infraction avec la Règle 18 (pour avoir relevé sa balle en jeu et omis de la replacer) et la Règle 15-2 (pour avoir substitué à tort une balle).

En match play, il perd le trou – Règle 15-2 ou Règle 18.

En stroke play, en plus de la pénalité de coup et distance encourue quand il procède selon la Règle 27-1, le joueur encourt la pénalité générale de deux coups selon la Règle 18, mais il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour avoir incorrectement substitué une balle (voir la Règle 15-2 et les conditions d'application des pénalités de la Règle 18).

Décisions connexes :

- 18-2/8.5 Balle jouée depuis un terrain en réparation, abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation.
- 20-7c/4 Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur ; compétiteur substituant une autre balle à un mauvais endroit, la jouant et ensuite l'abandonnant pour jouer la balle d'origine de l'endroit correct.
- 25-1c/2 Balle dropnée et jouée selon la Règle du terrain en réparation en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine soit perdue dans le terrain en réparation.

15/9**Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; cadet au courant de cette intervention**

- Q.** La balle de A est retrouvée dans les limites du terrain et A exécute un coup vers le green. Un homme survient alors et déclare que la balle de A était hors limites dans son jardin. Il ajoute qu'il a renvoyé la balle sur le terrain et qu'il en a informé le cadet de A. Ce dernier n'en a rien dit à A. Quelle est la décision ?
- R.** Selon la Règle 6-1, A est responsable de l'omission de son cadet qui ne lui a pas rapporté les propos de l'homme.

La balle de A n'est plus en jeu quand elle s'immobilise hors limites. C'est donc une mauvaise balle – voir Définitions de "Balle en jeu" et "Mauvaise balle". Quand A

exécute un coup en jouant une mauvaise balle, il encourt la pénalité prescrite par la Règle 15-3 et, en stroke play, est obligé de procéder selon la Règle 27-1.

15/10

Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; joueur et cadet ignorants de cette intervention

- Q.** La Décision 15/9 stipule que, si un élément extérieur renvoie sur le terrain une balle se trouvant hors limites et prévient le cadet du joueur, le joueur est pénalisé pour avoir joué une mauvaise balle s'il la joue de sa position sur le terrain. Quelle serait la décision si le joueur et le cadet ignoraient que cette balle a été renvoyée sur le terrain ?
- R.** En match play, selon l'équité (Règle 1-4), il n'y aurait pas de pénalité pour avoir joué une mauvaise balle (Règle 15-3). Si le joueur apprend les actions de l'élément extérieur après avoir joué la mauvaise balle, mais avant que l'adversaire exécute un autre coup ou fasse une quelconque action (par exemple relever ou concéder le coup suivant du joueur) que l'adversaire aurait pu ne pas avoir faite si la mauvaise balle n'avait pas été jouée, le joueur doit alors corriger son erreur et procéder correctement. Si le joueur apprend l'erreur plus tard que ceci, il doit continuer avec la mauvaise balle sans pénalité et le score avec la mauvaise balle doit compter.
- En stroke play, selon l'équité (Règle 1-4), il n'y aurait pas de pénalité pour avoir joué une mauvaise balle (Règle 15-3). Si le joueur découvre avant de jouer depuis l'aire de départ suivante que la balle d'origine était hors limites, il doit revenir en arrière et procéder selon la Règle 27-1. Si la découverte est faite plus tard que ceci, le score avec la mauvaise balle compte.

Décisions connexes :

- 18-1/3 Joueur ne sachant pas que la balle a été déplacée par un élément extérieur ne remplace pas la balle.
- 18-5/3 Compétiteur et co-compétiteur ignorant jusqu'après la fin du trou qu'une balle a été déplacée par la balle du co-compétiteur.

15/11

Mauvaise balle envoyée hors limites ; autre balle jouée selon la Règle 27-1 ; balle d'origine retrouvée à proximité

- Q.** Un joueur joue ce qu'il croit être sa balle, et l'envoie hors limites. Il joue une autre balle selon la Règle 27-1 et découvre alors que la balle envoyée hors limites est une mauvaise balle et que sa balle d'origine repose sur le terrain. Quelle est la décision ?
- R.** En match play, le joueur perd le trou pour avoir joué une mauvaise balle (Règle 15-3a).
- En stroke play, la balle envoyée hors limites par le joueur est une mauvaise balle, et la balle jouée selon la Règle 27-1 est la continuation du jeu suite à cette mauvaise balle. Le joueur encourt une pénalité de deux coups selon la Règle 15-3b et il doit terminer le trou avec sa balle d'origine.

Décisions connexes :

- 15-3b/2 Jouer deux mauvaises balles différentes entre les coups joués avec une balle en jeu.

- 26/6 Balle présumée dans l'obstacle d'eau retrouvée hors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon la procédure de coup et distance.

15/12**Balle abandonnée trouvée hors limites et jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine retrouvée sur le terrain**

- Q.** Un joueur trouve une balle hors limites, pense que c'est sa balle d'origine et la joue à l'emplacement d'où il avait joué sa balle d'origine et retrouve ensuite sa balle d'origine sur le terrain. Quelle est la décision ?
- R.** La balle d'origine est perdue et la balle trouvée hors limites est en jeu avec la pénalité de coup et distance. Voir la Règle 27-1a.

15/13**Balle abandonnée droppée selon la Règle de la balle injouable mais non jouée**

- Q.** Un joueur trouve une balle qu'il croit être sa balle d'origine, la considère injouable et la droppe selon la Règle 28b ou c. Il découvre ensuite que la balle n'est pas la sienne, mais est en fait une balle abandonnée. Quelle est la décision ?
- R.** Quand le joueur droppe la balle abandonnée, elle devient une balle substituée. Cependant, le joueur n'était pas autorisé à procéder selon la Règle 28b ou c sans avoir retrouvé la balle d'origine. Comme aucun coup n'a été joué sur la balle substituée, le joueur a le droit de procéder selon la Règle 20-6 en abandonnant la balle substituée et en reprenant la recherche de sa balle d'origine. Si la balle du joueur est perdue, il doit procéder selon la Règle 27-1.

15/14**Balle dans un bunker considérée injouable, droppée dans le bunker et jouée ; le joueur découvre alors qu'il a joué une balle abandonnée**

- Q.** Un joueur, croyant qu'une balle se trouvant dans une très mauvaise position dans un bunker est la sienne, la considère injouable, la droppe dans le bunker, la joue et la sort du bunker. Il découvre alors que la balle qu'il a jouée n'est pas sa balle d'origine. A-t-il joué une mauvaise balle ?
- R.** Non. Les procédures des Règles 28b et 28c ne peuvent pas être appliquées sans référence à la position de la balle en jeu du joueur, et celle-ci doit d'abord être retrouvée et identifiée (voir Décision 28/1). Avant de procéder selon l'option b ou c de la Règle 28, le joueur devrait s'assurer qu'il agit ainsi en faisant bien référence à la position de sa balle en jeu. Le joueur était autorisé à identifier sa balle en suivant la procédure de la Règle 12-2 ou, l'ayant relevée selon la Règle 28, il aurait pu l'inspecter pour vérifier qu'il s'agissait de sa balle en jeu. Dans le cas cité, la balle droppée et jouée par le joueur n'est pas sa balle d'origine ; il s'agit d'une balle substituée. Puisque la position de la balle d'origine n'était pas connue au moment où la balle substituée a été droppée, le joueur devait procéder selon la Règle 27-1. Puisque la balle substituée n'a pas été droppée à l'endroit prévu par la Règle 27-1, il a joué d'un mauvais endroit (voir Décision 28/15).

En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b).

En stroke play, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 20-7c pour avoir joué d'un mauvais endroit. Si l'infraction est grave, il est sujet à disqualification à moins qu'il ne corrige son erreur comme prévu dans la Règle 20-7c.

Décisions connexes aux décisions 15-13 et 15/14 :

- 20-7c/3 Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppant une autre balle dans le bunker et la jouant ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker.
- 28/14 Balle abandonnée considérée injouable jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine retrouvée ensuite.

Autres Décisions concernant la Règle 15 : voir "Balle substituée" et "Mauvaise balle" dans l'Index.

CHANGER OU ÉCHANGER DES BALLEES**15-1/1****Joueurs échangeant leurs balles par inadvertance entre les trous**

- Q.** A la fin d'un trou, les balles de A et B sont échangées par inadvertance, et A joue la balle de B de l'aire de départ suivante. A-t-il joué une mauvaise balle ?
- R.** Non, une balle jouée depuis l'aire de départ jusqu'au trou n'est pas une mauvaise balle, même si elle n'appartient pas au joueur – voir Définitions de "Balle en jeu" et "Mauvaise balle".

15-1/2**Compétiteurs échangeant leurs balles par inadvertance à un endroit inconnu**

- Q.** En stroke play, il est découvert à la fin du jeu d'un trou que A a terminé avec la balle de B et vice-versa. A et B sont certains d'avoir terminé ce trou avec les balles jouées de l'aire de départ. Ils en concluent donc qu'ils ont échangé les balles pendant le jeu du trou précédent ou entre les deux trous. Quelle est la décision ?
- R.** S'il ne peut être établi que les balles ont été échangées durant le jeu d'un trou, le bénéfice du doute sera accordé à A et B, et il sera présumé que les balles ont été échangées par inadvertance entre le jeu des deux trous, auquel cas aucune pénalité n'est infligée.

15-1/2.5**Balles échangées involontairement par des joueurs après qu'une balle a heurté et déplacé l'autre ; un joueur substitue une balle**

- Q.** A joue vers le green et sa balle heurte et déplace la balle de B qui reposait sur le green. Les deux balles s'arrêtent sur le green. B, agissant selon les Règles 18-5 et 20-3c, relève par erreur la balle de A, et la place aussi près que possible du point où sa balle (celle de B) reposait avant qu'elle ne soit déplacée. B termine le trou avec la balle de A. Sans avoir relevé la balle de B, A, par erreur, termine alors le trou avec la balle de B. Quelle est la décision ?
- R.** A a joué une mauvaise balle, alors que B a substitué une autre balle sans que cela soit autorisé.

En match play, B encourt un coup de pénalité pour avoir relevé la balle de A sans autorisation (Règle 18-3b) et doit informer son adversaire de ce coup de pénalité (Règle 9-2b). Toutefois B perd le trou au moment où il joue la balle de A (Règles 15-2 et 18-5). Que A joue par la suite une mauvaise balle n'a aucune importance.

En stroke play, B encourt une pénalité de deux coups (Règles 15-2 et 18-5). A encourt une pénalité de deux coups, doit récupérer sa balle jouée par B, la replacer

au point d'où B l'avait relevée et terminer le trou avec cette balle avant de jouer de l'aire de départ suivante, sinon A est disqualifié (Règle 15-3b).

15-1/3

Mauvaise balle jouée sur un trou inconnu

- Q.** Un joueur découvre après le 6^e trou qu'il ne joue pas la balle avec laquelle il a commencé le tour. Il ne sait pas quand il a joué pour la première fois l'autre balle. Quelle est la décision,
- (a) en stroke play ?
 - (b) en match play, si :
 - (i) il a gagné tous les trous ?
 - (ii) il a perdu tous les trous ?
 - (iii) il a gagné 4 trous, perdu 1 trou et partagé 1 trou ?
 - (iv) il a perdu 4 trous, gagné 1 trou et partagé 1 trou ?
- R.** Le Comité doit déterminer si l'autre balle est une mauvaise balle ou non, et accorder au joueur le bénéfice du doute – voir Décision 15-1/2. Ainsi, si l'autre balle a pu être mise en jeu selon une Règle ou si le joueur a pu mettre en jeu l'autre balle au départ d'un trou, le Comité devrait prendre une décision dans un sens favorable au joueur qui n'encourt alors aucune pénalité tant en match play qu'en stroke play. Si, toutefois, la conclusion est qu'une mauvaise balle a été jouée :
- (a) en stroke play, le joueur est disqualifié à moins que la conclusion soit que la mauvaise balle a été jouée au 6^e trou et que le joueur rectifie son erreur comme prescrit par la Règle 15-3b ;
 - (b) en match play, le Comité doit déterminer le trou où la mauvaise balle a la plus forte probabilité d'avoir été jouée et le joueur perd ce trou, l'état du match devant être réajusté en conséquence, si nécessaire. S'il est impossible de déterminer le trou sur lequel la mauvaise balle a été jouée, selon l'équité (Règle 1-4) :
 - (i) le joueur perd un des trous qu'il a gagné et se trouve 4 up au lieu de 6 up,
 - (ii) le joueur reste 6 down,
 - (iii) le joueur perd le bénéfice d'un trou, c'est-à-dire qu'il devient 2 up au lieu de 3 up,
 - (iv) comme en (iii), c'est-à-dire qu'il devient 4 down au lieu de 3 down.

15-1/4

Joueurs échangeant par inadvertance les balles retrouvées dans un obstacle d'eau

- Q.** A et B envoient leurs balles approximativement au même endroit dans un obstacle d'eau. Un cadet est autorisé à relever les deux balles et donne la balle de A à B et la balle de B à A. Chaque joueur droppe la balle qui lui a été donnée derrière l'obstacle d'eau selon la Règle 26-1b et la joue vers le green. En arrivant sur le green, ils découvrent l'échange des balles. Devraient-ils être pénalisés selon la Règle 15-2 ?
- R.** Non, La Règle 26-1b autorise le joueur à dropper "une balle". En conséquence, la substitution d'une balle est permise.

BALLE SUBSTITUÉE

15-2/1

Joueur substituant une autre balle sur le green parce que sa balle d'origine lancée au cadet pour la nettoyer est tombée dans un lac

- Q.** Un joueur dont la balle est sur le green, marque la position de la balle, la relève et la lance à son cadet pour la nettoyer. Le cadet manque la balle qui tombe dans un lac et ne peut être récupérée. Le joueur termine le trou avec une autre balle. Devrait-il être pénalisé selon la Règle 15-2 ?
- R.** Oui. La Règle 16-1b, selon laquelle la balle est relevée, ne permet pas la substitution d'une autre balle. En conséquence, le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou de deux coups en stroke play.

Décisions connexes :

- 5-3/3.5 Joueur relevant sa balle sur le green, lançant sa balle dans un lac et annonçant ensuite que la balle était hors d'usage.
- 18-2/13.5 Balle relevée et jetée de colère dans une mare.

15-2/2

Joueur substituant par erreur une balle sur le green ; erreur découverte avant de jouer le coup

- Q.** Un joueur marque la position de sa balle sur le green et relève la balle. Par erreur il place une autre balle à l'endroit d'où sa balle d'origine a été relevée. Il découvre son erreur avant de jouer son coup suivant, place sa balle d'origine à l'endroit d'où il l'avait relevée et termine le trou avec elle. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. Le joueur corrige l'erreur et n'a pas exécuté un coup avec l'autre balle. Une pénalité pour infraction à la Règle 15-2 n'est donc pas applicable. En outre, l'autre balle marquait effectivement la position de sa balle d'origine. C'est pourquoi une pénalité prévue par la Règle 20-1 n'est pas applicable.

Décisions connexes :

- 20-1/5 Balle d'un compétiteur relevée sans autorisation par le cadet d'un co-compétiteur qui substitue une autre balle jouée ensuite par le compétiteur.
- 20-6/3 Balle substituée par erreur lorsque droppée ; correction de l'erreur.

15-2/3

Compétiteur substituant par erreur une balle sur le green ; erreur découverte après avoir joué le coup de l'aire de départ suivante

- Q.** Un compétiteur en stroke play relève sa balle sur le green et par erreur remplace une autre balle. Il termine le trou et joue du départ suivant. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur encourt une pénalité de deux coups (Règle 15-2).

15-2/4**Compétiteur relevant sa balle et celle de son co-compétiteur, et les échangeant par inadvertance en les remplaçant**

- Q.** En stroke play, les balles de A et B sont dans la même zone sur le green. A marque la position des deux balles et les relève avec le consentement de B. Quand A les replace, elles sont échangées par inadvertance et A putte, du bon endroit, avec la balle de B et vice versa. Quelle est la décision ?
- R.** Chaque joueur est pénalisé de deux coups selon la Règle 15-2. Comme B a autorisé A à relever et replacer sa balle, B ne peut pas être exempté de pénalité (Règles 20-1 et 20-3a).

Autres Décisions concernant la Règle 15-2 : voir "Balle substituée" dans l'Index.

MAUVAISE BALLE : MATCH PLAY

Décisions concernant la Règle 15-3a : voir "Mauvaise balle : match play" dans l'Index.

MAUVAISE BALLE : STROKE PLAY**15-3b/1****Compétiteur jouant une mauvaise balle et la perdant ; elle peut avoir été la balle du co-compétiteur**

- Q.** En stroke play, A et B envoient leurs coups de départ dans la même zone du rough. B trouve une balle et l'envoie au milieu d'un profond obstacle d'eau. A trouve une balle qui s'avère être la balle de B. Aucune autre balle n'est trouvée dans la zone, ce qui laisse présumer que B a joué la balle de A. B encourt une pénalité de deux coups selon la Règle 15-3b et doit jouer sa propre balle. Quelle est la procédure correcte pour A ?
- R.** Comme il est quasiment certain que B a joué la balle de A, A doit placer une autre balle au point où B a joué la mauvaise balle, sans pénalité (Règle 15-3b).

Décision connexe :

- 27/6 Joueur incapable de retrouver sa balle parce qu'un autre joueur l'a jouée.

15-3b/2**Jouer deux mauvaises balles différentes entre les coups joués avec une balle en jeu**

- Q.** En stroke play, un compétiteur joue une mauvaise balle vers un green. Il découvre son erreur et retourne à l'emplacement d'où la mauvaise balle a été jouée. Il trouve une autre balle et la joue vers le green. Il se rend alors compte qu'il a joué une autre mauvaise balle. La pénalité est-elle de deux ou quatre coups ?
- R.** Quatre coups. La découverte par le joueur qu'il avait joué une mauvaise balle est un événement intervenu entre les deux coups, ce qui rompt le lien. Le jeu ultérieur d'une autre mauvaise balle est donc une action distincte. En conséquence, le joueur est pénalisé séparément pour le jeu de chaque mauvaise balle selon le principe 6 de la Décision 1-4/12 et la Décision 1-4/13.

Décisions connexes :

- 15/11 Mauvaise balle envoyée hors limites ; autre balle jouée selon la Règle 27-1 ; balle d'origine retrouvée à proximité.
- 26/6 Balle présumée dans l'obstacle d'eau retrouvée hors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon la procédure de coup et distance

Autres décisions concernant l'application de pénalités multiples : voir "Pénalités multiples : situations" dans l'Index.

15-3b/3**Co-compétiteur relevant la balle du compétiteur et la posant de côté ; compétiteur la jouant de l'emplacement où la balle a été mise de côté**

- Q.** En stroke play, B marque la position de la balle de A sur le green, la relève et la repose tout près sur le green. A omet de replacer la balle. Il la putte d'où elle repose et termine le trou. L'erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?
- R.** Quand une balle est relevée, elle n'est pas en jeu – voir Définition de "Balle en jeu". Quand A joue un coup sur sa balle qui n'est pas en jeu, il joue une mauvaise balle. Si A sait que B a relevé sa balle, il encourt une pénalité de deux coups selon la Règle 15-3b et doit replacer sa balle à l'endroit correct et terminer le trou. Si A ne sait pas que B a relevé sa balle, A ne peut être pénalisé pour avoir joué une mauvaise balle. S'il est informé de l'erreur avant de jouer du départ suivant, il est obligé de replacer sa balle au bon endroit, sans pénalité, et de terminer le trou. S'il est informé de l'erreur après avoir joué du départ suivant, le score réalisé en jouant la mauvaise balle compte et il n'y a pas de pénalité.

Décisions connexes :

- 15/4 Joueur relevant sa balle, la mettant de côté et la jouant de cet endroit.
- 20-4/2 Balle relevée du green et placée par le cadet derrière le marque-balle.

Autres Décisions concernant la Règle 15-3 : voir "Mauvaise balle" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

16-1. RÈGLE GÉNÉRALE**a. Toucher la ligne de putt**

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

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

(Indiquer la ligne de putt 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. La position de la balle doit être marquée avant de la relever et la balle doit être replacée (voir Règle 20-1). Quand une autre balle est en mouvement, une balle qui pourrait influencer la trajectoire de la balle en mouvement ne doit pas être relevée.

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

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

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

d. Tester la surface

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

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

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

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

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

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 16-1 :

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

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

(Mauvais green – voir Règle 25-3).

16-2. BALLE EN SUSPENS AU BORD DU TROU

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

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

LE GREEN : GÉNÉRALITÉS

16/1

Boue sur la balle touchant le green mais la balle elle-même ne touche pas le green

- Q.** La balle d'un joueur repose en dehors du green, surplombant mais ne touchant pas le green. Un bloc de boue adhérent à la balle touche le green. La balle est-elle sur le green ?
- R.** Non. Toutefois, une balle est considérée comme étant sur le green si elle repose sur le green mais ne le touche pas parce qu'elle est perchée sur de la boue.

16/2

Balle enfoncée dans la paroi du trou et reposant entièrement sous le bord du trou

- Q.** La balle d'un joueur est enfoncée dans la paroi d'un trou. Toute la balle est sous le niveau du bord du trou. Quelle est la décision ?
- R.** La balle doit être considérée comme entrée bien que la balle ne soit pas totalement à l'intérieur de la circonférence du trou comme l'exige la Définition de "Balle entrée".

16/3**Balle enfoncée dans la paroi du trou, une partie de la balle n'étant pas sous le bord du trou**

- Q.** La balle d'un joueur est enfoncée dans la paroi d'un trou. Une partie de la balle est au-dessus du niveau du bord du trou. Quelle est la décision ?
- R.** La balle n'est pas entrée – voir Définition de "Balle entrée". Le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou relever la balle selon la Règle 16-1b, réparer le dommage selon la Règle 16-1c et placer la balle sur le bord du trou.

Décisions connexes aux décisions 16-2 et 16-3 :

- 13/4 Balle complètement enfoncée dans la paroi d'un bunker.
- 25-2/5 Balle enfoncée dans une bordure ou une paroi en herbe de bunker.
- 33-8/39 Règle Locale pour des parois de bunker composées de mottes entassées.
- 33-8/39.5 Règle Locale considérant qu'une paroi de bunker, partiellement couverte d'herbe, fait partie du bunker

16/4**Gaine du trou pas enfoncée assez profondément**

- Q.** Un joueur découvre que la gaine d'un trou est enfoncée de moins d'un pouce (25,4mm) en dessous de la surface comme prescrit dans la définition du "Trou". Que devrait-il faire ?
- R.** Le joueur devrait demander au Comité de remettre en place la gaine du trou. Si un membre du Comité n'est pas immédiatement disponible, le joueur peut, sans pénalité, enfoncer ou déplacer autrement la gaine du trou et réparer tout dommage (par exemple le gazon soulevé autour du trou) lié à la mauvaise position de la gaine ou à son déplacement. Compte tenu du risque de dégâts, un joueur ne devrait remettre en place une gaine de trou qu'en tout dernier ressort et devrait prendre les plus grandes précautions en le faisant. **(Révisée)**

16/5**Balle frappant le bord de la gaine du trou et rebondissant hors du trou**

- Q.** La balle d'un joueur frappe le bord de la gaine du trou, qui n'a pas été assez profondément enfoncée, et rebondit hors du trou. La balle doit-elle être considérée comme entrée dans de telles circonstances ?
- R.** Non. Selon la Définition de "Balle entrée", la balle doit être au repos à l'intérieur de la circonférence du trou.

16/5.5**Joueur jouant un petit putt et, semble-t-il, retirant la balle du trou avant qu'elle ne soit au repos**

- Q.** Un joueur joue un petit putt dans le trou et retire la balle du trou. Son adversaire ou co-compétiteur prétend qu'il a entendu la balle rebondir dans le fond du trou au moment où le joueur retirait la balle du trou, et que par conséquent la balle ne peut pas être considérée comme entrée selon la Définition de "Balle entrée" qui stipule: "Une balle est entrée lorsqu'elle est *au repos* à l'intérieur de la circonférence du trou...". Quelle est la décision ?

- R.** La balle est entrée. Les mots "au repos" figurent dans la Définition de "Balle entrée" pour qu'il soit clair que si une balle tombe en dessous du bord du trou et ensuite rebondit hors du trou, elle n'est pas entrée.

Décision connexe :

- 1-2/5 Joueur puttant avec une main et attrapant la balle dans le trou avec l'autre main.

16/6 (Réservée)

16/7

Deux trous sur chaque green d'un terrain de neuf trous

- Q.** 1. Un Comité peut-il faire deux trous sur chaque green d'un terrain de neuf trous, un (A) pour le jeu des neuf premiers trous et l'autre (B) pour le jeu des neuf seconds ?
2. Si oui, quel est le statut du trou B sur chaque green quand le trou A est utilisé, et vice versa ?
- R.** 1. Oui.
2. Le trou non utilisé sur chaque green est un trou fait par un ouvrier du terrain – voir Définition du "Terrain en réparation" – et la Règle 25-1 est applicable.

Décision connexe :

- 16-1c/3 Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt.

Autres Décisions concernant "Le green : généralités" : voir "Balle relevée", "Balle placée ou replacée" et "Green" dans l'Index.

TOUCHER LA LIGNE DE PUTT

16-1a/1

Balayer ou éponger de l'eau fortuite sur la ligne de putt

- Q.** Un joueur peut-il quand sa balle repose sur le green balayer sur le côté de l'eau fortuite sur sa ligne de putt, ou l'éponger avec une serviette ?
- R.** Non. Une telle action serait une infraction à la Règle 16-1a (Toucher la ligne de putt).

16-1a/2 (Réservée)

16-1a/3

Enlever de la rosée ou du givre de la ligne de putt

- Q.** Un joueur peut-il balayer de la rosée ou du givre sur sa ligne de putt ?
- R.** Non. La Règle 16-1a interdit de toucher la ligne de putt sauf pour retirer un débris, réparer des impacts de balle, etc. La rosée et le givre ne sont pas des débris – voir Définition du "Débris". En conséquence, une telle action serait une infraction à la Règle 16-1a.

Décision connexe :

- 13-2/35 Enlever de la rosée ou du givre ailleurs que sur la ligne de putt.

16-1a/4**Enlever de l'eau fortuite du trou**

- Q.** Un joueur, dont la balle repose sur le green, enlève de l'eau fortuite du trou sans toucher l'intérieur du trou. Est-ce autorisé ?
- R.** Puisque le joueur n'a pas touché la ligne de putt, il n'est pas en infraction avec la Règle 16-1a. Cependant, le joueur est en infraction avec la Règle 13-2 qui interdit d'améliorer la ligne de jeu en enlevant de l'eau. Le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou de deux coups en stroke play.

Décisions connexes :

- 16-1d/4 Tester l'humidité du green derrière la balle.
- 33/1 Enlèvement d'eau fortuite ou de débris sur un green par le Comité.

16-1a/5**Toucher l'intérieur du trou**

- Q.** Avant de putter, un joueur touche l'intérieur du trou. Doit-il être considéré avoir touché sa ligne de putt en infraction avec la Règle 16-1a ?
- R.** Oui, à moins que le trou ne soit matériellement endommagé et que le joueur ne soit autorisé à le réparer – voir Décision 16-1a/6. La ligne de putt inclut le trou sauf dans le cas inhabituel où un joueur exécute un coup du green s'éloignant du trou.

16-1a/6**Trou endommagé ; procédure pour un joueur**

- Q.** Avant de putter, un joueur découvre que le trou a été endommagé. Quelle est la procédure correcte ?
- R.** Si le dommage n'est pas clairement identifiable comme étant un impact de balle, alors :
- (a) Si le dommage est tel que les dimensions du trou ne sont pas matériellement changées, le joueur doit continuer à jouer sans réparer le trou. S'il touche le trou dans de telles circonstances, c'est une infraction à la Règle 16-1a.
 - (b) Si les dimensions du trou sont matériellement changées, le joueur doit demander au Comité de réparer le trou. Si un membre du Comité n'est pas facilement disponible, le joueur peut réparer le dommage, sans pénalité.

Si un joueur répare un trou matériellement endommagé lorsqu'un membre du Comité est facilement disponible, il encourt une pénalité pour une infraction à la Règle 16-1a.

Décisions connexes aux décisions 16-1a/5 et 16-1a/6 :

- 1-2/3.5 Joueur réparant le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, son co-compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle.
- 33-2b/1.5 Comité désirant déplacer un trou durant une compétition en stroke play à cause de l'extrême difficulté de son emplacement.
- 33-2b/2 Trou changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green.

16-1a/7**Joueur réparant sur la ligne de putt un creux créé lors du retrait d'un gland partiellement enfoncé**

- Q.** Un joueur enlève avec sa main un gland enfoncé sur sa ligne de putt. Le gland n'étant pas solidement enfoncé, il était ainsi un détrit. Le joueur répare ensuite le creux dans lequel le gland reposait. La réparation du creux est-elle une infraction à la Règle 16-1a ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- [23/9 Gland enfoncé.](#)

16-1a/8**Détritus enlevés de la ligne de putt avec une casquette ou une serviette**

- Q.** Un joueur touche sa ligne de putt en balayant sur le côté des détrit. Le joueur utilise une casquette ou une serviette. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui, à condition qu'il ne tasse pas quoi que ce soit.

16-1a/9**Retirer des détrit de la ligne de putt en balayant avec la paume de la main**

- Q.** Un joueur, avec environ une douzaine de coups de toute la paume de sa main, essaie d'enlever de sa ligne de putt des petites feuilles, qui sont difficiles à enlever d'une autre manière. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui, à condition que le joueur ne tasse quoi que ce soit (Règle 16-1a(i)) et que, si la surface est frottée, le joueur ne le fasse pas dans l'intention de tester la surface du green (Règle 16-1d). Étant donné la nature de ses actions, tout doute sur le fait que le joueur ait tassé quelque chose devrait être levé au détriment du joueur.

Décision connexe :

- [16-1d/6 Cadet frottant la surface du green mais le joueur n'en bénéficiant pas.](#)

16-1a/10**Détritus balayés le long de la ligne de putt plutôt que de côté**

- Q.** En enlevant des détrit de sa ligne de putt en balayant avec un putter, un joueur balaie le long de la ligne de putt sur environ trente centimètres avant de balayer les détrit de côté. Le joueur enfreint-il la Règle 16-1 ?
- R.** Selon la Règle 16-1a, un joueur est autorisé à balayer de côté des détrit sur sa ligne de putt. Le mouvement fortuit du putter le long de la ligne de putt n'est pas une infraction aux Règles à moins qu'en agissant ainsi le joueur fasse quelque chose au green qui améliore sa ligne de putt (par ex. aplanir une touffe d'herbe dressée) auquel cas il serait en infraction à la Règle 13-2.

16-1a/11**Touffe d'herbe sur la ligne de putt balayée pour déterminer si elle est détachée**

- Q.** Un joueur ne peut déterminer si une touffe d'herbe dressée, située sur sa ligne de putt est détachée ou attachée à ses racines. Pour s'en assurer, le joueur balaie

légèrement la touffe d'herbe dressée avec sa main et découvre qu'elle est attachée. Quelle est la décision ?

- R.** Un joueur a le droit de toucher et déplacer un objet naturel sur sa ligne de putt dans le but spécifique de déterminer si l'objet est détaché à condition que, si l'objet s'avère être attaché, (1) il n'ait pas été détaché et (2) il soit revenu à sa position initiale avant le coup suivant, faute de quoi une telle action constituerait une infraction à la Règle 13-2. Toucher la ligne de putt dans ces circonstances n'est pas une infraction à la Règle 16-1a.

Sauf lorsque cela est permis par ailleurs par les Règles (par exemple en réparant un impact de balle), si un joueur touche ou déplace un objet naturel sur sa ligne de putt autrement que pour déterminer s'il est détaché et que cet objet s'avère être attaché, le joueur ne peut éviter une infraction à la Règle 16-1a en remettant l'objet dans sa position initiale.

Décision connexe :

- [13-2/26 Objet naturel interférant avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il s'agit d'un détrit.](#)

16-1a/12

Joueur marchant sur la ligne de putt

- Q.** Un joueur marche sur sa ligne de putt. Encourt-il une pénalité pour infraction à la Règle 16-1a ?
- R.** Oui, s'il le fait intentionnellement. Non, s'il le fait accidentellement et que cela n'améliore pas la ligne.

16-1a/13

Ligne de putt endommagée accidentellement par l'adversaire, le co-compétiteur ou leurs cadets

- Q.** Un adversaire, un co-compétiteur ou un de leurs cadets marche accidentellement sur la ligne de putt du joueur et l'endommage. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. La Règle 1-2 n'est pas applicable car les conditions physiques n'ont pas été modifiées avec l'intention d'affecter les conditions de jeu du trou.

Selon l'équité (Règle 1-4), le joueur peut avoir la ligne de putt restaurée dans son état initial. Le joueur est autorisé à avoir le lie et la ligne de putt qu'il avait quand sa balle s'est immobilisée. La ligne de putt peut être réparée par quiconque.

S'il n'était pas possible de restaurer la ligne de putt, le joueur serait en droit de demander au Comité un dégagement. Si le dommage est suffisamment grave, le Comité peut déclarer que la zone est terrain en réparation, auquel cas le compétiteur peut se dégager selon la Règle 25-1b(iii).

Décisions connexes : voir "Équité : Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu quand la balle s'immobilise après un coup" dans l'Index.

16-1a/14 (Réservée)

16-1a/15**Champignon poussant sur la ligne de putt**

- Q.** Un champignon pousse sur la ligne de putt d'un joueur. Le joueur peut-il se dégager ?
- R.** Le joueur est en droit d'interrompre le jeu et de demander au Comité de retirer le champignon. Le Comité devrait y consentir.

Si une telle condition anormale est un problème récurrent sur un terrain, le Comité devrait établir une Règle locale afin que les champignons sur le green soient traités comme terrain en réparation.

Décision connexe :

- 16-1c/3 Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt.

16-1a/16**Marque de clou sur la ligne de putt aplanie en même temps que la réparation d'un impact de balle**

- Q.** Un joueur marche sur un impact de balle pour le réparer et aplanit incidemment une marque de clou sur sa ligne de putt. Le joueur encourt-il une pénalité selon la Règle 16-1a ?
- R.** Oui. À moins que la marque de clou soit si proche de l'impact de balle qu'il n'est pas possible de réparer l'impact de balle sans toucher à la marque de clou.

Décisions connexes :

- 13-2/36 Compétiteur acceptant la réparation de marques de clou sur sa ligne de putt par un co-compétiteur.
- 16-1c/4 Réparer les dommages de marques de clous autour du trou.

16-1a/16.5**Marque de clou sur la ligne de putt aplanie quand le joueur répare un ancien bouchon de trou**

- Q.** Un bouchon d'un ancien trou dépasse sur la ligne de putt d'un joueur. Le joueur marche sur le bouchon pour égaliser son niveau avec la surface du green. En procédant ainsi, il aplanit une marque de clou sur le bouchon du trou. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 16-1a quand il aplanit la marque de clou ?

- R.** Non. La Règle 16-1a autorise à toucher la ligne de putt "en réparant des bouchons d'anciens trous."

Si la marque de clou était située près du bouchon d'ancien trou mais pas sur celui-ci, la décision serait différente. Dans ce cas, le joueur serait capable de marcher sur le bouchon de trou sans toucher la marque de clou.

16-1a/17**Balle relevée du green placée en avant du marque-balle et ensuite reculée vers la position d'origine**

- Q.** En remplaçant sa balle sur le green, un joueur a l'habitude de placer la balle en avant de son marque-balle et ensuite de faire rouler ou glisser la balle vers sa position d'origine. Une telle procédure est-elle autorisée ?
- R.** Une telle procédure n'est pas recommandée mais n'est pas une infraction à la Règle 16-1a qui permet de toucher la ligne de putt en relevant (ou remplaçant) la

balle. Toutefois, si dans le processus le joueur fait quelque chose au green qui améliore sa ligne de putt (par ex. aplanir une touffe d'herbe dressée), il est en infraction avec la Règle 13-2.

Décisions connexes :

- 16-1d/3 Joueur remplaçant la balle à l'endroit d'où elle a été relevée en la faisant rouler avec le putter.
- 20-1/19 Placer un marque-balle sur la ligne de putt.

Autres Décisions concernant la Règle 16-1a : voir "Ligne de putt" et "Green : Ligne de putt" dans l'Index.

RELEVER LA BALLE SUR LE GREEN

16-1b/1

Balle sur le green relevée, le joueur craignant qu'elle ne se déplace

- Q.** Un joueur relève sa balle sur le green selon la Règle 16-1b, la nettoie et la replace. Quand le joueur s'approche de la balle pour jouer son coup suivant, il craint que la balle ne se déplace. Il relève donc à nouveau la balle, la replace et joue. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité, à condition que le joueur marque la position de sa balle les deux fois. La Règle 16-1b permet de relever une balle sur le green dans ces circonstances.

16-1b/2

Balle relevée du green ; balle remplacée alors qu'une autre balle est en mouvement, et ensuite relevée de nouveau car la balle en mouvement risque de la heurter

- Q.** La balle de A s'immobilise sur le green à sept mètres du trou. A marque la position de sa balle et relève celle-ci afin que B, dont la balle est aussi sur le green, mais plus loin du trou, puisse jouer en premier. Pendant que la balle de B est en mouvement, A replace sa balle. Il réalise alors que la balle de B peut heurter sa balle. Il marque à nouveau la position de sa balle et relève celle-ci afin d'éviter que les balles ne se heurtent. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. Le remplacement de la balle de A et son relèvement par la suite sont considérés comme une extension du droit initial du joueur de relever la balle selon la Règle 16-1b, et en conséquence, l'interdiction selon cette règle de relever une balle alors qu'une autre balle est en mouvement ne s'applique pas. La Règle 22 ne s'applique pas dans ce cas parce que la balle est relevée initialement selon la Règle 16-1b.

16-1b/3

Balle relevée du green ; balle remplacée alors qu'une autre balle est en mouvement, cette dernière étant ensuite déviée par la balle remplacée

- Q.** La balle de A est au repos sur le green à 6 mètres du trou. Il marque la position de sa balle et relève celle-ci afin que B, dont la balle repose également sur le green, mais plus loin du trou, puisse jouer en premier. Pendant que la balle de B est en

mouvement, A replace sa balle. La balle de B frappe la balle de A. Quelle est la décision ?

- R.** Si l'action de A n'est pas intentionnelle (c'est-à-dire n'a pas pour but de dévier la balle de B), la Règle 19-5a s'applique. Il n'y a pas de pénalité pour aucun des deux joueurs puisque A avait relevé sa balle et que celle-ci ne reposait pas sur le green immédiatement avant le coup de B. A doit replacer sa balle et B doit jouer sa balle comme elle repose.

Si les actions de A ont pour but de dévier la balle de B, A est en infraction avec la Règle 1-2 (Exercer une influence sur le mouvement de la balle ou altérer les conditions physiques). La pénalité est la perte du trou en match play et deux coups en stroke-play, à moins que le Comité ne décide d'imposer une pénalité de disqualification – voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 1-2. En stroke-play, B doit rejouer son coup, sans pénalité – voir Note de la Règle 19-1. La Règle 16-1b ne s'applique pas, car cette Règle porte sur le relèvement d'une balle sur le green et non sur son remplacement.

16-1b/4

Sur le green, balle d'un adversaire ou d'un co-compétiteur relevée pendant que la balle du joueur est en mouvement

- Q.** La balle de A est sur le green à 18 mètres du trou. La balle de B, son adversaire ou co-compétiteur, est également sur le green, 5 mètres à droite du trou. A putte et, alors que sa balle est en mouvement et encore à 15 mètres du trou, B marque et relève sa balle afin de la nettoyer avant d'exécuter son coup. A a joué un putt médiocre et sa balle s'arrête à un mètre de la marque de B. Quelle est la décision ?
- R.** Selon la règle 16-1b, B est pénalisé si le relèvement de sa balle avait pu influencer le mouvement de la balle de A. Pour déterminer si la balle de B aurait pu influencer le mouvement de la balle de A, il faut se référer à la situation au moment où B a relevé sa balle.

Dans ce cas, comme la balle de B reposait assez loin de la ligne de putt intentionnelle de A, et que la balle de A n'avait parcouru qu'une petite distance au moment où B a relevé sa balle, B pouvait raisonnablement penser que le relèvement de sa balle n'aurait aucune influence sur le mouvement de la balle de A, malgré le fait que la balle de A se soit arrêtée très près de l'emplacement d'où la balle de B avait été relevée.

Pour estimer la possibilité que la balle de A ait pu heurter la balle de B et que par conséquent, en relevant sa balle, B aurait pu influencer le mouvement de la balle de A, il faut prendre en considération les éléments suivants :

- la distance de la balle de B par rapport à la ligne de putt de A
- la ligne sur laquelle la balle de A était en mouvement, et
- le profil du green.

Tout doute quant à savoir s'il y a une possibilité raisonnable que le relèvement de la balle ait pu influencer le mouvement de la balle en mouvement est résolu contre le joueur qui a relevé sa balle.

Décisions connexes :

- 1-2/0.5 Grave infraction à la Règle 1-2.

- 1-2/1 Ligne de putt volontairement modifiée par un adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant.
- 17-3/2 Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour un joueur et omettant de le retirer ; la balle du joueur frappe le drapeau.
- 19-1/5 Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un co-compétiteur

Autres Décisions concernant la Règle 16-1b : voir "Balle relevée : green" dans l'Index.

RÉPARER DES BOUCHONS DE TROUS ET DES IMPACTS DE BALLE SUR LE GREEN

16-1c/1

Réparer un impact de balle une seconde fois

- Q.** Un impact de balle a été réparé par un joueur. L'impact de balle est sur la ligne de putt d'un joueur suivant. Le joueur suivant peut-il à nouveau réparer l'impact de balle ?
- R.** Oui, à condition qu'il soit encore clairement identifiable comme impact de balle.

16-1c/1.5

Impact de balle en partie sur et en partie hors du green sur la ligne de jeu

- Q.** Si la balle d'un joueur repose juste en dehors du green et qu'il y a un impact de balle sur sa ligne de jeu, il est autorisé à réparer l'impact de balle si cet impact se trouve sur le green (Règle 16-1c), mais pas s'il est en dehors du green (Règle 13-2). Quelle est la décision si un impact de balle sur la ligne de jeu est en partie sur et en partie hors du green ?
- R.** Puisqu'il est irréalisable de n'autoriser la réparation de l'impact de balle que pour la seule partie se trouvant sur le green, le joueur peut réparer la totalité de l'impact de balle.

16-1c/2

Impact de balle susceptible d'aider l'adversaire

- Q.** A et B jouent un match play. Sur un par 3, tous les deux sont sur le green après leurs coups de départ. La balle de A repose à un mètre du trou. La balle de B est à quatre mètres du trou. En arrivant sur le green, A se prépare à réparer son impact de balle. B demande à A de ne pas le faire avant qu'il (B) putte parce que l'impact de la balle de A est situé de telle sorte que la balle de B peut être déviée dans le trou par lui. A s'y oppose, annonçant qu'il désire réparer son impact de balle immédiatement. A peut-il procéder ainsi ?
- R.** Non. Si A répare l'impact de balle, il perd le trou (voir Décision 2/3) pour priver intentionnellement B de son droit d'avoir l'impact de balle laissé en position. Bien que A soit autorisé à réparer l'impact de balle selon la Règle 16-1c, et donc qu'il n'est pas en infraction avec la Règle 1-2 pour cette action (voir Exception 1 de la Règle 1-2), il doit se conformer à la demande de B de ne pas réparer l'impact de balle.

16-1c/3**Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt**

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le green. Un bouchon d'ancien trou est enfoncé ou dépasse sur la ligne de putt du joueur. Quel dégagement est possible pour le joueur ?
- R.** Le joueur peut essayer de relever ou d'abaisser le bouchon pour l'amener au niveau de la surface du green – Règle 16-1c. Si c'est impossible, il peut interrompre le jeu et demander au Comité de relever ou d'abaisser le bouchon. Le Comité s'il ne peut pas mettre à niveau le bouchon sans délai excessif, devrait déclarer le bouchon terrain en réparation, auquel cas le joueur serait autorisé à se dégager selon la Règle 25-1b(iii).

Décisions connexes :

- 16/7 Deux trous sur chaque green d'un terrain de neuf trous.
- 16-1a/15 Champignon poussant sur la ligne de putt
- 25/17 Bouchon d'ancien trou affaissé.
- 25/18 Trou d'un piquet d'obstacle d'eau qui a été enlevé.
- 33-8/30 Règle locale autorisant sur le green la réparation de bouchons de placage qui n'ont pas 108 mm de diamètre.

16-1c/4**Réparer les dommages de marques de clous autour du trou**

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un green ou près de celui-ci. Avant de jouer son coup suivant, le joueur écrase des marques de clous à proximité du trou. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Une telle action est une infraction à la Règle 16-1c puisque la réparation de marques de clous à proximité du trou peut aider le joueur dans son jeu ultérieur du trou.

Décisions connexes :

- 13-2/36 Compétiteur acceptant la réparation de marques de clou sur sa ligne de putt par un co-compétiteur.
- 16-1a/16 Marque de clou sur la ligne de putt aplanie en même temps que la réparation d'un impact de balle.

TESTER LA SURFACE DU GREEN**16-1d/1****Joueur concédant le coup suivant à son adversaire et faisant rouler ou frappant la balle vers l'adversaire**

- Q.** Un joueur concède le coup suivant à son adversaire et soit ramasse la balle de l'adversaire et la fait rouler vers lui, soit la lui renvoie en la frappant avec un club. Le joueur fait ceci seulement dans le but de renvoyer la balle à son adversaire et non pour tester la surface du green. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 16-1d (Tester la surface) ?
- R.** Non. Une telle action occasionnelle n'est pas une infraction à la Règle 16-1d.

16-1d/2**Joueur concédant le coup suivant à son adversaire et éloignant sa balle le long de sa ligne de putt**

- Q.** Un joueur concède le coup suivant à son adversaire et, pour l'éloigner, frappe la balle de l'adversaire le long de la ligne que lui-même (le joueur) doit suivre en puttant par la suite. Est-il en infraction avec la Règle 16-1d ?
- R.** C'est une question de fait que l'action du joueur soit ou ne soit pas faite dans le but de tester la surface du green. La manière et le but apparent d'une telle action doivent être les éléments déterminants pour chaque cas.

16-1d/3**Joueur remplaçant la balle à l'endroit d'où elle a été relevée en la faisant rouler avec le putter**

- Q.** Un joueur marque la position de sa balle sur le green, relève la balle et la met de côté. Quand c'est à son tour de putter, il fait rouler la balle avec son putter vers l'endroit d'où elle a été relevée. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 16-1d (Tester la surface) ?
- R.** Non, à condition que l'action de faire rouler la balle ne soit pas réalisée dans le but de tester la surface du green. Cette manière de replacer une balle n'est pas recommandée, mais ce n'est pas une infraction aux Règles.

Décision connexe aux décisions 16-1d/1 à 16-1d/3 :

- 16-1a/17 Balle relevée du green placée en avant du marque-balle et ensuite reculée vers la position d'origine.

16-1d/4**Tester l'humidité du green derrière la balle**

- Q.** Un joueur place la paume de sa main sur le green derrière sa balle pour déterminer si le green est humide. Il ne frotte ni ne gratte la surface. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 16-1d (Tester la surface) ?
- R.** Non. La Règle 16-1d interdit seulement de faire rouler une balle ou frotter ou gratter la surface dans le but de la tester. Puisque la ligne de putt n'est pas touchée, la Règle 16-1a n'est pas non plus enfreinte.

Décisions connexes :

- 16-1a/4 Enlever de l'eau fortuite du trou.
- 33/1 Enlèvement d'eau fortuite ou de débris sur un green par le Comité.

16-1d/5**Frotter la balle sur le green pour la nettoyer**

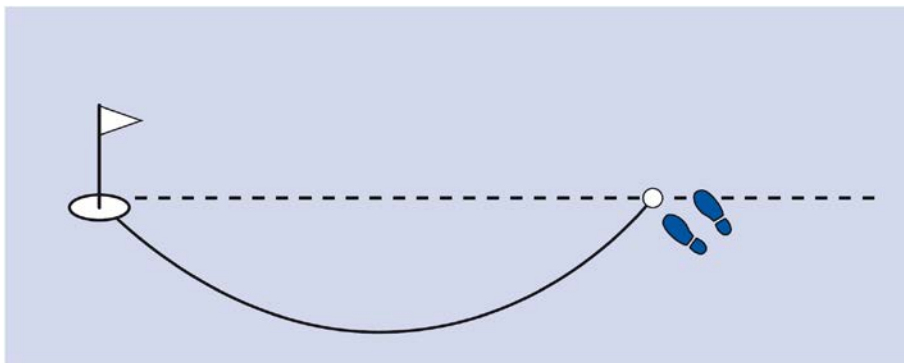
- Q.** Un joueur peut-il nettoyer sa balle en la frottant sur le green ?
- R.** Oui, à condition que l'action ne soit pas faite dans le but de tester la surface du green. Il est recommandé qu'une balle soit nettoyée par d'autres moyens afin d'éliminer tout doute sur les intentions du joueur.

16-1d/6**Cadet frottant la surface du green mais le joueur n'en bénéficiant pas**

- Q.** Le cadet d'un joueur teste la surface du green en frottant l'herbe. Le joueur lui dit immédiatement qu'il n'est pas autorisé à le faire selon les Règles. Le joueur ne reçoit aucune information du cadet sur l'état du green. Le joueur est-il pénalisé selon la Règle 16-1d ?
- R.** Oui. La référence au joueur dans la Règle 16-1d inclut son cadet. Ainsi, la Règle interdit au cadet, aussi bien qu'au joueur, de tester la surface du green. Selon la Règle 6-1, le joueur encourt la pénalité applicable pour une infraction à une Règle commise par son cadet.

Décisions connexes :

- 8-1/17 Demande de conseil adressée par erreur au cadet de l'adversaire retirée avant que le conseil ne soit donné.
- 16-1a/9 Retirer des débris de la ligne de putt en balayant avec la paume de la main.

PLACER LES PIEDS SUR OU DE PART ET D'AUTRE DE LA LIGNE DE PUTT**16-1e/1****Signification de "Ligne de putt" dans le contexte de "Placer les pieds sur ou de part et d'autre de la ligne de putt"**

- Q.** Selon le croquis ci-dessus, la ligne pointillée est la ligne directe entre la balle et le trou et la ligne continue est la ligne sur laquelle le joueur veut faire rouler sa balle. Quelle ligne est la "Ligne de putt" retenue pour l'application de la Règle 16-1e (Placer les pieds sur ou de part et d'autre de la ligne de putt) ? Si la ligne pointillée est la "ligne de putt", le joueur est en infraction avec la Règle 16-1e. Si la ligne continue est la "ligne de putt", il n'est pas en infraction avec la Règle.
- R.** La ligne continue est la "ligne de putt".

BALLE EN SUSPENS AU BORD DU TROU

16-2/0.5

Balle en suspens au bord du trou relevée, nettoyée et replacée ; balle tombant alors dans le trou

- Q.** Après un coup d'approche, la balle d'un joueur reste en suspens au bord du trou. Le joueur atteint le trou dans un délai raisonnable et s'aperçoit qu'il y a de la boue sur la balle. Le joueur marque la position de la balle et la relève. Il nettoie ensuite la balle et la replace. La balle reste sur le bord du trou pendant environ cinq secondes et ensuite, alors que le joueur se prépare à la rentrer, la balle tombe dans le trou. Quelle est la décision ?
- R.** Selon la Règle 16-2, si une balle tombe dans le trou après être considérée avoir été au repos, le joueur est considéré l'avoir entrée avec son dernier coup et il doit ajouter un coup de pénalité à son score pour le trou. Dans le cas cité, lorsque le joueur marque la position de la balle elle doit être au repos. La balle doit être considérée avoir été au repos quand elle a été replacée, sinon elle aurait dû être replacée à nouveau (Règle 20-3d).

Par conséquent, le joueur est considéré avoir entré sa balle avec son dernier coup et doit ajouter un coup de pénalité à son score pour le trou.

16-2/1 (Réservée)

16-2/2

Balle en suspens au bord du trou renvoyée par l'adversaire avant que le joueur ne détermine son statut

- Q.** Dans un match play entre A et B, A putte et sa balle apparemment s'immobilise, mais reste en suspens au bord du trou. Dans les cinq secondes, B concède à A le coup suivant et écarte sa balle en la frappant. B est-il autorisé à écarter ainsi la balle de A ?
- R.** Non. Selon la Règle 16-2, A dispose d'un temps raisonnable pour atteindre sa balle et de dix secondes supplémentaires pour déterminer si sa balle est au repos. Puisque B enfreint les droits de A, selon l'équité (Règle 1-4), B perd le trou, en admettant que le putt de A n'était pas pour partager, auquel cas la Règle 2-2 (Trou partagé) s'applique.

Décisions connexes :

- 1-2/4 Joueur sautant à côté du trou pour faire tomber la balle.
- 2-4/2 Balle tombant dans le trou après la concession du coup suivant.
- 18-2/24 Balle tombant dans le trou après avoir été adressée.

16-2/3 (Réservée)

16-2/4

Balle en suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré

- Q.** Après un coup joué à proximité du green, la balle d'un joueur reste en suspens au bord du trou sans toutefois reposer contre le drapeau qui n'est pas pris en charge.

Le joueur atteint le trou dans un délai raisonnable et retire le drapeau. La balle alors soit roule à quelque distance du trou, soit tombe dans le trou. Quelle est la décision ?

- R.** Que les actions du joueur provoquent ou non le déplacement de la balle est une question de fait et tout doute sur ce point devrait être levé au détriment du joueur.

Le drapeau est une obstruction amovible. Si le mouvement de la balle est directement imputable à l'action de retirer le drapeau, la balle doit être replacée au bord du trou sans pénalité (Règle 24-1a). Si le joueur a provoqué le déplacement de la balle et que le mouvement de la balle n'est pas directement imputable à l'enlèvement du drapeau, la balle doit être replacée au bord du trou et le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2.

Si les actions du joueur ne sont pas la cause du déplacement de la balle et que la balle tombe dans le trou, les dispositions de la Règle 16-2 s'appliquent, que l'enlèvement du drapeau se produise avant ou après le délai prévu dans la Règle 16-2.

Si les actions du joueur ne sont pas la cause du déplacement de la balle et que la balle se déplace vers une autre position, le joueur doit jouer la balle depuis cette nouvelle position.

Si un adversaire ou un co-compétiteur retire le drapeau, sans l'autorisation du joueur, avant que la balle soit considérée au repos selon la Règle 16-2 et que cette action a pour résultat de provoquer le déplacement de la balle, l'adversaire ou le co-compétiteur enfreint les droits du joueur qui, selon la Règle 16-2, avait un délai raisonnable pour atteindre le trou et dix secondes supplémentaires pour déterminer si la balle était au repos. Selon l'équité (Règle 1-4), l'adversaire ou le co-compétiteur perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play. Le joueur n'encourt pas de pénalité et, en stroke play, doit placer la balle au bord du trou.

Si un adversaire ou un co-compétiteur retire le drapeau sans l'autorisation du joueur avant que la balle ne soit considérée au repos selon la Règle 16-2, et que cela ne provoque pas le déplacement de la balle, si la balle tombe dans le trou, les dispositions de la Règle 16-2 s'appliquent.

Décisions connexes :

- 2-4/8 Joueur concédant le coup suivant de l'adversaire et jouant avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle.
- 3-4/1 Compétiteur ne bénéficiant pas de la possibilité de relever une balle aidant un co-compétiteur.
- 17-4/2 Balle reposant contre le drapeau ; putt concédé et balle enlevée avant que le joueur ne puisse retirer le drapeau.
- 22/6 Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée.
- 30-3f/11 Demande de relever une balle pouvant aider le partenaire non satisfaite.

16-2/5

Balle en suspens au bord du trou se déplaçant et heurtant le drapeau pendant l'enlèvement du drapeau

- Q.** La balle d'un joueur est en suspens au bord du trou. Pendant que le joueur est en train de retirer le drapeau, la balle tombe dans le trou, heurtant le drapeau. Les

actions du joueur ne sont pas la cause du déplacement de la balle. Quelle est la décision ?

- R. Selon l'équité (Règle 1-4), il n'y a pas de pénalité en application de la Règle 17. Si la balle vient au repos à l'intérieur de la circonférence du trou et qu'elle est toute entière en dessous du niveau du bord du trou, la balle est entrée. Si après avoir heurté le drapeau, la balle est déviée en dehors du trou, la balle doit être placée au bord du trou sans pénalité.

Pour la réponse au regard de la Règle 17, peu importe la durée qui s'est écoulée avant que la balle tombe dans le trou une fois que le joueur a atteint le trou.

Il y aurait un coup de pénalité selon la Règle 16-2 si la balle tombe dans le trou après qu'elle a été considérée être au repos selon cette Règle.

Si avant la fin de la période de temps spécifiée dans la Règle 16-2, un adversaire ou un co-compétiteur, sans l'autorisation du joueur, retire le drapeau et que la balle, en tombant dans le trou, touche le drapeau avant de s'immobiliser à l'extérieur du trou, selon l'équité (Règle 1-4), l'adversaire ou le co-compétiteur encourt la perte du trou en match play ou une pénalité de deux coups en stroke play, car il est considéré avoir enfreint les droits du joueur selon la Règle 16-2. Dans une telle situation en stroke play, le joueur doit replacer sa balle au bord du trou.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

17-1. DRAPEAU PRIS EN CHARGE, RETIRÉ OU TENU LEVÉ

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

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

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

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

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

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

17-2. PRISE EN CHARGE SANS AUTORISATION

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

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

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

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

17-3. BALLE FRAPPANT LE DRAPEAU OU LA PERSONNE L'AYANT PRIS EN CHARGE

La balle du joueur ne doit pas frapper :

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 17-3 :

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

17-4. BALLE REPOSANT CONTRE LE DRAPEAU

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

LE DRAPEAU : GÉNÉRALITÉS

17/1

Accessoire attaché au drapeau pour indiquer la position du trou sur le green

- Q.** Un disque mince ou un manchon est attaché au drapeau pour indiquer la distance du trou à l'entrée de green. Si le disque est placé près du bas du drapeau il signifie que le trou est sur l'avant du green ; s'il est placé près du haut du drapeau il signifie que le trou est au fond du green. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui, à condition que l'accessoire soit de section circulaire.

17/2

Différentes couleurs d'étoffes utilisées pour indiquer la position du trou sur le green

- Q.** Un Comité peut-il utiliser pour les drapeaux des étoffes de deux couleurs différentes, une couleur étant utilisée quand le trou est sur l'avant du green et l'autre quand le trou est au fond du green ?
- R.** Oui.

17/3

Drapeau effilé ou de diamètres variables

- Q.** Un drapeau peut-il être effilé ou avoir une mince virole de métal à la base ?
- R.** Oui. La Définition n'interdit pas des sections de diamètres variables. La Définition demande que le drapeau soit de section circulaire. Ceci interdit des éléments non circulaires dans la partie basse du drapeau.

17/3.5

Réflecteur sur le drapeau

- Q.** Pour faciliter l'utilisation d'instruments de mesure de la distance, des réflecteurs ont été placés sur les drapeaux d'un terrain. Cependant, ces réflecteurs n'ont pas une section circulaire. L'utilisation de tels réflecteurs est-elle autorisée ?
- R.** Oui. L'utilisation de petits réflecteurs non circulaires est une exception aux dispositions de la Définition du "Drapeau" qui indique que le drapeau et tous les accessoires qui y sont attachés doivent avoir une section circulaire.

Décisions connexes :

- 8-1/2 Echanger des renseignements concernant une distance.
- 14-3/0.5 Règle Locale autorisant l'usage d'instruments de mesure de la distance.
- 14-3/0.7 Joueur obtenant une information de distance mesurée avec un dispositif électronique

17/4**Ajustement du drapeau ; droits du joueur**

- Q.** Un joueur jouant de l'extérieur du green et désirant laisser le drapeau dans le trou peut trouver le drapeau penché vers sa balle (un désavantage) ou s'en éloignant (un avantage). Quels sont les droits du joueur dans une telle situation ?
- R.** Comme le joueur est autorisé à jouer le terrain comme il le trouve, le drapeau peut être laissé comme il est. Comme alternative, le drapeau peut être centré dans le trou, comme précisé dans la Définition de "Drapeau".
- Le drapeau ne peut être placé dans une position plus favorable que centrée. Le faire serait enfreindre la Règle 1-2 (Exercer une influence sur le mouvement de la balle ou modifier les conditions physiques).
- Un adversaire ou co-compétiteur qui centre le drapeau n'encourt pas de pénalité, mais le joueur peut le faire remettre dans sa position d'origine.

17/5 (Réservée)**17/6****Balle logée dans le fanion attaché au drapeau**

- Q.** La balle d'un joueur se loge dans le fanion attaché au drapeau. Quelle est la procédure ?
- R.** Un drapeau est une obstruction amovible et la Règle 24-1 s'applique. Cependant, en se dégageant le joueur ne peut pas placer la balle dans le trou. Par conséquent, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur, lorsqu'il se dégage, doit placer la balle sur le bord du trou.

17/7**Gaine du trou sortie par la personne qui a pris le drapeau en charge et balle tombant dans le trou non gagné**

- Q.** Une personne qui a pris en charge le drapeau enlève le drapeau et, ce faisant, retire la gaine du trou. La balle du joueur roule dans le trou non gagné. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur n'encourt pas de pénalité et la balle est entrée. Un trou ne contient pas nécessairement une gaine – voir Définition du "Trou".

17/8**Balle frappant la gaine du trou retirée avec le drapeau**

- Q.** Un joueur joue un coup du green. La balle frappe la gaine, qui est restée coincée au bas du drapeau et est sortie du trou quand la personne ayant pris en charge le drapeau a retiré le drapeau. Y a-t-il pénalité ?
- R.** Non. Une gaine de trou est un élément extérieur. Par conséquent, si la gaine du trou est en mouvement quand la balle la heurte, le coup est annulé et la balle doit

être remplacée – Règle 19-1b. Si la gaine du trou est au repos, la balle doit être jouée comme elle repose – Règle 19-1. En cas de doute, la balle doit être jouée comme elle repose.

17/9**Drapeau pris en charge retiré et du haut duquel tombe une petite pièce qui dévie la balle**

- Q.** Après qu'un joueur putte, la personne en charge du drapeau le retire et une petite pièce fixée au sommet du drapeau tombe. La pièce heurte la balle en mouvement du joueur et la dévie. Quelle est la décision ?
- R.** Une fois détachée, la pièce ne fait plus partie du drapeau. C'est un élément extérieur. Par conséquent, le coup est annulé et la balle doit être remplacée – Règle 19-1b.

Autres Décisions concernant la Règle 17 : voir "Drapeau" dans l'Index.

DRAPEAU PRIS EN CHARGE, RETIRÉ OU TENU LEVÉ**17-1/1****Signification de "Se tient près du trou"**

- Q.** La Note 1 de la Règle 17-1 stipule que, si quiconque "se tient près du trou", il est considéré avoir pris le drapeau en charge. Une telle personne est-elle considérée comme se tenant "près du trou" si elle en est suffisamment proche pour toucher le drapeau ?
- R.** Oui.

17-1/2**Adversaire ou co-compétiteur refusant de prendre en charge le drapeau**

- Q.** Un joueur a-t-il un quelconque recours s'il demande à son adversaire ou un co-compétiteur de prendre le drapeau en charge et que l'adversaire ou co-compétiteur refuse ?
- R.** Non.

17-1/3**Drapeau pris en charge par un arbitre, un observateur ou un marqueur à la demande du joueur**

- Q.** Un joueur demande à un arbitre, un observateur ou un marqueur de prendre le drapeau en charge et l'arbitre, l'observateur ou le marqueur accepte. Le joueur est-il sujet à pénalité ?
- R.** Un arbitre ou un observateur ne devrait pas prendre le drapeau en charge – voir Définitions de "Arbitre" et "Observateur". Cependant, un joueur n'encourt pas de pénalité s'il fait une telle demande et que l'arbitre ou l'observateur accepte. Un marqueur peut prendre le drapeau en charge même s'il n'est pas un co-compétiteur.

17-1/4**Personne ayant pris le drapeau en charge se tenant derrière le trou**

- Q.** Une personne ayant pris en charge le drapeau peut-elle se tenir directement derrière le trou, au lieu d'être sur le côté ?
- R.** Oui. Une personne ayant pris en charge le drapeau peut avoir à se tenir derrière le trou pour éviter de marcher sur la ligne de putt d'un autre joueur.

17-1/4.5**Personne ayant pris en charge le drapeau le retirant et le tenant droit derrière le trou ; le bout du drapeau touche le green**

- Q.** Un joueur se préparant à putter demande à son cadet de prendre en charge le drapeau. Le cadet retire le drapeau du trou et le tient droit à sept ou huit centimètres directement derrière le trou, avec le bout du drapeau touchant le green. Il tient le drapeau de cette manière afin d'éviter le risque que le drapeau ne se coince dans le trou. Une telle procédure est-elle une infraction aux Règles ?
- R.** Non, mais une telle pratique n'est pas recommandée car elle risque d'endommager le green.

17-1/5**Tenir le drapeau d'une main et putter avec l'autre main**

- Q.** Un joueur tient le drapeau d'une main et entre un putt court, tenant le putter avec son autre main. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui, à condition que le drapeau ait été retiré du trou et que la balle ne le frappe donc pas. Si la balle frappait le drapeau, une infraction à la Règle 17-3a serait commise.

Décision connexe :

- [14-3/9 Joueur puttant d'une main et s'appuyant sur un club tenu de l'autre main.](#)

PRISE EN CHARGE SANS AUTORISATION**17-2/1****Adversaire ou co-compétiteur prenant en charge le drapeau sans autorisation mais cessant la prise en charge sur instruction du joueur**

- Q.** Tandis qu'un joueur se prépare à jouer du bord du green, son adversaire ou co-compétiteur prend en charge le drapeau sans l'autorisation ou la connaissance préalable du joueur. Le joueur exécute le coup, regarde et voit le drapeau pris en charge. Pendant que la balle est en mouvement, le joueur demande à l'adversaire ou au co-compétiteur de laisser le drapeau dans le trou et de s'écarter, ce qu'il fait. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque la prise en charge non autorisée aurait pu influencer le mouvement de la balle, l'adversaire ou le co-compétiteur était en infraction avec la Règle 17-2. L'adversaire ou le co-compétiteur ne peut éviter la pénalité selon la Règle 17-2 en cessant de prendre en charge le drapeau.
En match play, l'adversaire perd le trou (Règle 17-2).

En stroke play, le co-compétiteur est pénalisé de deux coups et la balle est jouée comme elle repose. Si la balle du joueur heurte le drapeau, le joueur n'encourt pas de pénalité (Règle 17-2).

17-2/2

Drapeau pris en charge par un adversaire ou un co-compétiteur sans autorisation alors que la balle du joueur est en mouvement

Q. Un joueur joue juste du bord du green avec le drapeau dans le trou. Alors que la balle est en mouvement, un adversaire ou un co-compétiteur, sans l'autorisation du joueur, enlève le drapeau parce qu'il croit à tort que le joueur sera pénalisé si sa balle touche le drapeau. Quelle est la décision ?

R. Selon la règle 17-2, l'adversaire ou le co-compétiteur serait pénalisé si le retrait du drapeau avait pu influencer le mouvement de la balle. Pour déterminer s'il y avait une possibilité raisonnable que le retrait du drapeau ait pu influencer le mouvement de la balle, il faut se référer à la situation au moment où le drapeau a été retiré.

Dans ce cas, comme le drapeau a été retiré avant qu'il ne soit possible de connaître ce que le résultat du coup pouvait être, et comme l'intention du joueur, effectuant le coup, était de faire parvenir sa balle le plus près possible du trou, au moment où le drapeau a été retiré il était possible raisonnablement que son retrait ait pu influencer le mouvement de la balle. Par conséquent, en match play l'adversaire perd le trou ou en stroke play le co-compétiteur est pénalisé de deux coups pour une infraction à la règle 17-2.

Si un drapeau est retiré, pris en charge, ou tenu levé sans autorisation par un adversaire ou un co-compétiteur pendant qu'une balle est en mouvement, mais qu'au moment de l'action il n'était pas possible raisonnablement que la balle atteigne le trou ou, l'ayant dépassé, qu'elle revienne vers le trou (par ex. à cause de la pente du green, du vent etc.) il n'y a pas d'infraction à la Règle 17-2.

BALLE FRAPPANT LE DRAPEAU OU LA PERSONNE L'AYANT PRIS EN CHARGE

17-3/1

Entrer la balle sans que la balle touche le drapeau

Q. Un joueur joue un coup du green sans que le drapeau soit pris en charge. La balle s'arrête momentanément sur le bord du trou et tombe ensuite dans le trou. Le joueur prétend que la balle est tombée dans le trou sans frapper le drapeau et qu'ainsi il n'encourt pas de pénalité selon la Règle 17-3. La réclamation est-elle valable ?

R. Non. Une balle n'est pas entrée tant qu'elle n'est pas au repos dans le trou – voir Définition de "Balle entrée". Si le drapeau est dans le trou, il est impossible pour une balle d'être au repos dans le trou sans heurter le drapeau.

17-3/2

Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour un joueur et omettant de le retirer ; la balle du joueur frappe le drapeau

Q. La balle de A repose sur le green, A demande à B, son adversaire ou un co-compétiteur, de prendre en charge le drapeau, et B accepte. A putte trop fort et B omet de retirer le drapeau. La balle de A frappe le drapeau. Quelle est la décision ?

- R.** Si B omet de retirer le drapeau dans le but de faire encourir une pénalité à A, B est disqualifié aussi bien en match play qu'en stroke play selon la Règle 33-7 pour avoir commis une action contraire à l'esprit du jeu. En stroke play, selon l'équité (Règle 1-4) A doit rejouer le coup sans pénalité.

Si l'action de B de ne pas retirer le drapeau est faite dans l'intention d'influencer le mouvement de la balle de A (par ex. dans le but d'éviter que la balle de A n'aille au-delà du drapeau), B est en infraction à la Règle 1-2, et perd le trou en match-play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke-play, que la balle touche le drapeau ou non. En stroke-play, si la balle touche le drapeau et qu'il en découle pour A un avantage ou un désavantage significatif, alors le Comité peut considérer que B a commis une grave infraction à la Règle 1-2, infraction pour laquelle la pénalité est la disqualification. Que B ait ou non commis une grave infraction à la Règle 1-2, en stroke-play, si la balle de A touche le drapeau, selon l'équité (Règle 1-4), A doit rejouer le coup sans pénalité – voir la Note 2 de la Règle 1-2.

Si le fait de ne pas retirer le drapeau n'est pas délibéré (par ex. si le drapeau se coince dans la gaine ou si B est distrait et ne voit pas A putter), étant donné que B a agi à la demande de A, A encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups en stroke play selon la Règle 17-3. A doit jouer la balle comme elle repose. B n'encourt pas de pénalité.

Décisions connexes :

- 1-2/0.5 Grave infraction à la Règle 1-2.
- 1-2/1 Ligne de putt volontairement modifiée par un adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant.
- 16-1b/3 Balle relevée du green ; balle replacée alors qu'une autre balle est en mouvement, cette dernière étant ensuite déviée par la balle replacée.
- 16-1b/4 Sur le green, balle d'un adversaire ou d'un co-compétiteur relevée pendant que la balle du joueur est en mouvement
- 19-1/5 Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un co-compétiteur.

17-3/3

Balle frappant le drapeau reposant sur le sol

- Q.** Généralement, la balle d'un joueur ne doit pas frapper le drapeau lorsqu'il est retiré du trou (Règle 17-3). Quelle est la décision pour les situations suivantes :
- (a) Un joueur putte trop fort et sa balle frappe le drapeau qui a été retiré par quelqu'un de son match ou de son groupe et placé sur le sol derrière le trou.
 - (b) Un joueur joue son second coup au green et la balle frappe le drapeau, qui a été renversé par le vent et repose sur le green.
 - (c) Un joueur, ne croyant pas qu'il peut atteindre le green qui est occupé par le match ou le groupe précédent, joue son second coup sur un par 5 et la balle roule sur le green et frappe le drapeau qui a été retiré du trou et placé sur le sol par quelqu'un du match ou groupe précédent.
- R.** Les réponses sont les suivantes :
- (a) Le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups en stroke play selon la Règle 17-3a.
 - (b) et (c) Aucune pénalité n'est encourue. La Règle 17-3a n'est pas applicable dans l'un ou l'autre des cas. Elle s'applique seulement quand le drapeau a été retiré

avec l'autorisation ou la connaissance préalable du joueur par quelqu'un du match ou du groupe du joueur.

17-3/4

Drapeau pris en charge par un partenaire sans l'autorisation expresse du joueur ; balle frappant le drapeau ou le partenaire

- Q.** Dans un quatre balles, A se prépare à jouer de l'extérieur du green. B, le partenaire de A, prend en charge le drapeau à l'insu ou sans l'autorisation expresse de A. A joue et sa balle frappe B ou le drapeau. Quelle est la décision ?
- R.** Si le drapeau est pris en charge par le cadet du joueur, son partenaire ou le cadet de son partenaire, c'est-à-dire par un membre du camp du joueur, il est considéré être pris en charge au su et avec l'autorisation du joueur.
Par conséquent, en match play A est disqualifié pour le trou (Règle 17-3b), mais B n'encourt pas de pénalité (Règle 30-3f).
En stroke play, A encourt une pénalité de deux coups et doit jouer la balle comme elle repose (Règle 17-3b), B n'encourt pas de pénalité (Règle 31-8).

17-3/5

Balle frappant le fanion d'un drapeau pris en charge

- Q.** Tandis que le drapeau est pris en charge, la balle d'un joueur frappe le fanion attaché au drapeau. Le joueur encourt-il une pénalité selon la Règle 17-3a ?
- R.** Oui. Le fanion fait partie du drapeau.

17-3/6

Repérer la position du trou avec un club

- Q.** Le drapeau a été enlevé. A désire repérer la position du trou mais il ne souhaite pas perdre de temps en remplaçant le drapeau. A demande donc à B de placer le manche de son putter dans le trou. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui, mais un putter utilisé pour marquer la position du trou doit être considéré comme un drapeau pour l'application des Règles.

BALLE REPOSANT CONTRE LE DRAPEAU

17-4/1

Balle reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée

- Q.** La balle d'un joueur repose contre le drapeau, mais elle n'est pas entrée parce qu'elle n'est pas toute entière en dessous du niveau du bord du trou. Néanmoins, le joueur, croyant que la balle est entrée, la relève. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 20-1 pour avoir relevé sa balle sans marquer sa position. Le joueur doit replacer la balle contre le drapeau et peut ensuite appliquer la Règle 17-4.

Décision connexe :

- 30-3f/3 Balle d'un joueur reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée ; les autres joueurs en match play à quatre balles relevant leurs balles par erreur croyant que le joueur a gagné le trou.

17-4/2**Balle reposant contre le drapeau ; putt concédé et balle enlevée avant que le joueur ne puisse retirer le drapeau**

- Q.** En match play, A joue un coup de l'extérieur du green et sa balle s'immobilise contre le drapeau. B, adversaire de A, concède le coup suivant à A et enlève la balle de A. En dépit de la concession de B, A est-il autorisé à replacer la balle pour lui permettre d'exercer ses droits selon la Règle 17-4 ?
- R.** Oui. Lorsque la balle de A s'immobilise contre le drapeau, la Règle 17-4 s'applique et A a le droit de déplacer ou de retirer le drapeau pour voir si la balle tombe dans le trou. B n'a pas le droit d'enlever la balle et de concéder le coup suivant avant que A n'ait l'opportunité de procéder selon la Règle 17-4. En enlevant la balle de A, B est en infraction avec la Règle 18-3b et encourt un coup de pénalité ; A doit alors replacer sa balle contre le drapeau et appliquer la Règle 17-4.

17-4/3**Balle reposant contre le drapeau s'éloignant du trou quand le drapeau est enlevé par l'adversaire ou le co-compétiteur**

- Q.** La balle d'un joueur repose contre le drapeau. Sans l'autorisation du joueur, son adversaire ou un co-compétiteur enlève le drapeau et la balle s'éloigne du trou. Quelle est la décision ?
- R.** En match play, l'adversaire encourt un coup de pénalité et la balle doit être replacée contre le drapeau (Règle 18-3b).
En stroke play, la balle doit être replacée contre le drapeau sans pénalité pour quiconque (Règle 18-4).
Dans les deux formes de jeu, le joueur peut ensuite déplacer ou retirer le drapeau comme prescrit par la Règle 17-4.

17-4/4**Balle reposant contre le drapeau s'éloignant du trou quand le drapeau est enlevé par le joueur ; balle non placée sur le bord du trou**

- Q.** La balle d'un joueur repose contre le drapeau. Le joueur enlève le drapeau et la balle s'éloigne du trou. Le joueur joue la balle de cette nouvelle position, rentrant le putt. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur doit placer la balle sur le bord du trou (Règle 17-4).
En match play, le joueur perd le trou – Règles 17-4 et 2-6.
En stroke play, le joueur encourt une pénalité de deux coups et la balle est entrée – Règles 17-4 et 3-5.

Autres décisions concernant la Règle 17-4 :

- 16-2/4 Balle en suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré.
- 16-2/5 Balle en suspens au bord du trou se déplaçant et heurtant le drapeau pendant l'enlèvement du drapeau.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

18-1. PAR UN ÉLÉMENT EXTÉRIEUR

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

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

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

18-2. PAR LE JOUEUR, LE PARTENAIRE, LE CADET OU L'ÉQUIPEMENT

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

- (i) le joueur, son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets*
 - relève ou *déplace* la balle,
 - la touche délibérément (excepté avec un club dans l'acte d'*adresser* la balle) ou
 - provoque le *déplacement* de la balle, ou
- (ii) l'*équipement* du joueur ou celui de son *partenaire* provoque le *déplacement* de la balle,

le joueur encourt une pénalité d'un coup.

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

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

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

18-3. PAR UN ADVERSAIRE, SON CADET OU SON ÉQUIPEMENT EN MATCH PLAY**a. Durant la recherche**

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

équipement déplace la balle, la touche ou cause son *déplacement*, il n'y a pas de pénalité. Si la balle a été déplacée, elle doit être replacée.

b. Autrement que durant la recherche

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

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

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

18-4. PAR UN CO-COMPÉTITEUR, SON CADET OU SON ÉQUIPEMENT EN STROKE PLAY

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

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

18-5. PAR UNE AUTRE BALLE

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

18-6. BALLE DÉPLACÉE EN MESURANT

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

*** PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :**

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

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

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

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

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

BALLE AU REPOS DÉPLACÉE : GÉNÉRALITÉS

18/1

Balle se déplaçant verticalement vers le bas

Q. Une balle reposant dans de l'herbe haute bouge verticalement vers le bas. Ou bien une balle est accidentellement piétinée et s'enfonce, disons de six millimètres, dans

l'herbe ou le sol. Dans chacun de ces cas, la balle a-t-elle été déplacée ?

- R.** Oui, à moins que la balle ne revienne dans sa position initiale. La direction du déplacement est sans importance.

Décision connexe :

- 20-3d/3 Balle dans le rough s'enfonçant à l'adresse ; balle ne restant pas au repos lorsque replacée.

18/2

Balle oscillant à l'adresse

- Q.** En adressant la balle, un joueur fait accidentellement osciller la balle, mais celle-ci revient à sa position d'origine. La balle est-elle considérée avoir été "déplacée" ?

- R.** Non.

Décisions connexes :

- 1-2/9 Joueur pressant sa balle sur la surface du green.
- 14-5/2 Exécuter un coup sur une balle qui oscille.

18/3

Balle sur une fourche d'arbre se déplaçant par rapport au sol mais pas par rapport à la fourche

- Q.** Une balle repose sur une fourche d'une branche d'arbre. Le joueur grimpe dans l'arbre pour jouer son coup suivant. La branche plie sous son poids. Bien que la balle se déplace par rapport au sol, elle ne se déplace pas par rapport à la fourche. La balle est-elle considérée s'être déplacée ?

- R.** La balle n'est pas considérée s'être déplacée puisqu'elle ne s'est pas déplacée par rapport à la fourche de l'arbre dans laquelle elle est logée.

18/4

Preuves télévisuelles montrant qu'une balle au repos a changé de position mais d'une distance raisonnablement non perceptible à l'œil nu

- Q.** Un joueur adresse sa balle. Il observe un léger mouvement de la balle mais croit qu'elle n'a fait qu'osciller et n'a pas quitté sa position d'origine. En conséquence il joue la balle comme elle repose. Plus tard, le Comité découvre à partir de preuves télévisuelles que la balle avait en fait quitté sa position et s'était immobilisée à un autre endroit, bien que ce déplacement était tel qu'il n'était raisonnablement pas perceptible à l'œil nu au moment de l'incident. Quelle est la décision ?

- R.** La balle est considérée ne pas s'être déplacée et il n'y a donc pas de pénalité selon la Règle 18-2. La définition de "balle déplacée" - lorsqu'une balle "quitte sa position et s'immobilise à tout autre endroit" – n'envisage pas des déplacements de la balle qui ne sont perceptibles qu'au moyen de la télévision haute définition ou de toute autre forme de technologie sophistiquée.

Pour déterminer si sa balle au repos s'est ou non déplacée, un joueur doit fonder son jugement sur la base de toutes les informations immédiatement disponibles au moment de l'incident, de manière à pouvoir décider si la balle doit être replacée selon la Règle 18-2 ou toute autre Règle applicable. Lorsque la balle du joueur a quitté sa position d'origine et s'est immobilisée à un autre endroit à une distance

raisonnablement non perceptible à l'œil nu au moment de l'incident, le jugement d'un joueur que sa balle ne s'est pas déplacée sera considéré être probant, même si ce jugement se révèle ultérieurement être incorrect en utilisant des technologies sophistiquées.

D'un autre côté, si le Comité détermine sur la base de tous les éléments de preuve dont il dispose, que la balle s'est déplacée à une distance qui était raisonnablement perceptible à l'œil nu au moment de l'incident, la balle est considérée s'être déplacée. Comme le joueur n'a pas replacé la balle, il encourt une pénalité selon la Règle applicable et la Règle 20-7c pour avoir joué d'un mauvais endroit.

Ces principes s'appliquent chaque fois que le Comité examine des preuves apportées par la technologie que ce soit avant que le joueur ne joue son coup suivant ou à tout moment par la suite. Ces principes s'appliquent également dans les cas où le joueur n'émet aucun jugement quant au déplacement éventuel de sa balle (par ex. parce qu'il s'était éloigné de sa balle après l'avoir adressée, parce qu'il ne regardait pas sa balle ou que, pour quelque cause que ce soit, il n'avait observé aucun mouvement de la balle ou n'avait aucune raison de croire que sa balle pouvait s'être déplacée).

Avant de déterminer si sa balle s'est déplacée, il est conseillé au joueur de recueillir des informations auprès des témoins proches de l'incident et de demander conseil à un arbitre si l'un d'entre eux est immédiatement disponible. **(Révisée)**

18/5 (Réservée)

18/6 (Réservée)

18/7

Signification de "toute balle qu'il a jouée"

- Q.** La Définition de "l'Équipement" exclut "toute balle qu'il (le joueur) a jouée sur le trou en train d'être joué". Que veut dire cette phrase ?
- R.** La phrase signifie toute balle que le joueur a jouée sur le trou en train d'être joué sauf durant toute période où elle a été relevée et n'a pas été remise en jeu. En conséquence, la balle en jeu, une balle provisoire, une seconde balle jouée selon la Règle 3-3 ou la Règle 20-7c et une balle utilisée pour un entraînement ne sont pas de l'équipement.

18/7.5

Balle d'un joueur déplacée accidentellement par une balle qu'un adversaire ou un co-compétiteur a laissé tomber

- Q.** A relève sa balle sur le green. Il laisse alors tomber accidentellement la balle et elle heurte et déplace la balle de B, qui est en jeu et au repos. Quelle est la décision ?
- R.** Une balle qui a été relevée et non remise en jeu est de l'équipement – voir Note 1 de la Définition de "l'Équipement".
En match play, A encourt un coup de pénalité et B doit replacer sa balle – Règle 18-3b.
En stroke play, il n'y a pas de pénalité et B doit replacer sa balle – Règle 18-4.

18/8

Balle déplacée par un chariot de golf (ou voiturette) partagé par deux joueurs

Selon la Définition de "l'Équipement", l'équipement comprend un chariot de golf, qu'il soit ou non motorisé. Si deux joueurs ou plus partagent un chariot de golf (ou voiturette), le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement de l'un des joueurs partageant le chariot de golf (ou voiturette). Si le chariot (ou voiturette) est en train d'être déplacé par l'un des joueurs (ou le partenaire d'un des joueurs) le partageant, le chariot (ou voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement de ce joueur. Autrement, le chariot (ou voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement du joueur partageant le chariot dont la balle (ou celle de son partenaire) est en cause.

Ainsi, par exemple, dans un match play en simple, si A et B partagent un chariot (ou une voiturette) et que le chariot (ou la voiturette) déplace la balle de A qui est au repos, A serait pénalisé d'un coup s'il conduisait ou tirait le chariot (ou la voiturette) (Règle 18-2). B serait pénalisé d'un coup s'il conduisait ou tirait le chariot (ou la voiturette) (Règle 18-3b), à moins que l'incident n'arrive durant une recherche de balle (Règle 18-3a).

Décision connexe :

- 19-1 Balle déviée ou arrêtée par un chariot de golf partagé par deux joueurs.

18/9 (Réservée)**18/10 (Réservée)**

18/11

Signification de "immédiatement récupérable"

- Q.** A propos de à la Note 1 de la Règle 18, quand une balle qui doit être replacée est-elle considérée ne pas être "immédiatement récupérable" ?
- R.** Quand elle ne peut pas être récupérée en quelques secondes.

BALLE AU REPOS DÉPLACÉE PAR UN ÉLÉMENT EXTÉRIEUR**18-1/1 (Réservée)**

18-1/2

Statut de l'air quand il est propulsé artificiellement

- Q.** Quel est le statut de l'air sortant d'un souffleur manœuvré par un élément extérieur, ou d'un ventilateur ?
- R.** Bien que la Définition d'un "élément extérieur" dise que le vent n'est pas un élément extérieur, dans ce cas l'air propulsé artificiellement est considéré comme étant un élément extérieur.
- Si un tel air propulsé artificiellement déplace une balle au repos, la Règle 18-1 s'applique.

18-1/3

Joueur ne sachant pas que la balle a été déplacée par un élément extérieur ne remplace pas la balle

- Q.** En stroke play, la balle d'un joueur est déplacée par un élément extérieur. Ni le

joueur ni son cadet ne savent que la balle a été déplacée ; en conséquence le joueur joue la balle sans la replacer. Il apprend alors que sa balle a été déplacée. Quelle est la décision ?

- R.** Comme il n'était pas sûr ou quasiment certain que la balle avait été déplacée par un élément extérieur au moment où le joueur a joué sa balle, il a procédé correctement et n'encourt pas de pénalité – voir la Note de la Règle 18-1.

Décisions connexes :

- 15/10 Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; joueur et cadet ignorants de cette intervention.
- 18-5/3 Compétiteur et co-compétiteur ignorant jusqu'après la fin du trou qu'une balle a été déplacée par la balle du co-compétiteur.

18-1/4

Doute quant au déplacement de la balle par un élément extérieur annoncé par un spectateur

Q. Un spectateur annonce à un joueur que sa balle a été déplacée par un élément extérieur. Ni le joueur ni son cadet ne savaient que la balle avait été déplacée. Le joueur est-il obligé de croire le spectateur et de replacer la balle à l'emplacement d'où le spectateur dit qu'elle a été déplacée ?

- R.** Non. En stroke play, s'il est impossible d'obtenir une décision du Comité, le joueur devrait, selon la Règle 3-3, terminer le trou avec la balle d'origine et une seconde balle jouée du point duquel la balle d'origine est déclarée avoir été déplacée, et demander au Comité de prendre une décision à la fin du tour. Pour prendre une décision le Comité devrait interroger le spectateur, si possible.

En match play, s'il n'y a pas d'arbitre ou de représentant du Comité disponible dans un temps raisonnable, le joueur et son adversaire devraient, si possible, s'entendre sur l'endroit d'où le joueur doit jouer son prochain coup. Si un accord n'est pas possible, le joueur doit procéder comme il pense être le mieux, et l'adversaire, s'il n'est pas d'accord avec l'action effectuée, devrait porter réclamation selon la Règle 2-5 pour que le Comité puisse ainsi prendre une décision conformément à la Règle 34-3.

18-1/5

Balle dérobée par un élément extérieur à un endroit inconnu

Q. Sur un par 3, une partie du green et la zone voisine ne peuvent être vues du départ. Dans cette zone invisible se trouvent un bunker, un fairway et un obstacle d'eau à sec.

Un joueur joue vers cette zone cachée et ne peut dire où la balle s'immobilise. Quand les joueurs arrivent près du green, ils voient un garçon s'éloigner en courant avec une balle dans sa main. Le garçon renvoie la balle et le joueur l'identifie comme étant sa balle.

Le joueur est incapable de déterminer l'endroit d'où il doit jouer son coup suivant selon la Règle 18-1. Il ne sait pas si la balle reposait sur le green, sur le fairway ou dans un des obstacles.

Comment devrait-il procéder ?

- R.** Comme il est impossible de savoir où la balle devrait être replacée selon la Règle 18-1, le joueur devrait, selon l'équité (Règle 1-4), déposer la balle dans une zone qui

n'est ni la plus, ni la moins favorable des différentes zones où, avec une égale vraisemblance, reposait la balle d'origine.

18-1/6

Balle au repos déplacée par une boule d'herbe sauvage poussée par le vent

- Q.** Une boule d'herbe sauvage poussée par le vent à travers le terrain heurte une balle au repos et la pousse dans le trou. Quelle est la procédure ?
- R.** Dans ces circonstances, une boule d'herbe sauvage est un élément extérieur. La Règle 18-1 s'applique et la balle doit être replacée sans pénalité.

Décision connexe :

- 18-2/17 Joueur jetant une serviette qui s'envole et déplace la balle.

18-1/7

Balle dans un sac en plastique se déplaçant lorsque le vent pousse le sac vers une nouvelle position

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise dans un sac en plastique qui se trouve sur le sol. Avant que le joueur puisse invoquer la Règle 24-1b, un coup de vent déplace le sac et la balle vers une nouvelle position. En procédant selon la Règle 24-1b, le joueur doit-il dropper la balle directement sous l'endroit où elle reposait initialement dans le sac ou à l'endroit où elle repose maintenant dans le sac ?
- R.** Le vent n'est pas un élément extérieur. Néanmoins, si un objet poussé par le vent déplace une balle, cet objet est un élément extérieur dans ces circonstances – voir Décision 18-1/6.

Dans le cas cité, le sac et non le vent provoque le déplacement de la balle. Par conséquent, selon les Règles 18-1 et 24-1b, le joueur doit dropper la balle directement en dessous de l'endroit où elle reposait initialement dans le sac.

18-1/8

Balle déplacée par une pierre délogée par le coup du partenaire ou de l'adversaire

- Q.** En match play, un joueur exécute un coup et déloge une pierre enfoncée. La pierre frappe la balle de son partenaire ou de son adversaire qui repose à environ quatre mètres en avant et la déplace. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur n'est pas considéré avoir causé le déplacement de l'autre balle. En jouant sa balle comme elle repose, le joueur ne pouvait pas, en faisant raisonnablement attention, éviter de déloger la pierre au cours de son coup. De plus, dans ces circonstances il n'était pas raisonnable d'attendre du joueur qu'il demande au partenaire ou à l'adversaire de relever sa balle selon la Règle 22-2 car le joueur ne pouvait pas raisonnablement prévoir que son coup délogerait la pierre provoquant finalement le déplacement de la balle de l'adversaire.
- En conséquence, les actions du joueur ne sont pas considérées avoir provoqué le déplacement de l'autre balle, et les Règles 18-2(i) et 18-3b ne s'appliquent pas. La pierre est considérée avoir causé le déplacement de l'autre balle et, comme la pierre est un élément extérieur, la Règle 18-1 s'applique. Le joueur n'encourt pas de pénalité, et le partenaire ou l'adversaire doit replacer sa balle.

Décisions connexes :

- 18-2/20.5 Détritus délogé par un mouvement d'essai du joueur et déplaçant la balle.

- 18-2/21 Balle déplacée accidentellement par le joueur en jouant une mauvaise balle.
- 18-3b/1 Balle déplacée accidentellement par un adversaire en jouant sa propre balle.
- 18-3b/2 Coup de l'adversaire faisant bouger des buissons ce qui provoque le déplacement de la balle du joueur.
- 19-2/9 Divot enlevé après un coup frappant la balle en mouvement.

18-1/9

Balle logée dans un arbre ; un élément extérieur la fait tomber

- Q.** La balle d'un joueur est logée dans un arbre à environ deux mètres cinquante du sol. Un spectateur fait tomber la balle de l'arbre. Il est impossible de replacer la balle dans l'arbre de la manière prescrite par la Règle 18-1, parce que l'endroit où la balle reposait dans l'arbre est indéterminable ou hors d'atteinte. Quelle est la décision ?
- R.** Les Règles 20-3c et 20-3d traitent les cas respectivement de l'emplacement indéterminable pour une balle devant être placée ou replacée, et d'une balle ne s'immobilisant pas à l'endroit sur lequel elle est placée. Toutefois, ces Règles ne couvrent pas un cas tel que celui mentionné. Par conséquent, selon l'équité (Règle 1-4), si la position de la balle dans l'arbre est telle que le joueur peut exécuter un coup sur elle, la balle doit être placée dans l'arbre aussi près que possible de l'endroit d'où elle a été déplacée, sans pénalité. Sinon, le joueur doit procéder selon la Règle de la balle injouable.

Décisions connexes :

- 14/7 Frapper une branche d'arbre pour déplacer une balle logée plus haut dans la branche.
- 18-2/29 Procédure pour un joueur après avoir délogé sa balle d'un arbre.

18-1/10 (Réservée)

18-1/11 (Réservée)

18-1/12

Balle replacée et au repos, déplacée ensuite par le vent

- Q.** Un joueur replace sa balle sur le green et la balle est au repos. Avant que le joueur n'adresse la balle, un coup de vent soudain pousse la balle et l'éloigne du trou. Le joueur joue la balle de sa nouvelle position. Est-ce correct ?
- R.** Oui. Le vent n'est pas un élément extérieur – voir Définition de "Élément extérieur". Par conséquent, la Règle 18-1 ne s'applique pas.

Décisions connexes :

- 18-2/7 Balle déplacée par le vent replacée.
- 20-2c/3.5 Balle droppée s'immobilisant puis roulant hors limites.
- 20-3d/1 Balle placée roulant dans le trou.
- 20-4/1 Balle replacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplaçant.

BALLE AU REPOS DÉPLACÉE PAR LE JOUEUR, LE PARTENAIRE, LE CADET OU L'ÉQUIPEMENT

18-2/0.5

Évaluation du poids des indices pour déterminer si le joueur a provoqué le déplacement de sa balle

Lorsque la balle au repos d'un joueur se déplace, la cause du déplacement de la balle doit être déterminée. Dans de nombreuses situations, la réponse sera évidente : le joueur peut avoir heurté la balle du pied par inadvertance, laissé tomber son équipement dessus ou manifestement provoqué son déplacement d'une autre manière ; inversement, le joueur peut n'avoir effectué aucune action près de la balle et quelque autre chose (comme un spectateur ou un animal) avoir manifestement provoqué son déplacement.

Cependant, dans d'autres situations, des questions peuvent se poser sur les causes du déplacement de la balle, par exemple parce qu'il n'est pas vraiment certain que les actions du joueur près de la balle aient provoqué son déplacement ou parce que de multiples facteurs étaient présents qui, potentiellement, auraient pu provoquer le déplacement de la balle. Toutes les informations significatives doivent être prises en compte et le poids des indices doit être évalué (Décision 34-3/9). Selon les circonstances, et sans que cette énumération soit exhaustive, les éléments pertinents suivants doivent être pris en considération :

- La nature de toute action entreprise près de la balle (par exemple, déplacement de détrit, mouvements d'essai, toucher le sol avec un club, prendre son stance, etc.),
- Le temps écoulé entre de telles actions et le déplacement de la balle,
- Le lie de la balle avant son déplacement (par exemple, sur une zone tondue ras, sur une irrégularité de surface, perchée sur des hautes herbes, etc.),
- L'état du sol près de la balle (par exemple, l'importance de la pente, la présence d'irrégularités de surface, etc.), et
- Le vent, la pluie et autres conditions climatiques.

Si le poids des indices indique que c'est le joueur qui a vraisemblablement provoqué le déplacement de la balle, même si cette conclusion n'est pas exempte de doute, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et la balle doit être replacée. Sinon, le joueur n'encourt pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose à moins qu'une autre Règle ne s'applique (par exemple Règle 18-1).

En application des considérations ci-dessus, voici des exemples de situations dans lesquelles le poids des indices indiquerait que c'est le joueur qui a provoqué le déplacement de la balle :

- La balle d'un joueur repose sur la partie plate d'un green un jour peu venteux. Le joueur adresse la balle et celle-ci se déplace immédiatement. Dans ces circonstances, il est vraisemblable que c'est l'action d'adresser la balle qui a provoqué son déplacement.
- La balle d'un joueur repose sur une touffe d'herbe dans le rough. Le joueur effectue plusieurs mouvements d'essai près de la balle, le club entrant en contact avec l'herbe pendant cette action. Presque immédiatement, la balle se déplace verticalement vers le bas dans l'herbe. Dans ces circonstances, il est vraisemblable que ce sont les mouvements d'essai, associés au lie de la balle, qui ont provoqué le déplacement de la balle.

En application des considérations ci-dessus, voici des exemples de situations dans

lesquelles le poids des indices indiquerait que le joueur n'a pas provoqué le déplacement de la balle :

- Par un jour très venteux, un joueur adresse la balle sur le green. Un peu plus tard, la balle se déplace légèrement dans la direction du vent. La force et la direction du vent ainsi que le délai entre le contact du club avec le sol et le déplacement de la balle indiquent qu'il est vraisemblable que d'autres facteurs que le joueur ont provoqué le déplacement.
- La balle d'un joueur repose sur une pente montante dans une zone tondu ras. Il exécute un mouvement d'essai mais, inquiet que la balle puisse se déplacer, il le fait à une certaine distance de celle-ci. Il prend son stance avec précaution mais sans toucher le sol avec son club. La balle se déplace avant qu'il n'effectue le mouvement arrière de son coup. Comme la balle ne s'est pas déplacée pendant que le joueur exécutait son mouvement d'essai ou prenait son stance, il est vraisemblable que d'autres facteurs (par exemple le lie de la balle sur une pente montante) ont provoqué le déplacement de la balle. **(Nouvelle)**

18-2/1

Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant d'exécuter le coup suivant

- Q.** Un joueur jouant de l'aire de départ manque complètement la balle. Il enfonce son tee un peu plus dans le sol et joue. Quelle est la décision ?
- R.** Quand le joueur exécute un coup, la balle est en jeu (voir Définition de "Balle en jeu"). En enfonçant davantage le tee dans le sol, le joueur déplace la balle et encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et est obligé de la replacer. Cependant, comme le joueur exécute son coup suivant depuis l'intérieur de l'aire de départ (Règle 20-5), il joue selon la pénalité de coup et distance (voir Règle 27-1a) et, par conséquent, la pénalité selon la Règle 18-2 ne s'applique pas. **(Révisée)**

18-2/2

Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee

- Q.** Un joueur exécutant son premier coup sur un trou touche à peine la balle qui tombe du tee. Il ramasse la balle, la remet sur le tee et termine le trou. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsque le joueur exécute un coup, la balle est en jeu (voir Définition de "Balle en jeu"). Lorsqu'il relève la balle, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et doit la replacer. Cependant, comme le joueur exécute son coup suivant depuis l'intérieur de l'aire de départ (Règle 20-5), il joue une balle selon la pénalité de coup et distance (voir Règle 27-1a) et, par conséquent, la pénalité selon la Règle 18-2 ne s'applique pas. **(Révisée)**

Décisions connexes aux décisions 18-2/1 et 18-2/2 :

- 10-2c/1 Abandon d'une balle jouée hors tour depuis le départ, une autre balle étant jouée ensuite dans l'ordre correct.
- 18-2/11 Balle jouée du départ, crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur jouant une autre balle depuis le départ.
- 27-2b/10 Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur jouant ensuite d'un mauvais endroit.
- 29-1/9 Joueur et partenaire drivant du même départ en foursome.

18-2/3**Balle relevée et droppée pour se dégager d'un piquet de hors limites selon la Règle de l'obstruction**

- Q.** Le mouvement d'un joueur interfère avec un piquet définissant un hors limites. Le joueur par erreur considère le piquet comme une obstruction et il relève sa balle et la droppe de la façon prescrite par la Règle 24-2b. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et il doit replacer sa balle avant de jouer son coup suivant. Sinon, il perd le trou en match play ou il encourt une pénalité totale de deux coups en stroke play – voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 18.

Décision connexe :

- [34-3/6 Joueur procédant selon une Règle inapplicable ; décision du Comité.](#)

18-2/4**Balle relevée et droppée pour se dégager d'une obstruction amovible**

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise contre une obstruction amovible. Le joueur relève la balle et la droppe pour se dégager de l'obstruction au lieu d'enlever l'obstruction comme prévu dans la Règle 24-1. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et il doit replacer sa balle avant de jouer son coup suivant. Sinon, il perd le trou en match play ou il encourt une pénalité totale de deux coups en stroke play – voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 18.

18-2/5**Balle se déplaçant après que le joueur a fait des mouvements d'essai près de la balle et s'immobilisant hors limites ; joueur jouant la balle**

- Q.** La balle d'un joueur repose sur une pente. Après que le joueur a effectué plusieurs coups d'essais près de la balle, celle-ci se déplace et vient reposer hors limites. Il joue alors la balle hors limites. Quelle est la décision ?
- R.** En exécutant un coup sur la balle reposant hors limites, le joueur a joué une mauvaise balle (Décision 15/6).

En match play, le joueur perd le trou (Règle 15-3a).

En stroke play, le joueur encourt une pénalité de deux coups pour avoir joué une mauvaise balle et doit corriger l'erreur sinon il est disqualifié (Règle 15-3b). Afin de corriger l'erreur, il faut évaluer en fonction du poids des indices s'il est plus probable ou non que le joueur a provoqué le déplacement de la balle (voir la Décision 18-2/0.5).

S'il est déterminé que le joueur a provoqué le déplacement de la balle, il doit replacer la balle avec un coup de pénalité (Règle 18-2). Pour corriger l'erreur d'avoir joué une mauvaise balle, le joueur doit donc placer une balle à l'endroit où la balle d'origine reposait avant d'être déplacée, encourant une pénalité totale de trois coups.

S'il est déterminé que le joueur n'a pas provoqué le déplacement de la balle, la balle est considérée comme étant venue reposer hors limites à la suite du coup précédent. Par conséquent, pour corriger l'erreur d'avoir joué une mauvaise balle, le joueur doit jouer une balle à l'endroit où le coup précédent avait été joué, encourant une pénalité supplémentaire d'un coup, comme prescrit par la Règle 27-1b, soit une pénalité

18-2/6

Balle se déplaçant après avoir été adressée et arrêtée par le club du joueur

- Q.** Après qu'un joueur a adressé sa balle, la balle se déplace vers l'arrière. Avant que le joueur ne puisse enlever son club, la balle est arrêtée par la tête du club. Quelle est la décision ?
- R.** Il faut évaluer en fonction du poids des indices s'il est plus probable ou non que les actions du joueur ont provoqué le déplacement de la balle (voir la Décision 18-2/0.5).

Si le joueur a provoqué le déplacement de la balle, il encourt un coup de pénalité selon la R 18-2 et la balle doit être replacée. Une pénalité supplémentaire selon la Règle 19-2 (balle en mouvement déviée ou arrêtée par le joueur) ne s'applique pas dans ces circonstances, car l'action de sa tête de club qui arrête la balle est liée à l'action initiale d'avoir provoqué le déplacement de sa balle – voir Principe 4 de la Décision 1-4/12.

Si le joueur n'a pas provoqué le déplacement de la balle, la Règle 18-2 ne s'applique pas. Dans de telles circonstances, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 19-2 pour avoir accidentellement dévié ou arrêté sa balle en mouvement avec son équipement, et il doit jouer la balle comme elle repose. **(Révisée – anciennement 18-2b/12)**

18-2/7

Balle déplacée par le vent replacée

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur est déplacée par le vent. Puisque le vent n'est pas un élément extérieur (voir Définition de "Élément extérieur"), le joueur devrait jouer la balle de l'endroit où elle repose, mais il la remplace. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 et, avant de jouer son coup suivant, il doit remplacer la balle à l'endroit où elle est venue reposer après avoir été déplacée par le vent. S'il ne le fait pas, il encourt une pénalité totale de deux coups – voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 18.

Décisions connexes :

- 18-1/12 Balle replacée et au repos, déplacée ensuite par le vent.
- 20-2c/3.5 Balle droppée s'immobilisant puis roulant hors limites.
- 20-3d/1 Balle placée roulant dans le trou.
- 20-4/1 Balle replacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplaçant.

18-2/8

Balle jouée depuis un terrain en réparation relevée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation

- Q.** Un joueur, ignorant que sa balle est dans un terrain en réparation, joue la balle comme elle repose. Le joueur apprend par la suite que sa balle était dans un terrain en réparation, relève la balle jouée du terrain en réparation, la droppe selon la Règle 25-1b et termine le trou. Quelle est la décision ?

- R.** Lorsque le joueur joue depuis un terrain en réparation, ce qui est autorisé, le dégagement selon la Règle 25-1b n'est plus possible et la balle est en jeu à l'endroit où elle repose.

Lorsque le joueur relève sa balle en jeu, il encourt un coup de pénalité – Règle 18-2. Puisqu'il ne remplace pas la balle, il encourt une pénalité de perte du trou en match play ou une pénalité totale de deux coups en stroke play – voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 18.

18-2/8.5

Balle jouée depuis un terrain en réparation, abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation

- Q.** Dans la Décision 18-2/8, le joueur relève la balle jouée depuis un terrain en réparation et la joue depuis un autre endroit. Quelle serait la décision si le joueur abandonnait la balle d'origine en droppant et jouant une autre balle selon les procédures du terrain en réparation ?

- R.** Après que le joueur a joué depuis un terrain en réparation, ce qui est autorisé, un dégagement selon la Règle 25-1b n'est plus applicable, et le joueur est obligé de jouer sa balle comme elle repose (Règle 13-1). Quand il droppe l'autre balle, il substitue une balle et cette balle devient la balle en jeu (Règle 20-4).

Si la position de la balle d'origine est connue au moment où la balle substituée est droppée, la substitution n'est pas autorisée. Lorsqu'il ne corrige pas son erreur comme prévu dans la Règle 20-6 et exécute un coup sur la balle incorrectement substituée, il est en infraction avec la Règle 15-2 ainsi qu'avec la Règle 20-7 pour avoir joué d'un mauvais endroit, et la Règle applicable est la Règle 13-1. En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 15-2 ou 20-7b). En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups pour avoir joué d'un mauvais endroit (Règle 20-7c). Il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour avoir incorrectement substitué une balle (voir Exception de la Règle 15-2).

Si la position de la balle d'origine est inconnue au moment où la balle substituée est droppée, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1, auquel cas la substitution est autorisée. Puisque la balle substituée n'est pas droppée à l'endroit prescrit par la Règle 27-1, il joue d'un mauvais endroit. En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b). En stroke play, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 20-7c pour avoir joué d'un mauvais endroit. Si l'infraction est grave, il est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige son erreur comme prévu dans la Règle 20-7c.

Décisions connexes :

- 15/8 Balle jouée selon la Règle de la balle perdue dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la Règle de coup et distance.
- 20-7c/4 Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur ; compétiteur substituant une autre balle à un mauvais endroit, la jouant et ensuite l'abandonnant pour jouer la balle d'origine de l'endroit correct.
- 25-1c/2 Balle droppée et jouée selon la Règle du terrain en réparation en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine soit perdue dans le terrain en réparation.

18-2/9**Balle relevée sans autorisation droppée au lieu d'être replacée**

- Q.** Un joueur relève sa balle sans y être autorisé selon les Règles et encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2. Il apprend alors son erreur, droppe la balle à l'endroit d'où elle a été relevée au lieu de la replacer comme prescrit par la Règle 18-2, et la joue. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur ne remplace pas sa balle comme exigé par la Règle 18-2, et par conséquent il encourt une pénalité de perte du trou en match play ou une pénalité totale de deux coups en stroke play – voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 18.

Décisions connexes :

- 18-2/21.5 Balle déplacée accidentellement ; endroit où la balle reposait à l'origine indéterminable ; joueur plaçant la balle au lieu de la dropper.
- 20-2c/2 Balle droppée trois fois alors que le placement est exigé après le second drop.
- 20-6/1 Balle placée au lieu d'être droppée ou balle droppée au lieu d'être placée ; correction de l'erreur.

18-2/10**Balle droppée, relevée et redroppée alors qu'elle aurait dû être jouée comme elle repose ; balle ensuite relevée de nouveau et placée**

- Q.** En stroke play, un compétiteur dont la balle se trouve dans un terrain en réparation sur le parcours choisit de se dégager selon la Règle 25-1b (i). Quand la balle est droppée, elle roule vers le trou mais s'immobilise à moins de deux longueurs de club de l'endroit où elle a touché en premier le sol et pas plus près du trou que le point le plus proche de dégagement.
- Croyant à tort que la Règle 20-2c s'applique, le compétiteur relève la balle et la redroppe, après quoi la balle roule vers le trou comme précédemment. Le compétiteur relève de nouveau la balle, la place à l'endroit où elle a touché en premier le sol lorsqu'elle a été redroppée et joue son coup suivant. Le compétiteur est-il pénalisé de deux coups ou de quatre coups ?
- R.** De deux coups. La balle droppée en premier est en jeu – voir la Règle 20-4. Le compétiteur est en infraction avec la Règle 18-2 quand il la relève. Puisque le compétiteur omet de replacer sa balle à l'endroit où elle s'est immobilisée au premier drop, il encourt une pénalité totale de deux coups – voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 18.

Autres Décisions concernant l'application de pénalités multiples : voir "Pénalités multiples : situations" dans l'Index.

18-2/11**Balle jouée du départ, crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur jouant une autre balle depuis le départ**

- Q.** En stroke play, un compétiteur envoie son coup de départ dans une zone d'entraînement. Pensant que la balle est hors limites, il la relève et joue une autre balle depuis le départ. Il découvre alors que la zone d'entraînement n'est pas hors limites. Quelle est la décision ?

- R.** Lorsque le joueur relève sa balle en jeu, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et doit la replacer. Cependant, quand le joueur exécute un coup de l'endroit où le coup précédent a été exécuté (Règle 20-5), il joue une balle selon la pénalité de coup et distance (voir Règle 27-1a) et, par conséquent, la pénalité selon la Règle 18-2 ne s'applique pas. **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 10-2c/1 Abandon d'une balle jouée hors tour depuis le départ, une autre balle étant jouée ensuite dans l'ordre correct.
- 18-2/1 Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant d'exécuter le coup suivant.
- 18-2/2 Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee.
- 27-2b/10 Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur jouant ensuite d'un mauvais endroit (en revenant la jouer depuis l'aire de départ).
- 29-1/9 Joueur et partenaire drivant du même départ en foursome.

18-2/12

Joueur autorisé à se dégager, relevant la balle ; joueur remplaçant ensuite la balle et la jouant de la position d'origine

- Q.** Un joueur choisit de se dégager d'une obstruction inamovible ou d'un terrain en condition anormale et relève sa balle. Il se rend compte ensuite que la seule zone dans laquelle il peut dropper selon les Règles est telle que sa balle, lorsqu'elle aura été droppée, sera presque certainement injouable. Il replace sa balle et la joue de sa position d'origine. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est autorisé à relever la balle pour se dégager selon la Règle 24 ou 25. Cependant, en décidant par la suite de ne pas se dégager, son droit de relever la balle est annulé et il encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir relevé sa balle en jeu.

Décisions connexes :

- 20-6/5 Joueur droppant une balle selon les Règles et souhaitant ensuite replacer la balle à sa position d'origine.
- 20-7/2 Balle considérée injouable dans un obstacle d'eau, droppée dans l'obstacle et jouée.
- 25-1b/26 Joueur ignorant que sa balle est dans un obstacle d'eau se dégageant de l'interférence due à un trou d'animal fouisseur.
- 27/17 Compétiteur jouant hors tour d'un endroit autre que depuis l'aire de départ puis mettant une autre balle en jeu à l'endroit d'où il vient de jouer le coup précédent.

18-2/12.5

Joueur autorisé à se dégager sans pénalité, relevant la balle, choisissant de ne pas se dégager et désirant procéder selon la Règle de la balle injouable

- Q.** Un joueur choisit de se dégager d'une obstruction inamovible ou d'un terrain en condition anormale et relève sa balle. Il réalise alors que la seule zone dans laquelle il peut dropper selon les règles est telle que la balle, une fois droppée, sera presque

certainement injouable. Le joueur peut-il considérer la balle injouable et procéder selon la Règle 28 ?

- R.** Oui. Le joueur a les options suivantes :
1. replacer la balle à sa position d'origine avec une pénalité d'un coup (Règle 18-2) et ensuite procéder selon la Règle 28, encourant une pénalité supplémentaire d'un coup ; ou
 2. procéder directement selon la Règle 28b ou c, sans replacer la balle et en utilisant le point où la balle reposait à l'origine comme point de référence pour la procédure de dégagement, encourant un coup de pénalité selon la Règle 28 et un coup de pénalité supplémentaire selon la Règle 18-2 ; ou
 3. dropper la balle en accord avec la Règle 24 ou 25 et ensuite, utilisant sa nouvelle position comme point de référence, procéder selon la Règle 28 encourant une pénalité d'un coup ; ou
 4. procéder directement selon la règle 28a, sans dropper la balle conformément aux Règles 24 ou 25, encourant un coup de pénalité selon la Règle 28 et pas de pénalité selon la Règle 18-2, car il n'a pas besoin de déterminer un nouveau point de référence avant de procéder selon la Règle 28a.

Décisions connexes :

- 3-3/7.5 Compétiteur annonçant son intention de jouer deux balles ; jouant la balle d'origine avant de dropper la seconde balle ; choisissant de ne pas jouer la seconde balle.
- 9-2/13 Joueur déclarant à son adversaire qu'il veut procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau changeant d'avis quand l'adversaire a joué.
- 18-2/30 Joueur déclarant qu'il va procéder selon la Règle de la balle injouable envisageant ensuite la possibilité de jouer sa balle comme elle repose.
- 28/13 Après avoir considéré une balle injouable et l'avoir relevée, joueur découvrant que la balle était dans un terrain en réparation.

18-2/13

Balle relevée sans autorisation et nettoyée

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise sur le collier d'un green. Croyant par erreur que la balle est sur le green, le joueur la marque, la relève et la nettoie. Le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir relevé la balle sans autorisation selon les Règles. Le joueur encourt-il un coup de pénalité supplémentaire selon la Règle 21 pour avoir nettoyé la balle ?
- R.** Non. La Règle 21 stipule qu'une balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée sauf lorsqu'elle l'a été en application des Règles 5-3, 12-2 ou 22.

Décision connexe :

- 34-3/3.5 Joueur relevant sa balle sans autorisation suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un Arbitre.

18-2/13.5

Balle relevée et jetée de colère dans un étang

- Q.** Un joueur joue un coup médiocre et sa balle s'immobilise sur le parcours près d'un lac. De colère, le joueur relève sa balle, la jette dans le lac et celle-ci ne peut être

récupérée. Le joueur place une autre balle à l'endroit où la balle d'origine a été relevée et termine le trou. Quelle est la décision ?

- R.** Bien que la Note 1 de la Règle 18 stipule que "si une balle qui doit être remplacée selon cette Règle, n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être substituée", comme la balle du joueur devient irrécupérable uniquement à cause des actions ultérieures du joueur après son infraction à la Règle 18-2, la Note n'est pas applicable.

Le joueur perd le trou en match play – Règle 15-2.

En stroke play, le joueur encourt la pénalité générale de deux coups selon la Règle 18 pour avoir incorrectement substitué une balle, mais il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour avoir relevé la balle sans autorisation (voir la Règle 15-2 et les conditions d'application des pénalités de la Règle 18).

Décisions connexes :

- 5-3/3.5 Joueur relevant sa balle sur le green, lançant sa balle dans un lac et annonçant ensuite que la balle était hors d'usage.
- 15-2/1 Joueur substituant une autre balle sur le green parce que sa balle d'origine lancée au cadet pour la nettoyer est tombée dans un lac.

18-2/14

Cadet de sa propre initiative relevant une balle pour l'identifier

- Q.** Pendant la recherche de la balle de A, le cadet de A trouve une balle et la relève pour l'identifier sans l'autorisation de A et sans que A annonce à l'avance son intention de procéder ainsi. La balle est identifiée comme étant celle de A. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque la balle est relevée autrement qu'en accord avec les Règles, la Règle 18-2 s'applique et A encourt une pénalité d'un coup. La Règle 18-2 prévaut sur la Règle 12-2 dans ces circonstances. Par conséquent, une pénalité supplémentaire d'un coup selon la Règle 12-2 pour avoir omis d'annoncer l'intention de relever la balle à des fins d'identification n'est pas applicable.

18-2/15

Cadet de sa propre initiative relevant une balle car la considérant injouable

- Q.** Un cadet de joueur, considérant que la balle du joueur est dans un lie injouable, relève la balle avant que le joueur n'ait l'occasion d'examiner le lie. Quelle est la décision ?
- R.** Un cadet de joueur ne peut pas considérer que la balle d'un joueur est injouable (Règle 28). C'est pourquoi le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 lorsque le cadet relève la balle. Le joueur peut replacer la balle et la jouer, ou invoquer la Règle de la balle injouable (Règle 28). Si le joueur invoque la Règle 28, il peut choisir d'estimer la position initiale de la balle au lieu de la replacer, mais dans chacun des cas, en invoquant la Règle 28, le joueur encourt une pénalité supplémentaire d'un coup selon cette Règle.

Décisions connexes aux décisions 18-2/14 et 18-2/15 :

- 2-4/3.5 Coup concédé par le cadet.
- 26-1/9 Cadet relevant la balle dans un obstacle d'eau sans l'autorisation du joueur.

- 34-3/3.5 Joueur relevant sa balle sans autorisation suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un Arbitre.

18-2/16**Balle d'un compétiteur relevée par un co-compétiteur à la demande du compétiteur**

- Q.** Un compétiteur, croyant à tort que sa balle en jeu dans le rough est une mauvaise balle, demande à son co-compétiteur de relever la balle. Le co-compétiteur le fait et l'erreur est ensuite découverte. Le compétiteur est-il sujet à pénalité selon la Règle 18-2 ou exempt de pénalité en vertu de la Règle 18-4 ?
- R.** Le relèvement de la balle par le co-compétiteur étant effectué à la demande du compétiteur, il ne serait pas correct d'exempter le compétiteur selon la Règle 18-4. Le compétiteur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 et il doit replacer sa balle.

18-2/17**Joueur jetant une serviette qui s'envole et déplace la balle**

- Q.** Un joueur jette une serviette sur le sol. Le vent pousse la serviette sur la balle du joueur et la déplace. Quelle est la décision ?
- R.** Comme c'est l'équipement du joueur qui a provoqué le déplacement de la balle, le joueur encourt un coup de pénalité et doit replacer la balle – Règle 18-2.

Décision connexe :

- 18-1/6 Balle au repos déplacée par une boule d'herbe sauvage poussée par le vent.

18-2/18**Balle d'un adversaire renvoyée par un joueur après concession déplaçant la balle du joueur**

- Q.** Dans un match play en simple, A concède à B son prochain coup et écarte la balle de B. La balle de B en mouvement déplace la balle de A. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque A provoque le déplacement de sa propre balle, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2, et il doit replacer sa balle.

18-2/19**Balle déplacée accidentellement par un mouvement d'essai avant un coup de départ**

- Q.** Avant de jouer de l'aire de départ, un joueur fait un mouvement d'essai, au cours duquel, accidentellement, il frappe et déplace avec son club la balle posée sur un tee. Le joueur a-t-il joué un coup ou encourt-il une pénalité ?
- R.** Le joueur n'a pas fait un coup – voir Définition du "Coup". Puisque la balle n'est pas en jeu – voir Définition de "Balle en jeu" – il n'encourt pas de pénalité selon la Règle 18-2. Le joueur doit mettre une balle en jeu de l'aire de départ.

18-2/20**Balle en jeu déplacée accidentellement par un mouvement d'essai**

- Q.** Un joueur fait un mouvement d'essai et déplace accidentellement sa balle en jeu avec son club. A-t-il exécuté un coup ?
- R.** Non. Le joueur n'avait pas l'intention de déplacer la balle – voir Définition du "Coup". Néanmoins, il encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir déplacé

sa balle en jeu, et la balle doit être replacée.

Décisions connexes aux décisions 18-2/19 et 18-2/20 :

- 7-2/7 Mouvement d'essai délogeant une balle cachée.
- 11-3/3 Balle d'origine hors limites ; balle jouée selon la procédure de coup et distance tombant du tee à l'adresse.
- 15/2 Coup du joueur sur sa balle délogeant une balle cachée.

18-2/20.5

Balle déplacée par un détritrus lors d'un mouvement d'essai du joueur

- Q.** En effectuant un mouvement d'essai à côté de sa balle, un joueur déplace un détritrus (par exemple une pierre) qui provoque le déplacement de sa balle en jeu. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est considéré avoir causé le déplacement de sa balle en jeu en infraction avec la Règle 18-2 ; il encourt une pénalité d'un coup et doit replacer la balle.

Cette décision diffère de la Décision 18-1/8 parce qu'il était à la fois raisonnablement prévisible qu'un mouvement d'essai déplacerait des détritrus qui à leur tour risquaient de déplacer une balle en jeu, et qu'également un joueur peut, en faisant raisonnablement attention, éviter d'effectuer des mouvements d'essai susceptibles de produire un tel résultat.

18-2/21

Balle déplacée accidentellement par le joueur en jouant une mauvaise balle

- Q.** En stroke play, un joueur joue une mauvaise balle depuis un bunker. En exécutant le coup, son club déplace accidentellement une autre balle proche qui n'était pas visible avant qu'il ne joue et qui en fait se révèle être sa balle. Le joueur encourt une pénalité de deux coups selon la Règle 15-3b pour avoir joué une mauvaise balle. Encourt-il aussi une pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir déplacé sa balle en jeu ?
- R.** Non. Comme la balle du joueur n'était pas visible avant qu'il n'exécute un coup sur la mauvaise balle, il n'était pas raisonnablement prévisible que sa balle pouvait être déplacée par ce coup ; en conséquence, il n'est pas pénalisé pour avoir déplacé sa balle. Il doit replacer sa balle en jeu et, si nécessaire, le lie doit être recréé. Si la balle n'est pas remplacée correctement avant qu'il n'exécute son coup suivant, le joueur encourt une pénalité de deux coups. Comme le fait de ne pas replacer la balle est considéré comme une action séparée de celle de jouer une mauvaise balle le joueur encourt une pénalité totale de quatre coups.

Décisions connexes aux décisions 18-2/20.5 et 18-2/21 :

- 18-1/8 Balle déplacée par une pierre délogée par le coup du partenaire ou de l'adversaire
- 18-3b/1 Balle déplacée accidentellement par un adversaire en jouant sa propre balle.
- 18-3b/2 Coup de l'adversaire faisant bouger des buissons ce qui provoque le déplacement de la balle du joueur.
- 19-2/9 Divot enlevé après un coup frappant la balle en mouvement.
- 30-3f/9 Balle d'un joueur déplacée par le partenaire en jouant sa propre balle.

18-2/21.3**Balle déplacée accidentellement et lie initial modifié ; joueur plaçant la balle à un mauvais endroit et la jouant**

Q. Un joueur marche accidentellement sur sa balle dans le rough et l'enfonce dans le sol, encourant une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2. Le lie d'origine est connu et, au lieu de placer la balle dans le lie le plus proche et le plus similaire à l'intérieur d'une longueur de club du lie d'origine comme prescrit par la Règle 20-3b, le joueur place la balle à environ deux longueurs de club de l'emplacement initial et exécute son coup suivant.

En match play, il est clair que le joueur encourt la pénalité générale pour une infraction à la Règle 18 ou 20-3b, et perd le trou.

En stroke play, le joueur encourt-il une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle 20-3b ou une pénalité totale de deux coups selon la Règle 18 ?

R. En stroke play, le joueur encourt une pénalité totale de deux coups selon la Règle 18. La Règle 18 exige le remplacement d'une balle déplacée accidentellement. Si une quelconque autre Règle – dans ce cas la Règle 20-3b – exige qu'une balle déplacée soit placée ailleurs, le joueur est considéré être en infraction à la Règle 18 s'il place la balle autrement que prescrit par l'autre Règle.

18-2/21.5**Balle déplacée accidentellement ; endroit où la balle reposait à l'origine indéterminable ; joueur plaçant la balle au lieu de la dropper**

Q. Un joueur déplace accidentellement sa balle dans le rough, encourant une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2. L'endroit où la balle reposait à l'origine est indéterminable. Au lieu de dropper la balle aussi près que possible de l'endroit où elle reposait à l'origine comme prescrit par la Règle 20-3c, le joueur place la balle aussi près que possible de ce point et joue son coup suivant.

En match play, il est clair que le joueur encourt la pénalité générale pour une infraction à la Règle 18 ou 20-3c, et perd le trou.

En stroke play, le joueur encourt-il une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle 20-3c ou une pénalité totale de deux coups selon la Règle 18 ?

R. En stroke play, le joueur encourt une pénalité totale de deux coups selon la Règle 18 – voir Décision 18-2/21.3.

Décisions connexes :

- 18-2/9 Balle relevée sans autorisation droppée au lieu d'être remplacée.
- 20-2c/2 Balle droppée trois fois alors que le placement est exigé après le second drop.
- 20-6/1 Balle placée au lieu d'être droppée ou balle droppée au lieu d'être placée ; correction de l'erreur.

18-2/22**Balle déplacée accidentellement par un mouvement en arrière du club après un coup manqué ; balle s'immobilisant hors limites**

Q. Un joueur manque complètement un coup et, en ramenant son club en arrière, il frappe accidentellement sa balle vers l'arrière. Le mouvement en arrière est-il un

coup ? Si la balle s'immobilise hors limites, comment le joueur doit-il procéder ?

- R.** Le mouvement en arrière n'est pas un coup. Un coup est le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper la balle pour la déplacer – voir Définition du "Coup".

En plus de compter le coup manqué, le joueur encourt un coup de pénalité pour avoir déplacé sa balle lors du mouvement en arrière (Règle 18-2), et la balle doit être replacée. Le fait que la balle repose hors limites est sans objet.

18-2/23

Balle écartée du bord du trou en la frappant par dépit

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur s'arrête sur le bord du trou. Par dépit, le compétiteur envoie sa balle hors du green avec le dos de son putter. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur doit replacer la balle avec une pénalité d'un coup (Règle 18-2). Le compétiteur n'est pas considéré avoir exécuté un coup.

Décision connexe :

- 1-2/4 Joueur sautant à côté du trou pour faire tomber la balle dans le trou.

18-2/24

Balle tombant dans le trou après avoir été adressée

- Q.** La balle d'un joueur est en suspens au bord du trou. Il adresse la balle et elle tombe dans le trou. Quelle est la décision ?
- R.** Il faut évaluer en fonction du poids des indices s'il est plus probable ou non que les actions du joueur ont provoqué le déplacement de la balle (voir la Décision 18-2/05). Si le joueur a provoqué le déplacement de la balle, la balle n'est pas entrée. Le joueur encourt un coup de pénalité et la balle doit être replacée. Bien que la Règle 16-2 s'applique lorsque la balle d'un joueur est en suspens au bord du trou, la Règle 18-2, qui s'applique spécifiquement lorsqu'un joueur provoque le déplacement de sa balle, prévaut sur la Règle 16-2 dans ce cas. Si le joueur ne replace pas la balle et ne la rentre pas, en stroke play, il est disqualifié selon la Règle 3-2. Si le joueur n'a pas provoqué le déplacement de la balle, la Règle 16-2 s'applique. **(Révisée – anciennement 18-2b/10)**

18-2/25

Balle déplacée accidentellement par un joueur pendant une interruption du jeu

- Q.** Pendant une interruption du jeu, un joueur choisit de laisser sa balle en place sur le terrain. Avant la reprise du jeu, le joueur provoque accidentellement le déplacement de sa balle (par exemple il laisse tomber son club sur la balle). Quelle est la décision ?
- R.** Bien que le jeu soit interrompu lorsque le joueur déplace accidentellement sa balle, la balle est en jeu (voir Définition de "Balle en jeu"). Par conséquent, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et la balle doit être replacée.

Décision connexe :

- 6-8d/4 Balle visible depuis le départ disparaissant pendant une interruption de jeu.

18-2/26**Balle délogée d'un arbre quand un joueur grimpe dans l'arbre pour jouer un coup**

- Q.** Alors qu'un joueur grimpe dans un arbre pour jouer une balle logée dans l'arbre, la balle tombe sur le sol. Encourt-il une pénalité ?
- R.** Oui, un coup selon la Règle 18-2, et la balle doit être replacée.

18-2/27**Joueur souhaitant déloger sa balle d'un arbre et procéder selon la Règle de la balle injouable**

- Q.** Un joueur qui sait ou qui pense que sa balle repose en hauteur dans un arbre désire la faire tomber en secouant l'arbre ou en lançant un club afin de pouvoir l'identifier et procéder selon la Règle 28 en considérant sa balle injouable. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. Cependant, pour éviter une pénalité selon la Règle 18-2, avant qu'un quelconque mouvement de la balle ne se produise, le joueur doit annoncer son intention de procéder selon la Règle de la balle injouable ou il doit être raisonnable de penser que par sa façon de procéder il a l'intention de le faire. **(Révisée)**

18-2/28**Balle délogée d'un arbre ; le joueur n'ayant pas l'intention de procéder selon la Règle de la balle injouable**

- Q.** Un joueur ne peut retrouver sa balle. Pensant que la balle peut être logée dans un arbre, il secoue l'arbre et sa balle tombe sur le sol. Il joue la balle de l'endroit où elle s'est immobilisée. Quelle est la décision ?
- R.** Comme le joueur n'avait pas annoncé son intention de procéder selon la Règle de la balle injouable et qu'il n'était pas raisonnable de déduire de sa façon de procéder qu'il avait l'intention de le faire, il encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir déplacé sa balle. Il aurait dû replacer la balle. Comme il ne l'a pas fait, en match play il perd le trou. En stroke play, il encourt une pénalité totale de deux coups, à moins qu'il ne s'agisse d'une grave infraction (voir Règle 18 conditions d'application de la pénalité et Règle 20-7c).

Après avoir encouru la pénalité d'un coup selon la Règle 18-2, le joueur aurait pu choisir de procéder directement selon la Règle de la balle injouable, encourant une pénalité supplémentaire selon la Règle 28, plutôt que de replacer la balle dans l'arbre. **(Révisée)**

18-2/29**Procédure pour un joueur après avoir délogé sa balle d'un arbre**

- Q.** Un joueur, pensant que sa balle est logée dans un arbre, secoue l'arbre et sa balle tombe au sol. Comme prévu dans la Décision 18-2/28, à moins que le joueur annonce ou qu'il soit raisonnable de penser sur la base de ses actions qu'il avait l'intention de procéder selon la Règle de la balle injouable s'il s'agissait de sa balle, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et doit replacer sa balle. Cependant, comment le joueur devrait-il procéder s'il ne peut pas replacer sa balle parce que :
- (1) l'endroit où elle reposait dans l'arbre n'est pas déterminable, ou
 - (2) la balle ne peut s'immobiliser à l'endroit correct lorsqu'elle est replacée, ou
 - (3) le joueur ne peut pas atteindre l'endroit où la balle reposait ?

- R.** Les Règles 20-3c et 20-3d devraient normalement couvrir les cas (1) et (2), mais ces Règles n'envisagent pas une situation comme celle qui est décrite. En conséquence, selon l'équité (Règle 1-4), dans les cas (1) et (2) la balle doit être placée dans l'arbre aussi près que possible de l'emplacement d'où elle a été déplacée. Le joueur peut également choisir de procéder directement selon la Règle de la balle injouable, encourageant un coup de pénalité supplémentaire selon la Règle 28.
- Dans le cas (3) le joueur doit procéder selon la Règle de la balle injouable, encourageant un coup de pénalité supplémentaire selon la Règle 28. **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 14/7 Frapper une branche d'arbre pour déplacer une balle logée plus haut dans la branche.
- 18-1/9 Balle logée dans un arbre ; un élément extérieur la fait tomber.

18-2/30

Joueur déclarant qu'il va procéder selon la Règle de la balle injouable envisageant ensuite la possibilité de jouer sa balle comme elle repose

- Q.** La balle d'un joueur est dans un mauvais lieu et dans une telle position qu'il considère qu'il peut la faire bouger en se rapprochant d'elle, en infraction avec la Règle 18-2. Comme prévu dans la Décision 18-2/27, le joueur peut se prémunir lui-même contre une pénalité en déclarant qu'il va procéder selon la Règle 28. Le joueur fait une telle déclaration, mais, en atteignant la zone où la balle repose et en constatant que la balle ne s'est pas déplacée, il prend un club et commence à envisager la possibilité de jouer la balle telle qu'elle repose. Quelle serait la décision si le joueur provoquait alors accidentellement le déplacement de la balle ?
- R.** En dépit du fait que le joueur ait déclaré qu'il entendait procéder selon la Règle 28, s'il devient clair d'après les actions du joueur qu'il envisage de jouer la balle comme elle repose, le Comité devrait décider que l'intention du joueur de considérer la balle injouable a cessé et, qu'en conséquence, le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 si, par la suite, il provoquait le déplacement de sa balle. **(Anciennement 18-2a/27.5)**

Décisions connexes :

- 3-3/7.5 Compétiteur annonçant son intention de jouer deux balles ; jouant la balle d'origine avant de dropper la seconde balle ; choisissant de ne pas jouer la seconde balle.
- 9-2/13 Joueur déclarant à son adversaire qu'il veut procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau changeant d'avis quand l'adversaire a joué.
- 18-2/12.5 Joueur autorisé à se dégager sans pénalité, relevant la balle, choisissant de ne pas se dégager et désirant procéder selon la Règle de la balle injouable.
- 28/13 Après avoir considéré une balle injouable et l'avoir relevée, joueur découvrant que la balle était dans un terrain en réparation.

18-2/31

Balle touchée accidentellement en enlevant des débris

- Q.** En enlevant des débris à proximité de sa balle reposant sur le parcours, le joueur touche accidentellement la balle avec sa main mais ne la déplace pas. Y a-t-il pénalité ?

- R.** Non. Selon la Règle 18-2 il y a seulement une pénalité si le joueur, son partenaire ou l'un de leurs cadets touche intentionnellement la balle du joueur ; la balle peut être touchée accidentellement à condition qu'elle ne se déplace pas.

18-2/32

Balle touchée avec une pomme de pin ou une brindille pour éviter son déplacement lors du retrait d'un détrit

- Q.** Un joueur place une pomme de pin ou une brindille contre sa balle pour éviter le déplacement de la balle lorsqu'il retire quelques détrit. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Le joueur touche intentionnellement sa balle en jeu, en infraction avec la Règle 18-2, et encourt une pénalité d'un coup.

Décisions connexes aux décisions 18-2/31 et 18-2/32 :

- 23-1/11 Balle déplacée accidentellement du pied en enlevant un détrit sur le green.
- 24-1/4 Tenir une balle en enlevant une obstruction.

18-2/33

Faire pivoter une balle sur le green sans marquer sa position

- Q.** Un joueur fait pivoter sa balle sur le green pour aligner la marque avec le trou. Il ne relève pas la balle, ne marque pas sa position ni ne change sa position. Y a-t-il pénalité ?
- R.** Oui, un coup pour avoir touché la balle autrement que prévu dans les Règles (Règle 18-2). Selon les Règles 16-1b et 20-1, une balle sur le green peut être relevée (ou touchée et tournée) après avoir marqué sa position. Si le joueur marque la position de la balle avant de la faire pivoter, il n'y a pas de pénalité.

Décisions connexes :

- 12-2/2 Toucher et faire pivoter une balle à moitié enterrée afin de l'identifier.
- 20-3a/2 Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement.

BALLE DÉPLACÉE PAR UN ADVERSAIRE AUTREMENT QUE DURANT LA RECHERCHE

18-3b/1

Balle déplacée accidentellement par un adversaire en jouant sa propre balle

- Q.** Dans un match play en simple, la balle de A repose près de celle de B. C'est au tour de B de jouer. Bien que B ait le droit selon la Règle 22-2 d'exiger que A marque la position de sa balle et la relève, il ne le fait pas. En exécutant un coup sur sa balle, le club de B provoque le déplacement de la balle de A. Quelle est la procédure ?
- R.** B encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-3b pour avoir déplacé la balle en jeu de A. A doit replacer sa balle ; si le lie de A a été modifié, la Règle 20-3b s'applique.

Cette décision diffère de la Décision 18-1/8, parce qu'il était raisonnablement prévisible que le coup de B pouvait provoquer le déplacement de la balle de A, et parce qu'en faisant raisonnablement attention, B aurait pu éviter de provoquer le

déplacement de la balle de A en faisant relever la balle de A avant d'exécuter son coup.

Décisions connexes :

- 18-2/21 Balle déplacée accidentellement par le joueur en jouant une mauvaise balle.
- 30-3f/9 Balle d'un joueur déplacée par le partenaire en jouant sa propre balle.

18-3b/2

Coup de l'adversaire faisant bouger des buissons ce qui provoque le déplacement de la balle du joueur

- Q.** En exécutant un coup, un adversaire fait bouger des buissons, causant le déplacement de la balle du joueur. Quelle est la décision ?
- R.** La réponse dépend du fait qu'il était ou non raisonnablement prévisible que le coup provoquerait le déplacement de la balle du joueur.
- Si c'était raisonnablement prévisible, l'adversaire encourt un coup de pénalité (Règle 18-3b) car l'adversaire, faisant preuve d'une prudence raisonnable en demandant que soit relevée la balle du joueur selon la Règle 22, aurait pu éviter de provoquer le déplacement de la balle de A. Si ce n'était pas raisonnablement prévisible, alors l'adversaire n'encourt pas de pénalité. Dans les deux cas, le joueur doit replacer sa balle.

Décisions connexes :

- 18-1/8 Balle déplacée par une pierre délogée par le coup du partenaire ou de l'adversaire.
- 18-2/20.5 Balle déplacée par un détritrus lors d'un mouvement d'essai du joueur.
- 19-2/9 Divot enlevé après un coup frappant la balle en mouvement.

18-3b/3

Balle accidentellement piétinée et déplacée par le cadet de l'adversaire

- Q.** Le cadet de l'adversaire piétine accidentellement la balle du joueur et la déplace. Quelle est la décision ?
- R.** L'adversaire encourt un coup de pénalité (Règle 18-3b) sauf si le cadet recherchait la balle, auquel cas il n'y aurait pas de pénalité (Règle 18-3a).

18-3b/4

Cadet de l'adversaire relevant la balle du joueur après que le joueur a reconnu comme sienne une autre balle

- Q.** Dans un match, le joueur trouve une balle et prétend que c'est la sienne. Le cadet de l'adversaire trouve alors une autre balle et la relève. Il est découvert ensuite que la balle relevée par le cadet est la balle du joueur. L'adversaire encourt-il une pénalité selon la Règle 18-3b ?
- R.** Non. La Règle 18-3b n'envisage pas le déplacement de la balle du joueur par l'adversaire ou son cadet dans de telles circonstances. Selon l'équité (Règle 1-4), la balle doit être replacée sans pénalité pour quiconque.

18-3b/5**Cadet de l'adversaire relevant la balle d'un joueur qui peut être ou non hors limites**

- Q.** Le cadet d'un d'adversaire relève la balle d'un joueur et informe celui-ci que la balle était hors limites. Le joueur prétend que sa balle pouvait être dans les limites du terrain. Quelle est la décision ?
- R.** Si le Comité établit que la balle était dans les limites du terrain, l'adversaire encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-3b et le joueur doit replacer sa balle.
Si la balle était hors limites, l'adversaire n'encourt pas de pénalité.
Si la position de la balle ne peut être établie, le bénéficiaire du doute devrait profiter au joueur.

Autres Décisions concernant la Règle 18-3 : voir "Balle au repos déplacée : par un adversaire" dans l'Index.

BALLE DÉPLACÉE PAR UN CO-COMPÉTITEUR**18-4/1 (Réservée)****18-4/2 (Réservée)****18-4/3****Co-compétiteur relevant la balle du compétiteur en concédant le coup suivant dans un play-off en stroke play**

- Q.** Dans un play-off en stroke play, B relève la balle de A, concédant à A un 4. B rentre ensuite un putt pour 3 et gagne le play-off. B est-il sujet à pénalité pour avoir concédé un putt en stroke play ?
- R.** B n'encourt pas de pénalité (Règle 18-4). Si B n'était pas entré en 3 pour gagner le play-off, A aurait été obligé de replacer sa balle et de terminer le trou (Règle 18-4).

Autres Décisions concernant la Règle 18-4 : voir "Balle au repos déplacée : par un co-compétiteur" dans l'Index.

BALLE DÉPLACÉE PAR UNE AUTRE BALLE**18-5/1 (Réservée)****18-5/2****Balle d'origine frappée par une balle provisoire**

- Q.** Une balle provisoire d'un joueur jouée du départ heurte et déplace sa balle d'origine. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. La balle d'origine doit être remplacée (Règle 18-5).

Décisions connexes :

- 3-3/7 Balle d'origine heurtant une seconde balle et vice-versa.
- 19-5/5 Balle provisoire heurtée par la balle d'origine.

18-5/3**Compétiteur et co-compétiteur ignorant jusqu'après la fin du trou qu'une balle a été déplacée par la balle du co-compétiteur**

- Q.** En stroke play, A puis B jouent leur second coup vers le green mais, en raison des contours du green, ils ne peuvent pas voir où leurs balles s'immobilisent. Leurs balles se trouvant à environ 3,50 mètres du trou, les deux compétiteurs terminent le trou avec deux putts chacun. En route vers le départ suivant, il est établi que la balle de A s'est immobilisée à environ trente centimètres du trou, mais que la balle de B en mouvement a heurté la balle de A et l'a déplacée. Quelle est la décision ?
- R.** B a procédé correctement en jouant sa balle où elle repose – Règle 19-5a. Comme il n'était pas sûr ou quasiment certain que la balle de A avait été déplacée par la balle de B lorsque A a exécuté son coup suivant, il a procédé correctement et n'encourt pas de pénalité – voir la Note de la Règle 18-1.

Décisions connexes :

- 15/10 Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; joueur et cadet ignorants de cette intervention.
- 18-1/3 Joueur ne sachant pas que la balle a été déplacée par un élément extérieur ne replaçant pas la balle.
- 19-2/6 Balle déviée ou arrêtée par le chariot de golf du joueur tiré par un adversaire ou un co-compétiteur.

Autres Décisions concernant la Règle 18-5 : voir "Balle au repos déplacée : Par une autre balle" dans l'Index.

BALLE DÉPLACÉE EN MESURANT**18-6/1****Balle déplacée en mesurant pour déterminer s'il faut redropper**

- Q.** Un joueur droppe sa balle en accord avec les Règles. La balle roule et le joueur se demande si elle est à plus de deux longueurs de club de l'endroit où elle a touché d'abord une partie du terrain. Le joueur mesure pour savoir s'il doit redropper selon la Règle 20-2c(vi) et ce faisant il provoque accidentellement le déplacement de la balle. Quelle est la décision si (a) la balle a roulé à plus de deux longueurs de club ou (b) la balle n'a pas roulé à plus de deux longueurs de club ?
- R.** Dans les deux cas, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir provoqué le déplacement de sa balle (voir Règle 18-6). Si la balle a roulé à plus de deux longueurs de club, elle doit être redroppée. Si la balle n'a pas roulé à plus de deux longueurs de club, elle doit être replacée.

18-6/2**Balle déplacée par le drapeau en mesurant**

- Q.** En mesurant avec le drapeau pour déterminer l'ordre de jeu, un joueur déplace accidentellement sa balle en jeu avec le drapeau. Quelle est la décision ?
- R.** La réponse dépend selon que le déplacement de la balle est ou non directement attribuable à l'action spécifique de mesurer – voir Règle 18-6. Si, dans l'action de mesurer, le joueur tenait ou touchait le drapeau lorsque celui-ci

a touché et déplacé la balle, le déplacement de la balle est directement attribuable à l'action spécifique de mesurer. Il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée. Si le déplacement de la balle n'est pas directement attribuable à l'action spécifique de mesurer (par exemple le joueur a laissé tomber le drapeau sur la balle), le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et la balle doit être replacée.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

19-1. PAR UN ÉLÉMENT EXTÉRIEUR

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

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

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

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

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

- (a) à la suite d'un *coup* joué ailleurs que sur le *green*, l'emplacement où la balle serait venue reposer, doit être estimé. Si cet emplacement est :
 - (i) sur le *parcours* ou dans un *obstacle*, la balle doit être droppée aussi près que possible de cet emplacement ;
 - (ii) *hors limites*, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1 ; ou
 - (iii) sur le *green*, la balle doit être placée à cet emplacement.
- (b) après un *coup* joué sur le *green*, le *coup* est annulé. La balle doit être replacée et rejouée.

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

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

19-2. PAR LE JOUEUR, LE PARTENAIRE, LE CADET OU L'ÉQUIPEMENT

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

Exceptions :

1. Balle frappant la personne prenant en charge ou tenant levé le *drapeau*, ou tout ce qu'elle transporte – voir Règle 17-3b.
2. Balle droppée – voir Règle 20-2a.

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

19-3. PAR UN ADVERSAIRE, SON CADET OU SON ÉQUIPEMENT EN MATCH PLAY

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

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

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

19-4. PAR UN CO-COMPÉTITEUR, SON CADET OU SON ÉQUIPEMENT EN STROKE PLAY

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

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

19-5. PAR UNE AUTRE BALLE**a. Au repos**

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

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

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

b. En mouvement

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE OU ARRÊTÉE : GÉNÉRALITÉS

19/1

Balle déviée ou arrêtée par un chariot de golf partagé par deux joueurs

Selon la Définition de "l'Équipement", l'équipement comprend un chariot de golf, qu'il soit ou non motorisé. Si deux joueurs ou plus partagent un chariot de golf (ou voiturette), le chariot (ou voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement de l'un des joueurs partageant le chariot de golf (ou voiturette). Si le chariot (ou voiturette) est en train d'être déplacé par l'un des joueurs (ou le partenaire d'un des joueurs) le partageant, le chariot (ou voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement de ce joueur. Autrement, le chariot (ou voiturette) et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement du joueur partageant le chariot dont la balle (ou celle de son partenaire) est en cause.

Ainsi, par exemple, dans un match play en simple, si A et B partagent un chariot (ou voiturette) et que la balle de A en mouvement est déviée ou arrêtée par le chariot (ou voiturette), A encourra un coup de pénalité (Règle 19-2) à moins que le chariot (ou voiturette) ne soit conduit ou tiré par B lorsque l'incident arrive. Si B conduit ou tire le chariot (ou voiturette), il n'y a pas de pénalité, et A a l'option de jouer sa balle comme elle repose ou de rejouer le coup (Règle 19-3).

Décision connexe :

- 18/8 Balle déplacée par un chariot de golf (ou voiturette) partagé par deux joueurs.

19/2

Statut d'une personne dans une voiturette partagée

Q. Dans la Note 2 de la Définition de "l'Équipement", la phrase "et tout ce qu'il contient" inclut-elle toute personne dans la voiturette ?

R. Oui.

Décisions connexes :

- 6-4/2.5 Statut d'une personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiturette motorisée ou sur un chariot.
- 33-1/9.5 Infraction par un cadet aux dispositions relatives aux moyens de transport.
- 33-8/4 Règle Locale pour des compétitions dans lesquelles les voiturettes de golf sont autorisées.

BALLE DÉVIÉE OU ARRÊTÉE PAR UN ÉLÉMENT EXTÉRIEUR

19-1/1

Balle déviée par un poteau indicateur

Q. Une balle est déviée par un poteau indicateur. Quelle est la décision ?

R. C'est une intervention fortuite et la balle doit être jouée comme elle repose, sans pénalité.

19-1/2**Balle d'un joueur déviée par le coup d'un joueur d'un autre groupe**

- Q.** A frappe sa balle vers un autre fairway où, avant qu'elle ne s'immobilise, elle est frappée par X alors qu'il frappait sa propre balle. La balle de X roule à vingt mètres. La balle de A ne peut pas être retrouvée. Quelle est la décision ?
- R.** Chaque joueur est un élément extérieur par rapport à l'autre.
Selon la Règle 19-1, A est obligé de jouer sa balle comme elle repose, sans pénalité, si elle est retrouvée. Puisqu'elle n'est pas retrouvée, A doit procéder selon la Règle 27-1.
X doit jouer sa balle comme elle repose, sans pénalité.

19-1/3**Balle jouée du green déviée par un élément extérieur en mouvement ; coup non rejoué**

- Q.** En stroke play, un compétiteur putte et sa balle est déviée par un élément extérieur en mouvement autre qu'un ver, un insecte ou un animal similaire. Le compétiteur ne rejoue pas le coup comme exigé par la Règle 19-1b, termine le trou et joue ensuite du départ suivant. Quelle est la décision ?
- R.** Le coup qui a été dévié par l'élément extérieur ne compte pas dans le score du compétiteur. Lorsque le compétiteur omet de rejouer le coup, il joue d'un mauvais endroit. Si l'infraction est grave, il est disqualifié – Règle 20-7c. Autrement, le score avec la balle d'origine compte et il encourt une pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 19.

19-1/4 (Réservée)**19-1/4.1****Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le parcours par un spectateur**

- Q.** La balle d'un joueur dépasse un green. Un spectateur (X) qui se tient derrière le green dévie ou arrête volontairement la balle. En accord avec la Note de la Règle 19-1, l'emplacement où la balle se serait immobilisée doit être estimé. Comment le joueur peut-il estimer cet emplacement dans de telles circonstances ?
- R.** Dans le cas où la balle aurait pu s'immobiliser à l'endroit où se tenait X, s'il ne l'avait pas volontairement déviée ou arrêtée, le point où se situait X devrait être l'endroit estimé pour y dropper la balle en accord avec la Note. Par exemple, si un autre spectateur (Y) se tenait derrière X, la balle aurait pu frapper Y, si X ne l'avait pas déviée ou arrêtée, et elle aurait pu s'immobiliser à l'endroit où X se tenait.
S'il ne fait aucun doute que la balle se serait immobilisée ailleurs si X ne l'avait pas déviée ou arrêtée, un jugement doit être fait de l'endroit où la balle se serait immobilisée, en accordant au joueur le bénéfice du doute. Par exemple, si personne ni aucun objet ne se trouvait derrière X et que sans aucun doute la balle se serait immobilisée soit dans un obstacle d'eau latéral derrière le green, soit dans le rough juste avant l'obstacle, l'emplacement estimé pour dropper la balle devrait être dans le rough juste avant l'obstacle.

19-1/5**Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un co-compétiteur**

- Q.** Au dernier trou d'une compétition en stroke play, la balle de A repose sur le green. A a un putt pour battre B d'un coup. A putte et B, voyant que la balle de A peut entrer dans le trou, la dévie volontairement. Quelle est la décision ?
- R.** A doit rejouer son coup sans pénalité – voir Note de la Règle 19-1. Comme l'action délibérée de B de dévier la balle de son co-compétiteur provoque un désavantage significatif pour A, B doit être considéré avoir commis une grave infraction à la Règle 1-2 (Exercer une influence sur le mouvement d'une balle ou altérer les conditions physique) et doit être disqualifié.

Décisions connexes :

- 1-2/0.5 Grave infraction à la Règle 1-2.
- 1-2/1 Ligne de putt volontairement modifiée par un adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant.
- 16-1b/3 Balle relevée du green ; balle replacée alors qu'une autre balle est en mouvement, cette dernière étant ensuite déviée par la balle replacée.
- 16-1b/4 Sur le green, balle d'un adversaire ou d'un co-compétiteur relevée pendant que la balle du joueur est en mouvement
- 17-3/2 Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour un joueur et omettant de le retirer ; la balle du joueur frappe le drapeau.

19-1/6**Balle emportée ou déviée par un chien sur le green après un coup joué hors du green**

- Q.** Une balle jouée hors du green est à environ trente centimètres du trou et encore en mouvement lorsqu'elle est déplacée par un chien vers un endroit situé à environ trois mètres du trou. La balle a été soit déviée par le chien, soit emportée par le chien qui a couru avec elle et l'a ensuite lâchée. Quelle est la décision ?
- R.** Si la balle est déviée, elle doit être jouée comme elle repose, sans pénalité, de l'endroit où elle se trouve après avoir été déplacée par le chien (Règle 19-1).
Si le chien emporte la balle, le joueur doit placer la balle, sans pénalité, aussi près que possible de l'endroit où se trouvait la balle d'origine lorsque le chien l'a emportée (Règle 19-1a).

19-1/7**Balle emportée ou déviée par un chien après un coup joué sur le green**

- Q.** Un joueur joue un coup sur le green et, alors que la balle est encore en mouvement, elle est emportée et emmenée au loin, ou est déviée, par un chien. Quelle est la décision ?
- R.** Un chien est un élément extérieur animé, à savoir un élément extérieur capable de mouvements volontaires. Selon la Règle 19-1b, quand une balle a été déviée ou arrêtée par un élément extérieur animé (à l'exception d'un ver, d'un insecte ou d'un animal ressemblant à un insecte) et que le coup a été exécuté sur le green, le coup est annulé et la balle doit être replacée et rejouée. Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être substituée. **(Révisée)**

Autres Décisions concernant la Règle 19-1 : voir "Balle déviée ou arrêtée : Par un élément extérieur" dans l'Index.

BALLE DÉVIÉE OU ARRÊTÉE PAR LE JOUEUR, LE PARTENAIRE, LE CADET OU L'ÉQUIPEMENT

19-2/1

Balle arrêtée par le pied du joueur se déplaçant quand le pied est retiré

- Q.** Un joueur exécutant un coup sur le bord en pente d'un bunker envoie la balle sur le sommet de la pente. La balle redescend alors la pente en arrière et est accidentellement arrêtée par le pied du joueur. Le joueur retire son pied et la balle roule dans sa trace de pas. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité d'un coup (Règle 19-2) et doit replacer sa balle à l'emplacement où elle s'est immobilisée contre son pied. Une pénalité supplémentaire selon la Règle 18-2 (Balle au repos déplacée par le joueur) ne s'applique pas dans ces circonstances à condition que le joueur remplace la balle, car des actions liées ont entraîné une infraction à deux Règles – voir principe 4 de la Décision 1-4/12. Si la balle n'est pas remplacée avant que le joueur n'exécute son coup suivant, le fait de ne pas replacer la balle est considéré comme une action séparée – voir Principe 5 de la Décision 1-4/12 – et le joueur perd le trou en match play ou encourt en stroke play une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 18-2, pour une pénalité totale de trois coups.

19-2/1.5

Balle se déplaçant et accidentellement arrêtée par le club du joueur ; le joueur retire le club et sa balle s'éloigne

- Q.** La balle d'un joueur repose sur une pente raide du parcours. Le joueur prend son stance mais, craignant que la balle ne bouge, ne pose pas son club sur le sol et n'entreprend rien qui puisse provoquer le déplacement de la balle. La balle roule en arrière et est arrêtée accidentellement par le club du joueur. Le joueur retire ensuite son club et la balle roule plus bas dans la pente. Le joueur est-il sujet à la pénalité d'un coup selon la Règle 19-2 ?
- R.** Oui, et la balle doit être remplacée à l'emplacement où elle a été arrêtée. Une pénalité supplémentaire selon la Règle 18-2 (Balle au repos déplacée par le joueur) ne s'applique pas dans ces circonstances à condition que le joueur remplace la balle, car des actions liées ont entraîné une infraction à deux Règles – voir Principe 4 de la Décision 1-4/12. Si la balle n'est pas remplacée avant que le joueur n'exécute son coup suivant, le fait de ne pas replacer la balle est considéré comme une action séparée – voir Principe 5 de la Décision 1-4/12 – et le joueur perd le trou en match play ou encourt en stroke play une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 18-2, soit une pénalité totale de trois coups. **(Révisée)**

Décision connexe aux décisions 19-2/1 et 19-2/1.5 :

- 18-2/6 Balle se déplaçant après avoir été adressée et arrêtée par le club du joueur.

19-2/2**Balle du joueur heurtant son cadet et s'immobilisant hors limites**

- Q.** La balle d'un joueur heurte accidentellement son cadet, qui se trouve sur le terrain, et s'immobilise hors limites. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité d'un coup (Règle 19-2) et, puisque la balle s'immobilise hors limites, il doit procéder selon la Règle 27-1, encourant une autre pénalité d'un coup.

19-2/3**Balle du joueur heurtant son cadet se tenant hors limites et s'immobilisant sur le terrain**

- Q.** La balle d'un joueur heurte accidentellement son cadet se tenant hors limites et s'immobilise sur le terrain. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité d'un coup et, puisque la balle s'immobilise sur le terrain, elle est en jeu – Règle 19-2.

19-2/4**Balle du joueur heurtant son cadet se tenant hors limites et s'immobilisant hors limites**

- Q.** La balle d'un joueur heurte accidentellement son cadet se tenant hors limites et s'immobilise hors limites. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité d'un coup (Règle 19-2) et, puisque la balle s'immobilise hors limites, il doit procéder selon la Règle 27-1, encourant une autre pénalité d'un coup.

19-2/5**Balle déviée ou arrêtée par des clubs appartenant à un autre camp mais transportés dans le même sac**

- Q.** Le sac de clubs de A se trouve sur un chariot de golf. B a seulement quelques clubs que A transporte pour lui dans son sac. B joue un coup qui est dévié par les clubs. Quelle est la décision ?
- R.** Selon le principe de la Définition de "l'Équipement", les clubs sont considérés être l'équipement de B.
B encourt une pénalité d'un coup et doit jouer sa balle où elle repose – Règle 19-2.

19-2/6**Balle déviée ou arrêtée par le chariot de golf du joueur tiré par un adversaire ou un co-compétiteur**

- Q.** La balle d'un joueur heurte son propre chariot de golf qui est tiré par un adversaire ou un co-compétiteur. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque le joueur ne partage pas le chariot avec un quelconque autre joueur, ce chariot demeure son équipement même lorsqu'il est tiré par un adversaire ou un co-compétiteur. (voir Note 2 de la Définition de "l'Équipement").
Si le joueur savait que son chariot était tiré par un adversaire ou un co-compétiteur, il encourt une pénalité d'un coup et doit jouer la balle comme elle repose – Règle 19-2. Mais s'il ne le savait pas, selon l'équité (Règle 1-4) aucune pénalité n'est encourue, et la balle doit être jouée comme elle repose.

Décisions connexes :

- 15/10 Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; joueur et cadet ignorants de cette intervention.
- 18-1/3 Joueur ne sachant pas que la balle a été déplacée par un élément extérieur ne replace pas la balle.
- 18-5/3 Compétiteur et co-compétiteur ignorant jusqu'après la fin du trou qu'une balle a été déplacée par la balle du co-compétiteur.

19-2/7**Balle heurtant le sac de golf du joueur et ensuite son cadet**

- Q.** La balle d'un joueur heurte son sac de golf posé sur le sol et ensuite rebondit et frappe son cadet. La pénalité est-elle d'un coup ou de deux coups ?
- R.** Un coup – Règle 19-2. Comme une seule action entraîne plus d'une infraction à une seule Règle, une pénalité unique s'applique – voir le Principe I de la Décision 1-4/12. **(Révisée)**

19-2/8**Balle du joueur heurtant le sac de golf d'un adversaire ou d'un co-compétiteur laissé en avant par un cadet partagé**

- Q.** A et B sont adversaires en match play ou co-compétiteurs en stroke play et ils partagent un cadet. Ils sont sur l'aire de départ et leur cadet est positionné à la retombée de drive escomptée. Le coup de départ de A s'immobilise avant le cadet et le coup de départ de B s'immobilise près du cadet. Sans instructions précises de A ou de B, le cadet laisse le sac de B près de la balle de B et retourne à la balle de A avec le sac de A. Le coup suivant de A heurte le sac de B. Quelle est la décision ?
- R.** La Définition du "Cadet" précise notamment que "Lorsqu'un cadet est employé par plus d'un joueur, il est toujours considéré comme étant le cadet du joueur partageant le cadet dont la balle (ou celle de son partenaire) est en cause, et tout équipement qu'il transporte est considéré comme étant celui dudit joueur, sauf lorsque le cadet agit sur les instructions précises d'un autre joueur...". Comme aucune instruction précise n'a été donnée au cadet par B, le sac de B est considéré être de l'équipement de A dans le cas cité. Il est sans importance que le cadet ne porte pas le sac de B au moment où la balle de A le heurte.
- A encourt une pénalité d'un coup et doit jouer sa balle comme elle repose à moins que la balle ne se soit immobilisée dans ou sur le sac de B – Règle 19-2.

Décision connexe :

- 6-4/1 Signification de "Instructions précises" dans la Définition du "Cadet".

19-2/9**Divot enlevé après un coup frappant la balle en mouvement**

- Q.** Un joueur a un petit coup de pitch pour le green. Il exécute un coup et, pendant que sa balle est encore en mouvement, il effectue un mouvement et enlève un divot du sol avec son club. Le divot dévie ou arrête la balle en mouvement. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est considéré avoir accidentellement dévié ou stoppé sa balle en mouvement. Il encourt une pénalité d'un coup et doit jouer la balle comme elle repose (Règle 19-2).

Décisions connexes :

- 18-1/8 Balle déplacée par une pierre délogée par le coup du partenaire ou de l'adversaire.
- 18-2/20.5 Balle déplacée par un détritrus lors d'un mouvement d'essai du joueur.
- 18-3b/2 Coup de l'adversaire faisant bouger des buissons ce qui provoque le déplacement de la balle du joueur.

19-2/10**Balle stoppée ou déviée par un râteau tenu par le cadet du joueur**

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un bunker. Il joue, et sa balle est accidentellement arrêtée ou déviée par un râteau tenu par son cadet. Quelle est la décision ?
- R.** Si le cadet d'un joueur tient ou transporte un râteau, ou que le râteau est appuyé contre son corps, le râteau fait partie de l'équipement du joueur – voir la Note 2 de la Définition de "l'Équipement". En conséquence, le joueur encourt une pénalité d'un coup pour une infraction à la Règle 19-2 et doit jouer la balle comme elle repose. (Révisée).

Autres Décisions concernant la Règle 19-2 : voir "Balle déviée ou arrêtée : Par l'équipement du joueur ou du partenaire", "Balle déviée ou arrêtée : Par le joueur ou son partenaire", "Balle déviée ou arrêtée : Par le cadet du joueur " dans l'Index.

BALLE ACCIDENTELLEMENT DÉVIÉE OU ARRÊTÉE PAR UN ADVERSAIRE

19-3/1**Balle heurtant accidentellement l'adversaire se tenant hors limites et s'immobilisant hors limites**

- Q.** En match play, la balle d'un joueur heurte accidentellement son adversaire, qui se tient hors limites. La balle s'immobilise hors limites. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité et le joueur est autorisé à rejouer le coup (Règle 19-3).

19-3/2 (Réservée)**19-3/3****Balle du joueur heurtant le chariot de l'adversaire ou d'un co-compétiteur et ensuite son propre chariot**

- Q.** La balle d'un joueur heurte le chariot de son adversaire ou d'un co-compétiteur et ensuite heurte le propre chariot du joueur. Quelle est la décision ?
- R.** En match play, parce que la balle a heurté en premier l'équipement de l'adversaire le joueur peut rejouer le coup, sans pénalité, sans se préoccuper de ce qui arrive ensuite à la balle (Règle 19-3). Le joueur peut également jouer la balle comme elle repose, mais il le fera avec une pénalité d'un coup, parce que, après avoir heurté l'équipement de son adversaire, sa balle a heurté son propre équipement (Règle 19-2).

En stroke play, bien que la balle heurte en premier l'équipement d'un co-compétiteur, le compétiteur encourt une pénalité d'un coup et doit jouer la balle comme elle repose (Règles 19-4, 19-1 et 19-2).

Autres Décisions concernant la Règle 19-3 : voir "Balle déviée ou arrêtée : Par l'adversaire, son cadet ou son équipement en match play" dans l'Index.

BALLE ACCIDENTELLEMENT DÉVIÉE OU ARRÊTÉE PAR UN CO-COMPÉTITEUR

Pour les Décisions concernant la Règle 19-4 : voir " Balle déviée ou arrêtée : Par un élément extérieur" dans l'Index.

BALLE DÉVIÉE OU ARRÊTÉE PAR UNE AUTRE BALLE

19-5/1

Joueur relevant sa balle sur le green et la posant de côté ; balle d'un adversaire ou d'un co-compétiteur jouée du green heurtant ensuite la balle du joueur

Q. B relève sa balle sur le green et la pose de côté ailleurs sur le green. A putte ensuite et sa balle est déviée ou arrêtée par la balle de B. Quelle est la décision ?

R. Puisque la balle de A est déviée par l'équipement de B (voir Note 1 de la Définition de "l'Équipement") les Règles 19-3 et 19-4 s'appliquent.

En match play, A n'encourt pas de pénalité et a le choix de jouer sa balle comme elle repose ou d'annuler et rejouer le coup – Règle 19-3.

En stroke play, A n'encourt pas de pénalité et doit jouer sa balle comme elle repose – Règles 19-4 et 19-1.

Dans les deux formes de jeu, B doit replacer sa balle à l'emplacement d'où elle a été relevée – Règle 20-3a.

La Règle 19-5a ne s'applique pas parce que la balle de B n'était pas en jeu.

19-5/1.5

Balle relevée et remplacée ; balle roulant ensuite et heurtant une balle sur le green

Q. En stroke play, après un coup sur le green, un compétiteur marque la position de sa balle sur le green et relève cette balle. Après que le joueur a remplacé la balle au repos, et sans avoir rien fait qui puisse provoquer son déplacement, la balle roule et heurte la balle de son co-compétiteur qui reposait sur le green. Le joueur est-il en infraction avec la Règle 19-5a ?

R. Non, le compétiteur n'encourt pas de pénalité et devra jouer la balle de sa nouvelle position. Après que le compétiteur a relevé et remplacé sa balle, tout mouvement ultérieur de la balle n'est pas considéré être un mouvement "à la suite d'un coup" selon le propos de la Règle 19-5a. **(Révisée)**

19-5/1.7

Balle lâchée sur le green par un adversaire ou co-compétiteur et tombant sur la balle en mouvement du joueur

Q. A exécute un coup sur le green. B, adversaire ou co-compétiteur de A, lâche accidentellement sa balle, qu'il avait relevée, et elle tombe sur la balle de A qui est encore en mouvement. Quelle est la décision ?

R. En match play, puisque la balle de A est déviée par l'équipement de B (voir Note 1 de la Définition de "l'Équipement") la Règle 19-3 s'applique. A a le choix de jouer sa balle comme elle repose ou annuler et rejouer le coup. Ni A ni B n'encourent de pénalité.

En stroke play, la balle de A est déviée par un élément extérieur en mouvement. Par conséquent, A doit annuler et rejouer son coup, sans pénalité, selon la Règle 19-1b. B n'encourt pas de pénalité.

Dans chaque forme de jeu, B doit replacer sa balle à l'emplacement d'où elle a été relevée – Règle 20-3a.

La Règle 19-5b ne s'applique pas parce que la balle de B n'est pas en mouvement à la suite d'un coup.

19-5/2

Balle du compétiteur jouée du green heurtant une balle sur le green appartenant à un compétiteur jouant dans un autre groupe

- Q.** En stroke play, C et D jouent ensemble. A et B jouent immédiatement derrière C et D. La balle de C repose sur le green et, puisque D recherche sa balle, C et D invitent A et B à les dépasser. Par la suite, A putte et sa balle heurte la balle de C. Quelle est la décision ?
- R.** A encourt une pénalité de deux coups et doit jouer sa balle comme elle repose (Règle 19-5). C doit replacer sa balle sans pénalité (Règle 18-5).

19-5/3 (Réservée)

19-5/4

Balle du compétiteur jouée du green touchant mais ne déplaçant pas la balle d'un co-compétiteur reposant sur le green

- Q.** En stroke play, A putte et sa balle s'immobilise touchant la balle de B. La balle de B ne se déplace pas et la balle de B n'empêche pas non plus la balle de A de rouler plus loin. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque la balle de A n'est pas déviée ou arrêtée par la balle de B, A n'encourt pas de pénalité selon la Règle 19-5 ou toute autre Règle.
- Toutefois, s'il y a un quelconque doute sur le déplacement de la balle de B ou sur le fait que la balle de A ait été empêchée de rouler plus loin, il doit être levé au détriment de A.

19-5/5

Balle provisoire heurtée par la balle d'origine

- Q.** La balle d'origine d'un joueur heurte et déplace sa balle provisoire. Quelle est la décision ?
- R.** La Règle 19-5 ne s'applique pas parce que la balle provisoire n'est pas en jeu. La Règle 19-2 ne s'applique pas parce que la balle provisoire n'est pas de l'équipement du joueur – voir Décision 18/7. Selon l'équité (Règle 1-4) et par analogie avec la Règle 19-5a, le joueur joue la balle comme elle repose et aucune pénalité n'est encourue excepté que, en stroke play, si les deux balles reposaient sur le green avant le coup, le joueur encourt une pénalité de deux coups.

Décisions connexes :

- 3-3/7 Balle d'origine heurtant une seconde balle et vice-versa.
- 18-5/2 Balle d'origine frappée par une balle provisoire.

Autres Décisions concernant la Règle 19-5 : voir "Balle déviée ou arrêtée : Par une balle au repos" dans l'Index.

RÈGLE 20

RELEVER, DROPPER ET PLACER ; JOUER D'UN MAUVAIS ENDROIT

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

20-1. RELEVER ET MARQUER

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

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

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

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

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

20-2. DROPPER ET REDROPPER

a. Par qui et comment

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

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

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

b. Où dropper

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

Lorsqu'une balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* où la *Règle*

applicable impose qu'elle soit droppée. Si elle n'est pas droppée ainsi, les Règles 20-6 et 20-7 s'appliquent.

c. Quand redropper

Une balle droppée doit être redroppée sans pénalité si :

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

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

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

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

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

20-3. PLACER ET REPLACER

a. Par qui et où

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

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

le marque-balle. Sinon, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 ou 20-1.

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

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

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

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

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

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

c. Emplacement non déterminable

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

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

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

d. Balle ne pouvant s'immobiliser sur un emplacement

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

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

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

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

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

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

20-4. MOMENT OÙ UNE BALLE DROPPÉE, PLACÉE OU REPLACÉE EST EN JEU

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

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

(Balle incorrectement substituée – voir 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 d'où un *coup* précédent avait été joué, il doit procéder de la manière suivante :

- (a) Sur l'aire de départ : La balle qui doit être jouée doit être de l'intérieur de l'*aire de départ*. Elle peut être jouée de n'importe où à l'intérieur de l'*aire de départ* et peut être placée sur tee.
- (b) Sur le parcours : La balle qui doit être jouée doit être droppée et lorsqu'elle est droppée, elle doit toucher en premier une partie du *terrain* sur le *parcours*.
- (c) Dans un obstacle : La balle qui doit être jouée doit être droppée et lorsqu'elle est droppée, elle doit toucher en premier une partie du *terrain* dans l'*obstacle*.
- (d) Sur le green : la balle qui doit être jouée doit être placée sur le *green*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 20-5

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

20-6. RELEVER UNE BALLE INCORRECTEMENT SUBSTITUÉE, DROPPÉE OU PLACÉE

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

20-7. JOUER D'UN MAUVAIS ENDROIT

a. Règle générale

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

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

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

b. Match play

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

c. Stroke play

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

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

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

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

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

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

- (a) avoir *substitué* une balle alors que cela n'était pas autorisé ;
- (b) avoir droppé une balle alors que les *Règles* exigent qu'elle soit placée, ou avoir placé une balle alors que les *Règles* exigent qu'elle soit droppée ;
- (c) avoir droppé une balle d'une manière incorrecte ;
- (d) une balle mise en jeu par une personne non autorisée à le faire par les *Règles*.

SITUATIONS AUTORISANT UN DÉGAGEMENT ET PROCÉDURE : GÉNÉRALITÉS

20/1

Club à utiliser pour mesurer

Q. Un joueur, se dégageant selon une *Règle*, utilise son driver pour mesurer la longueur d'un ou deux clubs prescrite par la *Règle* concernée. Il droppe une balle correctement et la balle roule à moins de deux longueurs de driver, mais à plus de deux longueurs de putter, de l'endroit où la balle a d'abord touché une partie du terrain lorsqu'elle a été droppée.

Selon la Règle 20-2c, une balle droppée doit être redroppée si elle roule à plus de deux longueurs de club. Si la balle s'arrête dans un mauvais lie, le joueur peut-il opter pour l'utilisation de son putter pour mesurer la distance que sa balle a

parcouru auquel cas il redroppe selon la Règle 20-2c et évite le mauvais lie ?

- R.** Non. Le joueur doit continuer à utiliser le club qu'il a utilisé à l'origine pour toutes les mesures de distances exigées dans une situation donnée.

20/2

Emprunter un club dans le but de mesurer

Les Règles exigent qu'une balle qui doit être droppée doive l'être par le joueur lui-même. Dans le but de mesurer, le joueur qui doit dropper une balle peut utiliser tout club qu'il a choisi pour le tour (Règle 4-4). Il peut aussi, pour mesurer, emprunter un club à quiconque, y compris son partenaire. S'il emprunte un club et droppe une balle et la joue, il n'encourt pas de pénalité à condition que le même résultat ait pu être atteint avec l'un de ses propres clubs choisis pour le tour. S'il ne pouvait pas atteindre le même résultat en mesurant avec l'un de ses propres clubs, il encourt la pénalité selon la Règle applicable pour avoir joué d'un mauvais endroit (voir Règle 20-7).

Décisions connexes aux décisions 20/1 et 20/2 :

- 20-2b/2 Mesurer des longueurs de club.
- 25-1b/15 Mesurer à travers un terrain en réparation pour se dégager.

RELEVER ET MARQUER LA BALLE

20-1/0.5

Le joueur doit-il relever sa balle lui-même ?

- Q.** La Règle 20-1 stipule : "Une balle à relever selon des Règles peut l'être par le joueur, son partenaire ou une autre personne autorisée par le joueur". Par ailleurs, d'autres Règles, par exemple les Règles 24-2b(i) et 25-1b(i), précisent que le joueur relèvera la balle. La Règle 20-1 prévaut-elle sur les autres Règles qui mentionnent que le joueur lui-même doit relever la balle ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 20-3a/0.5 Le joueur doit-il placer ou replacer sa balle lui-même ?

20-1/0.7

Balle relevée pour déterminer la Règle applicable

- Q.** Un joueur est-il autorisé à relever sa balle pour déterminer s'il est autorisé à un dégagement selon une Règle (par exemple pour déterminer si la balle repose dans un trou fait par un animal fouisseur ou si elle est enfoncée dans son propre impact) ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), s'il a quelque raison de croire qu'il a droit à un dégagement d'une gêne, le joueur peut relever sa balle, sans pénalité, à condition qu'il annonce par avance son intention à son adversaire en match play ou à son marqueur ou à un co-compétiteur en stroke play, qu'il marque l'emplacement de la balle avant de la relever, ne nettoie pas la balle et qu'il donne à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur la possibilité d'observer l'action de relever.
- Si la balle repose dans une position autorisant un dégagement, le joueur peut se dégager selon la Règle applicable. Si le joueur est autorisé à se dégager mais ne respecte pas cette procédure, il n'encourt pas de pénalité à condition qu'il se

dégage selon la Règle applicable (voir Décision 18-2/12).

Si la balle ne repose pas dans une position autorisant un dégagement, ou si le joueur est autorisé au dégagement mais décide de ne pas le faire, la balle sera replacée et le joueur donnera à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur la possibilité d'observer le remplacement de la balle. Si, avant de jouer le prochain coup, la balle n'est pas replacée, lorsque cela est exigé, le joueur encourt la perte du trou en match play ou une pénalité de deux coups en stroke play selon la Règle 20-3a, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire pour le non-respect de la procédure de relever la balle ou selon la Règle 20-1 ou 21.

Si le joueur relève une balle sans avoir de raison de croire qu'elle repose dans une position pour laquelle il a droit à un dégagement sans pénalité, ou si la balle ne repose pas dans une position qui autorise le joueur à un dégagement et que le joueur ne respecte pas cette procédure, il encourt une pénalité d'un coup mais il n'y a pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 20-1 ou 21.

Décision connexe :

- 5-3/7 Balle présumée hors d'usage ; implication du Comité.

20-1/1

Balle relevée du green en croyant que c'est une mauvaise balle

- Q.** Un joueur, croyant par erreur que la balle qu'il a jouée sur le green est une mauvaise balle, relève la balle sans marquer sa position. Il découvre alors que la balle est sa balle en jeu. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt un coup de pénalité et il doit replacer sa balle (Règle 20-1).

20-1/2

Balle du joueur relevée par l'adversaire sans autorisation

- Q.** Dans un match entre A et B, B sans l'autorisation de A, marque la position et relève la balle de A sur le green. B est-il sujet à pénalité ?
- R.** Oui. Selon la Règle 20-1, la balle d'un joueur peut être relevée par son adversaire seulement avec l'autorisation du joueur. Puisque B n'est pas autorisé à relever la balle de A, B encourt un coup de pénalité (Règle 18-3b).

20-1/3

Balle marquée et relevée par l'adversaire sans l'autorisation du joueur ; joueur relevant le marque-balle et réclamant le trou ; contestation de l'adversaire

- Q.** Dans un match, B marque la position de la balle de A et la relève sans l'autorisation de A. B termine le trou. A relève le marque-balle avec lequel B a marqué la position de sa (celle de A) balle et réclame le trou. B conteste la réclamation. Quelle est la décision ?
- R.** B encourt un coup de pénalité (Règle 18-3b) pour avoir relevé la balle de A sans autorisation. A encourt un coup de pénalité pour avoir relevé le marque-balle (Règle 20-1). A doit replacer sa balle et terminer le trou ; sinon, A perd le trou.

20-1/4

Balle d'un compétiteur relevée sans autorisation par un co-compétiteur

- Q.** En stroke play, un co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur sur le green sans l'autorisation du compétiteur. Une telle action est contraire à la Règle 20-1. Quelle

est la décision ?

- R.** Il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée (Règle 18-4).

Décision connexe aux décisions 20-1/2 à 20-1/4 :

- 30-3f/10 Balle d'un joueur relevée sans autorisation par un adversaire en match play à quatre balles.

20-1/5

Balle d'un compétiteur relevée sans autorisation par le cadet d'un co-compétiteur qui substitue une autre balle jouée ensuite par le compétiteur

- Q.** Une balle d'un compétiteur reposant sur le green est relevée par le cadet d'un co-compétiteur sans l'autorisation du compétiteur. Par la suite, le cadet du co-compétiteur substitue par erreur une autre balle et le compétiteur la joue. L'erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?
- R.** Quand un compétiteur autorise une autre personne à relever sa balle, le compétiteur est responsable de toute infraction aux Règles (Règle 20-1). L'inverse est généralement vrai, c'est-à-dire que le compétiteur n'est pas responsable d'une infraction à une Règle commise lorsque sa balle est relevée sans autorisation. Dans le cas cité, le compétiteur ne doit donc pas être pénalisé selon la Règle 15-2. Le compétiteur doit terminer le trou avec la balle substituée, sans pénalité.

Décisions connexes :

- 15-2/2 Joueur substituant par erreur une balle sur le green ; erreur découverte avant de jouer le coup.
- 20-6/3 Balle substituée par erreur lorsque droppée ; correction de l'erreur.

20-1/5.5

Marque-balle déplacé accidentellement par le joueur

- Q.** Un joueur marque la position de sa balle sur le green et relève la balle. A son tour de jouer, il ne peut retrouver son marque-balle. Il trouve ensuite son marque-balle collé à la semelle de sa chaussure. Il conclut qu'il a accidentellement marché dessus en aidant son partenaire à prendre sa ligne de putt. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 20-1 qui exige que la position d'une balle soit marquée avant qu'elle soit relevée, et considère que le marque-balle doit rester en place jusqu'à ce que la balle soit replacée. Le joueur doit placer la balle aussi près que possible de sa position initiale mais pas plus près du trou – Règle 20-3c.

Selon le dernier paragraphe de la Règle 20-1, un joueur est exempt de pénalité si son marque-balle est déplacé accidentellement dans le processus de relèvement de la balle ou de marquage de sa position. Dans le cas présent, le marque-balle n'a pas été déplacé durant un tel processus.

20-1/6

Marque-balle déplacé accidentellement par le joueur en marquant sa balle

- Q.** Un joueur marque la position de sa balle avec une pièce, relève la balle et appuie sur la pièce avec la semelle de son putter. Il marche vers le bord du green et remarque alors que la pièce est restée collée à la semelle de son putter. Quelle est la décision ?

- R.** Dans ce cas, le déplacement du marque-balle est directement imputable à l'acte spécifique de marquer la position de la balle.
Par conséquent, aucune pénalité n'est encourue et la balle ou le marque-balle doit être replacé. Si le point où la balle ou le marque-balle reposait n'est pas connu, elle/il doit être placé(e) aussi près que possible de l'emplacement où elle/il reposait mais pas plus près du trou (Règle 20-3c).

20-1/6.5

Marque-balle enfoncé par l'adversaire

- Q.** Dans un match, sur le green, le marque-balle d'un joueur est enfoncé par un adversaire. L'adversaire est-il en infraction par rapport aux Règles ?
- R.** Non. La Règle 18-3b ne s'applique pas au marque-balle. Cependant si le marque-balle a été déplacé de sorte qu'il n'indique plus de façon précise la position de la balle, selon l'équité (Règle 1-4), l'adversaire encourt une pénalité d'un coup. Si l'adversaire enfonce le marque-balle avec l'autorisation du joueur et que cet acte provoque son déplacement, il n'y a pas de pénalité pour aucun des joueurs (voir Décision 20-1/6).

20-1/7

Marque-balle déplacé accidentellement par le cadet de l'adversaire

- Q.** En match play, le cadet d'un joueur déplace accidentellement le marque-balle de son adversaire avec son pied. Quelle est la décision ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), l'adversaire doit replacer sa balle ou son marque-balle aussi près que possible de l'emplacement où il reposait et le joueur encourt une pénalité d'un coup.

Décisions connexes :

- 2-4/5 Le relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant ?
- 30/5 En match play à quatre balles, joueur avec un putt pour partager relevant sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire fondée sur un malentendu.

20-1/8

Marque-balle relevé par le joueur croyant à tort qu'il a gagné un trou

- Q.** Un joueur, croyant à tort qu'il a gagné un trou, ramasse son marque-balle. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt un coup de pénalité (Règle 20-1) et doit replacer sa balle.

Décisions connexes :

- 2-4/3 Joueur relevant sa balle car croyant à tort que son coup suivant est concédé.
- 2-4/3.5 Coup concédé par le cadet.
- 9-2/5 Renseignement inexact amenant l'adversaire à relever son marque-balle.

20-1/9

Marque-balle emporté par un élément extérieur

- Q.** A marque la position de sa balle sur le green pendant qu'il laisse passer le match ou le groupe suivant. Après que la partie ou le groupe est passé, A ne peut retrouver

son marque-balle. Il a apparemment été relevé par un des joueurs venant de passer. Quelle est la décision ?

- R.** Selon la Règle 20-3c, A doit placer sa balle aussi près que possible de l'endroit où elle reposait sur le green.

20-1/10 (Réservée)

20-1/10.5

Marque-balle déplacé par du vent ou de l'eau fortuite pendant un tour conventionnel

- Q.** Pendant un tour conventionnel, un joueur marque la position et relève sa balle selon une Règle. Avant que le joueur ne replace sa balle, du vent ou de l'eau fortuite déplace son marque-balle. Quelle est la procédure ?
- R.** La balle ou le marque-balle doit être remplacé sans pénalité. Si une balle a été relevée selon une Règle qui impose qu'elle soit remplacée, elle doit être placée à l'emplacement d'où elle a été relevée (Règle 20-3a).

20-1/11

Marque-balle en position d'aider un autre joueur

- Q.** Un joueur marque la position de sa balle sur le green et le marque-balle est placé de telle sorte qu'il peut aider l'adversaire ou le co-compétiteur pour l'alignement de son putt. Par conséquent, le joueur se prépare à déplacer sur le côté son marque-balle d'une ou deux longueurs de tête de club, mais l'adversaire ou le co-compétiteur dit qu'il veut que le marque-balle soit laissé là où il est. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur est autorisé à déplacer son marque-balle sur le côté. L'adversaire ou le co-compétiteur ne peut exiger que le marque-balle soit laissé où il est, vu les dispositions des Règles 8-2b et 22-1.

Décision connexe :

- [22/6 Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée.](#)

20-1/12

Marque-balle déplacé accidentellement par un joueur après l'enlèvement de débris

- Q.** Un joueur marque la position de sa balle sur le green avec une pièce et relève la balle. Il place ensuite son doigt sur la pièce, alors qu'il balaie de côté quelques débris, afin de ne pas déplacer la pièce. En relevant son doigt la pièce colle d'abord à son doigt avant de tomber sur le sol et de s'immobiliser à un autre endroit. Quelle est la décision ?
- R.** L'action de placer le doigt sur la pièce est considérée être une extension du processus de marquer (voir Décision 20-1/6). Par conséquent, puisque le déplacement de la pièce est directement imputable à l'acte spécifique de marquer la position de la balle, le joueur n'encourt pas de pénalité et la balle ou le marque-balle doit être remplacé (Règle 20-1).

20-1/13**Balle heurtée accidentellement du pied par le joueur à qui il est demandé de relever sa balle qui interfère**

- Q.** A demande à B de relever la balle de B parce qu'elle interfère avec le jeu de A. Alors que B avance vers sa balle pour la relever, il la heurte accidentellement du pied. Quelle est la décision ?
- R.** B encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 parce que le déplacement de sa balle n'est pas directement imputable à l'acte spécifique de marquer la position ou de relever la balle (voir Règle 20-1). B doit replacer sa balle.

Décision connexe :

- 12-1/5 Joueur heurtant du pied la balle qu'il cherche en sondant un obstacle d'eau.

20-1/14**Balle déplacée par le putter que le joueur laisse tomber en s'approchant de la balle pour la relever**

- Q.** Un joueur, s'approchant de sa balle sur le green pour la relever, laisse tomber son putter sur sa balle et la déplace. Est-il vrai qu'il n'y a pas de pénalité conformément à la Règle 20-1 selon laquelle un joueur n'encourt pas de pénalité s'il déplace accidentellement sa balle dans le processus de relèvement de celle-ci ?
- R.** Non. Le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 parce que le déplacement de la balle n'est pas directement imputable à l'acte spécifique de marquer la position ou de relever la balle.

20-1/15**Signification de "directement imputable" dans les Règles 20-1 et 20-3a**

- Q.** Quelle est la signification de la phrase "directement imputable à l'acte spécifique" dans les Règles 20-1 et 20-3a ?
- R.** Dans la Règle 20-1 la phrase signifie qu'au cours de l'acte spécifique de placer un marque-balle derrière la balle, de placer un club sur le côté de la balle ou de relever la balle, la main du joueur, le placement du marque-balle ou du club, ou le relèvement de la balle provoque le déplacement de la balle ou du marque-balle.

Dans la Règle 20-3a la phrase signifie qu'au cours de l'acte spécifique de placer ou replacer une balle devant un marque-balle, de placer un club sur le côté d'un marque-balle ou de relever le marque-balle, la main du joueur, le placement de la balle ou du club, ou le relèvement du marque-balle provoque le déplacement de la balle ou du marque-balle.

Selon l'une ou l'autre Règle, tout déplacement accidentel de la balle ou du marque-balle qui intervient avant ou après cet acte spécifique, tel que laisser tomber la balle ou le marque-balle, quelle que soit la hauteur de laquelle il tombe, n'est pas considéré être "directement imputable" et entraîne un coup de pénalité pour le joueur.

20-1/15.5**Lie modifié en marquant la position de la balle**

- Q.** En marquant la position de sa balle un joueur modifie accidentellement le lie de la balle, par exemple, l'herbe a été tassée par le poids du marque-balle, ou des grains de sable ont été déplacés en plaçant ou en retirant le marque-balle. Le joueur est-il

sujet à pénalité ou est-il obligé de restaurer le lie qu'il avait avant de marquer la position de la balle ?

- R.** Non. Si le fait de placer un marque-balle améliore le lie de la balle, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 13-2 pourvu que l'amélioration n'excède pas ce qui est inhérent à l'acte de marquer la balle. Le joueur doit accepter une telle modification du lie, que le lie soit amélioré ou dégradé, et il serait en infraction à la Règle 13-2 s'il se créait un avantage potentiel en tentant de restaurer le lie (voir Décision 13-2/0.5). **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 13-2/15 Zone de mouvement intentionnel améliorée en enlevant une obstruction inamovible.
- 13-2/15.5 Position d'une balle dégradée en retirant une obstruction ; le joueur replace l'obstruction.

20-1/16

Méthode utilisée pour marquer la position d'une balle

- Q.** La Note de la Règle 20-1 stipule que "la position d'une balle à relever devrait être marquée en plaçant un marque-balle, une petite pièce de monnaie ou un autre objet du même ordre immédiatement derrière la balle". Le joueur est-il pénalisé s'il utilise un objet qui n'est pas similaire à un marque-balle ou une petite pièce de monnaie pour marquer la position de sa balle ?

- R.** Non. La stipulation de la Note de la Règle 20-1 est une recommandation de la meilleure pratique, mais il n'y a pas de pénalité pour ne pas agir en accord avec cette Note.

Voici des exemples de méthodes qui ne sont pas recommandées pour marquer la position d'une balle, mais sont permises :

- placer la pointe d'un club sur le côté de la balle, ou derrière celle-ci ;
- utiliser un tee ;
- utiliser un détrit ;
- griffer le green pour y tracer une ligne, à condition que le green ne soit pas testé (Règle 16-1d) et qu'une ligne de putt ne soit pas indiquée (Règle 8-2b). Comme cette pratique peut provoquer un dommage au green, elle est déconseillée.

Pendant, selon la Règle 20-1 il est nécessaire de marquer physiquement la position de la balle. Une référence à un repère existant sur le sol ne constitue pas un marquage de la position d'une balle. Par exemple, il n'est pas permis de marquer l'emplacement par référence à une tache sur le green.

En procédant au déplacement de la balle ou du marque-balle sur le côté pour supprimer l'interférence avec le stance ou le coup d'un autre joueur, le joueur peut mesurer sur le côté de la balle ou du marque-balle. Afin de replacer précisément la balle à l'emplacement initial, le déroulement de la procédure de déplacement de la balle ou du marque-balle sera inversé. **(Révisée)**

20-1/17

Tee marquant la position de la balle déviant la balle de l'adversaire

- Q.** En match play, B utilise un tee en bois pour marquer la position de sa balle. La balle de A est déviée par le tee. Quelle est la décision ?

- R.** Le tee n'est pas de l'équipement de B – voir Définition de "l'Équipement". Il n'y a pas de pénalité. A doit jouer sa balle où elle repose.
A aurait dû demander à B de déplacer le tee d'une ou plusieurs longueurs de tête de club sur le côté ou de marquer la position de sa balle avec un marque-balle, une petite pièce ou un autre objet similaire – voir Note de la Règle 20-1.

20-1/18 (Réservée)

20-1/19

Placer un objet marquant la position de la balle ailleurs que derrière la balle

- Q.** En marquant la position d'une balle, le marque-balle doit-il être placé derrière la balle, ou peut-il aussi être placé sur le côté ou devant la balle ?
- R.** Il n'y a pas de restriction. Néanmoins, si un joueur place son marque-balle devant la balle sur le green, et ce faisant fait quelque chose au green qui peut améliorer la ligne de putt, par exemple aplatir des brins d'herbe dressés, il est en infraction avec la Règle 13-2.

Placer un marque-balle devant la balle n'est pas recommandé mais n'est pas une infraction à la Règle 16-1a, parce que cette Règle permet de toucher la ligne de putt en relevant une balle, et marquer la position de la balle est une partie du processus de relèvement.

20-1/20

Joueur plaçant le marque-balle approximativement cinq centimètres derrière la balle

- Q.** Un joueur place régulièrement sur le green son marque-balle à environ cinq centimètres derrière la balle. Il prétend qu'il fait cela pour être sûr de ne pas déplacer accidentellement la balle. Une telle procédure est-elle conforme aux Règles ?
- R.** Non. Un joueur qui place un marque-balle cinq centimètres derrière sa balle ne peut pas être considéré avoir marqué la position de la balle avec une précision suffisante. Par conséquent, chaque fois qu'il le fait, le joueur encourt une pénalité d'un coup, comme prévu dans la Règle 20-1, et doit placer la balle aussi près que possible de l'emplacement d'où elle a été relevée (Règle 20-3c).

En tout état de cause, il n'est pas nécessaire que le joueur agisse de cette façon puisque la Règle 20-1 stipule qu'aucune pénalité n'est encourue si une balle est accidentellement déplacée dans le processus de la marquer ou de la relever en application d'une Règle.

Décision connexe aux décisions 20-1/19 et 20-1/20 :

- 16-1a/17 Balle relevée du green placée en avant du marque-balle et ensuite reculée vers la position d'origine.

20-1/21 (Réservée)

20-1/22

Frapper la balle pour l'écarter après avoir marqué sa position au lieu de la relever

- Q.** Un joueur, dont la balle est sur le green, marque la position de sa balle et la frappe sur le côté avec son putter pour l'écarter au lieu de la relever. Quelle est la décision ?

- R.** Frapper la balle sur le côté est l'équivalent de la relever selon la Règle 20-1. Il n'y a pas de pénalité à moins que l'action soit faite dans le but de tester la surface du green (Règle 16-1d) ou de jouer un coup d'entraînement (Règle 7-2).

Autres Décisions concernant la Règle 20-1 : voir "Balle relevée" et "Marquer la position de la balle" dans l'Index.

DROPPER ET REDROPPER : PAR QUI ET COMMENT

20-2a/1 (Réservée)

20-2a/2

Donner de l'effet à une balle en droppant

- Q.** Un joueur donne sciemment de l'effet à une balle en la droppant. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 20-2a pour dropper la balle d'une manière impropre, à moins qu'il ne corrige son erreur comme autorisé par la Règle 20-6.

20-2a/3

Balle droppée de manière impropre et à un mauvais endroit

- Q.** Un joueur obtenant un dégagement d'un terrain en réparation droppe une balle d'une manière non conforme à la Règle 20-2a et à un mauvais endroit. Quelle est la décision ?
- R.** Si le joueur corrige les erreurs avant de jouer son coup suivant, il n'y a pas de pénalité (Règle 20-6).
Si le joueur ne corrige pas les erreurs avant d'exécuter son coup suivant :
- En match play, il perd le trou pour avoir joué d'un mauvais endroit – Règle 20-7b.
 - En stroke play il encourt une pénalité de deux coups. Bien que le joueur ait enfreint à la fois la Règle 20-2a, en droppant d'une manière impropre, et la Règle 25-1b, en prenant un dégagement à un mauvais endroit, et qu'ensuite il ait joué de ce mauvais endroit, le joueur n'encourt que la pénalité de deux coups pour avoir joué d'un mauvais endroit (voir Note 3 de la Règle 20-7c).

20-2a/4

Balle droppée d'une manière impropre se déplaçant à l'adresse ; joueur relevant alors la balle et la droppant correctement

- Q.** Un joueur droppe sa balle autrement que de la manière prescrite par la Règle 20-2a. Il adresse la balle et provoque son déplacement. On lui fait alors remarquer qu'il a droppé sa balle d'une manière impropre. Comme autorisé par la Règle 20-6, il relève donc la balle, la droppe correctement et la joue. En application de la Règle 20-6, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir droppé d'une manière impropre. Encourt-il un coup de pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir provoqué le déplacement de la balle, même si par la suite la balle est relevée et redroppée ?
- R.** Oui. La balle est en jeu lorsqu'elle est droppée la première fois, même si elle a été droppée de manière impropre (Règle 20-4). Lorsque le joueur provoque le déplacement de la balle, la pénalité prescrite par la Règle 18-2 est applicable. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 29/4 Dropper une balle dans une compétition en foursome.

20-2a/5**Cadet tirant une branche d'arbre vers l'arrière pour éviter qu'elle ne dévie une balle droppée**

Q. Le cadet d'un joueur peut-il tirer en arrière une branche d'arbre qui est à hauteur de poitrine et située à l'emplacement où le joueur souhaite dropper sa balle selon une Règle ?

Si la branche n'est pas tenue en arrière, la balle droppée peut se loger dans la branche ou, pour le moins, la branche dévierait vraisemblablement la balle droppée.

R. Non. Un tel acte serait une infraction à la Règle 13-2, qui interdit à un joueur d'améliorer la zone dans laquelle il doit dropper ou placer une balle par le fait, entre autres choses, de déplacer ou courber tout ce qui pousse ou est fixé. La branche fait partie de la zone du terrain dans laquelle le joueur doit dropper, et le joueur doit accepter que sa balle puisse toucher en premier la branche en procédant selon une Règle qui requiert que le joueur droppe (voir Décision 20-2c/1.3). Le joueur serait en infraction avec la Règle 13-2 dès le moment où le cadet déplace la branche. La pénalité n'est pas évitée si la branche est relâchée avant que le joueur ne droppe la balle ; le fait que la branche puisse revenir à sa position d'origine n'est pas recevable.

Décisions connexes :

- 20-2b/1 Balle droppée ne touchant jamais le sol.
- 20-2c/1.3 Balle droppée heurtant une branche d'arbre puis le sol ; faut-il redropper ?

20-2a/6**Balle droppée selon une option de la Règle de la balle injouable heurtant le joueur ; joueur désirant changer d'option de dégagement**

Q. Un joueur considère sa balle injouable et choisit de procéder selon la Règle 28c, en droppant une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de l'endroit où elle repose. La balle droppée heurte le pied du joueur ; il doit donc redropper comme exigé par la Règle 20-2a. Le joueur peut-il changer son option de dégagement et, par exemple, procéder selon la Règle 28b ?

R. Non. Un joueur ne peut pas changer son option de dégagement en redroppant une balle selon la Règle 20-2a.

Autres Décisions concernant la possibilité pour un joueur de changer d'option de dégagement après avoir entrepris une action : voir "Balle droppée ou redroppée : Changer d'option de dégagement" dans l'Index.

20-2a/7**Un gant utilisé comme repère est-il de l'équipement ?**

Q. Un joueur autorisé à dropper une balle marque avec son gant l'endroit où la balle doit être droppée ou la limite extérieure de la zone dans laquelle la balle doit être droppée. La balle droppée heurte alors le gant.

Si le gant est un "petit objet", il n'est pas de l'équipement du joueur et la balle ne devrait pas être redroppée. Sinon, le gant est de l'équipement et la balle doit être

redroppée selon la Règle 20-2a.

Quel est le statut du gant ?

- R.** Un gant n'est pas un "petit objet" selon la signification de ce terme dans la Définition de "l'Équipement". Par conséquent, il est de l'équipement et la balle doit être redroppée.

20-2a/8

Joueur droppant une balle pour déterminer l'endroit où la balle d'origine pourrait rouler si elle était droppée

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un chemin recouvert d'un revêtement artificiel. Le joueur détermine le point le plus proche de dégagement et mesure la longueur de club dans laquelle il devra dropper sa balle selon la Règle 24-2b. Comme le joueur s'inquiète que sa balle une fois droppée puisse rouler dans un endroit injouable, il sort une balle de son sac et la droppe pour tester l'endroit où la balle d'origine pourrait s'immobiliser s'il décidait d'opter pour le dégagement de l'obstruction. Il n'avait pas l'intention de mettre cette autre balle en jeu. Quelle est la décision ?
- R.** Comme le joueur n'a pas l'intention de mettre la balle droppée en jeu, cette balle n'est pas devenue la balle en jeu, et la balle d'origine qui repose sur le chemin reste la balle en jeu. Néanmoins, il est contraire au but et à l'esprit du jeu qu'un joueur teste ce qui pourrait advenir lorsqu'il droppe sa balle, de sorte que selon l'équité (Règle 1-4), le joueur encourt la perte du trou en match play ou une pénalité de deux coups en stroke play. En stroke play, le joueur pourra jouer la balle d'origine comme elle repose sur le chemin ou obtenir un dégagement selon la Règle 24-2.

Autres Décisions concernant la Règle 20-2a : voir " Balle droppée ou redroppée : Par qui et comment dropper" dans l'Index.

OÙ DROPPER

20-2b/1

Balle droppée ne touchant jamais le sol

- Q.** Un joueur droppe une balle à l'endroit prescrit par la Règle applicable. Elle se loge dans un buisson sans toucher le sol. Quelle est la décision ?
- R.** La balle est en jeu. Elle touche une partie du terrain à l'endroit prescrit par la Règle applicable et ne roule pas dans une position qui exige que la balle soit redroppée selon la Règle 20-2c.

Décisions connexes :

- 20-2a/5 Cadet tirant une branche d'arbre vers l'arrière pour éviter qu'elle ne dévie une balle droppée.
- 20-2c/1.3 Balle droppée heurtant une branche d'arbre puis le sol ; faut-il redropper ?

20-2b/2

Mesurer des longueurs de club

En mesurant une distance d'une longueur de club ou deux longueurs de club en application d'une Règle, un joueur est autorisé à mesurer directement à travers un fossé ou une haie, un arbre ou un mur. Cependant un joueur n'est pas autorisé à mesurer à

travers une ondulation naturelle du sol.

Décisions connexes :

- 20/1 Club à utiliser pour mesurer.
- 20/2 Emprunter un club dans le but de mesurer.
- 25-1b/15 Mesurer à travers un terrain en réparation pour se dégager.

QUAND REDROPPER

20-2c/0.5

Balle droppée pour se dégager d'un terrain en réparation roulant à un endroit où le terrain en réparation interfère avec le stance ; faut-il redropper ?

- Q.** La balle d'un joueur repose dans un terrain en réparation sur le parcours. Le joueur choisit de se dégager et droppe la balle selon la Règle 25-1b(i). La balle reste à l'extérieur du terrain en réparation mais elle roule dans une position telle que le joueur devrait se tenir dans le terrain en réparation pour jouer son coup. Le joueur doit-il redropper la balle ?
- R.** Oui. La balle roule et vient reposer "dans une position où il y a une interférence pour laquelle un dégagement avait été pris" – voir Règle 20-2c(v). La même chose s'applique si un joueur se dégage d'une obstruction inamovible.

Décision connexe :

- 3-3/12 Compétiteur droppant une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle ; balle droppée roulant dans la situation d'où le dégagement a été pris.

20-2c/0.7

Balle droppée d'une obstruction inamovible roulant plus près de l'obstruction que le point le plus proche de dégagement ; le joueur doit-il redropper si l'obstruction ne le gêne plus quand il change de club ?

- Q.** La balle d'un joueur repose derrière un arbre et il devrait jouer un coup bas avec un fer 4, sous les branches de l'arbre, sauf qu'une barrière de protection interfère avec la zone de son mouvement intentionnel. Il détermine le point le plus proche de dégagement en utilisant son fer 4 et mesure une zone à une longueur de club dans laquelle il doit dropper la balle. Après avoir droppé la balle en accord avec les Règles, la balle roule et s'immobilise plus près de la barrière que le point le plus proche de dégagement. Par conséquent, il y a encore une interférence par la barrière pour le coup intentionnel avec le fer 4. Toutefois, la balle est maintenant dans une position telle qu'il serait raisonnable pour le joueur de jouer son coup suivant au-dessus de l'arbre avec un pitching-wedge et que dans ces conditions la barrière ne gêne pas un tel coup. Le joueur peut-il jouer la balle droppée ou doit-elle être redroppée ?
- R.** La balle doit être redroppée parce qu'elle s'immobilise à un point où le joueur est encore gêné par la barrière pour un coup avec le club utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement – voir Règle 20-2c(v).

20-2c/0.8

Joueur se dégageant d'un terrain en réparation ; doit-il redropper s'il y a interférence pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le "point le plus proche de dégagement" ?

Q. Un joueur trouve sa balle dans un épais rough approximativement à 200 mètres du green. Il choisit un wedge pour jouer son coup suivant et découvre que son stance touche une ligne définissant une zone de terrain en réparation. Il détermine le point le plus proche de dégagement et droppe la balle à l'intérieur d'une longueur de club de ce point. La balle roule dans un bon lie d'où il croit qu'il peut jouer un bois 3 pour son coup suivant. Si le joueur utilise un wedge pour son coup suivant il n'y a pas d'interférence avec le terrain en réparation, mais en adoptant un stance normal avec le bois 3, il touche à nouveau le terrain en réparation avec son pied. Le joueur doit-il redropper sa balle selon la Règle 20-2c ?

R. Non. Le joueur procède conformément à la Règle 25-1b lorsqu'il détermine son point le plus proche de dégagement en utilisant le club avec lequel il compte jouer son coup suivant et il ne serait contraint de redropper la balle selon la Règle 20-2c que si l'interférence existait encore pour un coup avec ce club – voir Décision analogue 20-2c/0.7.

Comme il est opportun pour le joueur de jouer son coup suivant avec un autre club, et qu'il en résulte une interférence par la situation ayant permis le dégagement, le joueur a le choix de jouer la balle comme elle repose ou de procéder à nouveau selon la Règle 25-1b.

Décision connexe aux décisions 20-2c/0.7 et 20-2c/0.8 :

- 24-2b/4 Club utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement non utilisé pour le coup suivant.

20-2c/1

Balle droppée roulant en dehors de la zone de drop prescrite

Q. Un joueur se dégageant selon les Règles semble parfois obtenir plus de dégagement qu'autorisé parce que la Règle concernée lui permet quelque latitude quant à la zone de drop et que la balle droppée roule ensuite à quelque distance de l'endroit où elle a été droppée. Quand une Règle définit une zone dans laquelle la balle doit être droppée, par exemple à l'intérieur d'une ou de deux longueurs de club d'un point particulier, la balle devrait-elle être redroppée si elle roule en dehors de la zone ainsi définie ?

R. Non, pas nécessairement. À condition que la balle ait été correctement droppée (Règle 20-2a) et qu'elle ne roule pas dans une des positions mentionnées dans la Règle 20-2c, elle est en jeu et ne doit pas être redroppée. En particulier, selon la Règle 20-2c(vi), la balle peut rouler jusqu'à deux longueurs de club de l'endroit où elle a d'abord touché une partie du terrain lors du drop et ceci peut amener la balle à s'immobiliser à une distance appréciable de la position d'où le dégagement a été pris. Par exemple :

- (a) une balle droppée à l'intérieur de deux longueurs de club de la lisière d'un obstacle d'eau latéral peut s'immobiliser à presque quatre longueurs de club de la lisière de l'obstacle sans que le joueur soit obligé de la redropper selon la Règle 20-2c ; et
- (b) une balle droppée à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche

de dégagement pour se dégager d'une obstruction inamovible peut s'immobiliser à presque trois longueurs de club du point le plus proche de dégagement sans que le joueur soit obligé de la redropper selon la Règle 20-2c.

20-2c/1.3

Balle droppée heurtant une branche d'arbre puis le sol ; faut-il redropper ?

- Q.** Un joueur droppe une balle dans la zone prescrite par la Règle applicable. Elle rebondit sur une branche d'arbre et en conséquence touche le sol à l'extérieur de cette zone. Quelle est la décision ?
- R.** La balle a touché une partie du terrain (la branche) où la Règle applicable l'exigeait (Règle 20-2b). Par conséquent, à condition qu'elle ne roule pas dans une des situations prévues par la Règle 20-2c, elle est en jeu et ne doit pas être redroppée. Pour mesurer la distance de deux longueurs de club afin de déterminer s'il faut redropper selon la Règle 20-2c(vi), il faut utiliser comme référence pour les mesures le point sur le sol immédiatement en dessous du point où la balle a d'abord touché une partie du terrain (la branche).

Décisions connexes :

- 20-2a/5 Cadet tirant une branche d'arbre vers l'arrière pour éviter qu'elle ne dévie une balle droppée.
- 20-2b/1 Balle droppée ne touchant jamais le sol.

20-2c/1.5

Balle roulant vers le trou lorsqu'elle est droppée à l'emplacement d'où le coup précédent a été joué

- Q.** Un joueur doit ou choisit de jouer son coup suivant de l'emplacement d'où son coup précédent a été joué. Il peut identifier cet endroit spécifique en se référant au divot fait par son coup précédent. Il droppe une balle immédiatement derrière ce divot. La balle roule plus près du trou que le point d'où le coup précédent a été joué, mais pas à plus de deux longueurs de club de l'endroit où elle a touché en premier le sol. Quelle est la décision ?
- R.** La Règle 20-2c(vii) exige qu'une balle soit redroppée si elle roule et vient reposer plus près du trou que "sa position d'origine ou sa position estimée ... à moins que cela ne soit par ailleurs autorisé par les Règles". La position d'origine est le point d'où le coup précédent a été joué. Puisque la balle droppée roule plus près du trou que ce point, elle doit être redroppée.
- Néanmoins, dans de nombreux cas analogues, le joueur ne peut pas déterminer exactement le point d'où son coup précédent a été joué. Dans ces cas, le joueur satisfait aux exigences de la Règle s'il fait de son mieux pour estimer le point. Le point estimé est considéré comme le point spécifique (voir Règle 20-2b) et la balle doit être redroppée si elle roule plus près du trou que le point estimé.
- Le même principe s'applique si le point où une balle doit être placée ne peut être déterminé et que le joueur doit, selon la Règle 20-3c, dropper la balle aussi près que possible du point où elle reposait.

20-2c/1.7

Faut-il redropper une balle droppée selon la Règle 24-2b si elle roule plus près du trou que le point le plus proche de dégagement mais pas plus près que sa position d'origine ?

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise sur un chemin de voitures tel que son point le plus proche de dégagement est derrière l'obstruction. Il détermine correctement ce point et relève et droppe la balle en accord avec la Règle 24-2b. La balle roule et s'immobilise plus près du trou que le point le plus proche de dégagement, mais pas plus près du trou que celui où elle reposait à l'origine sur le chemin. La balle doit-elle être redroppée ?
- R.** Oui – voir Règle 20-2c(vii)(b).

20-2c/2

Balle droppée trois fois alors que le placement est exigé après le second drop

- Q.** Un joueur droppe deux fois sa balle en application d'une Règle et chaque fois la balle roule plus près du trou. Il droppe alors la balle une troisième fois au lieu de la placer comme prescrit par la Règle 20-2c. Quelle est la décision ?
- R.** Avant d'exécuter un coup, le joueur peut relever la balle et la placer comme prescrit par la Règle 20-2c, sans pénalité (Règle 20-6). S'il ne le fait pas et qu'il joue la balle, le joueur a joué d'un mauvais endroit et a droppé la balle alors qu'elle aurait dû être placée. Le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups en stroke play pour avoir joué d'un mauvais endroit (Règle 20-2c et Règle 20-7), mais il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour avoir droppé la balle alors que la Règle 20-2c exigeait de la placer (voir Note 3 de la Règle 20-7c).

Décisions connexes :

- 18-2/9 Balle relevée sans autorisation droppée au lieu d'être replacée.
- 18-2/21.5 Balle déplacée accidentellement ; endroit où la balle reposait à l'origine indéterminable ; joueur plaçant la balle au lieu de la dropper.
- 20-6/1 Balle placée au lieu d'être droppée ou balle droppée au lieu d'être placée ; correction de l'erreur.

20-2c/3

Placer une balle au lieu de dropper quand il est évident que la balle droppée roulera dans un obstacle, etc.

- Q.** Un joueur doit dropper une balle. Néanmoins, il est évident que la balle droppée roulera dans un obstacle, à plus de deux longueurs de club, etc., auquel cas elle devra être redroppée et ensuite placée selon la Règle 20-2c. Dans un tel cas, est-il permis de déroger à l'obligation de dropper et permettre au joueur de placer tout de suite la balle ?
- R.** Non. Dropper et puis redropper sont nécessaires pour éliminer un quelconque doute sur le fait que la balle roulera dans l'obstacle ou non, etc., et pour établir le point où la balle doit être placée, si nécessaire.

20-2c/3.5

Balle droppée s'immobilisant puis roulant hors limites

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise contre un piquet de hors limites. Il considère la balle jouable et la droppe à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement

où la balle reposait à l'origine, comme prescrit par la Règle 28c. Après que la balle a été au repos, elle se met à rouler et s'immobilise hors limites. Quelle est la décision ?

- R.** Si une balle droppée vient au repos, mais se déplace par la suite, elle doit être jouée comme elle repose (voir Note 1 de la Règle 20-2). Dans le cas cité, la balle est hors limites et le joueur doit procéder selon la Règle 27-1. Puisque la balle s'est immobilisée avant de se déplacer, la Règle 20-2c n'est pas applicable.

Décisions connexes :

- 18-1/12 Balle replacée et au repos, déplacée ensuite par le vent.
- 20-3d/1 Balle placée roulant dans le trou.
- 20-4/1 Balle replacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplaçant.

20-2c/4

Cadet arrêtant une balle droppée avant qu'elle ne s'immobilise ; quand une pénalité est-elle encourue ?

- Q.** Le cadet d'un joueur arrête volontairement une balle droppée par le joueur. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité si le cadet arrête la balle après qu'elle a roulé dans une position telle que le joueur sera tenu de la redropper selon la Règle 20-2c, à condition qu'il soit raisonnable de présumer que la balle ne retourne pas vers une position où la Règle 20-2c serait inapplicable.

Néanmoins, si un cadet de joueur agit prématurément et arrête une balle droppée avant qu'elle n'atteigne une telle position, le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou une pénalité de deux coups en stroke play selon la Règle 1-2 (voir référence à la Règle 1-2 sous la Règle 20-2a). En stroke play, le joueur doit jouer la balle comme elle repose là où elle a été arrêtée. Si la balle est relevée au moment où elle a été arrêtée, elle doit être replacée là où elle a été arrêtée sans pénalité supplémentaire. Dans de telles circonstances, les actions d'arrêter la balle et de la relever sont très proches l'une de l'autre dans le temps sans aucun événement intervenant. En conséquence, les deux actions sont des actions liées et une pénalité unique (deux coups selon la Règle 1-2) est justifiée (voir Principe 4 de la Décision 1-4/12).

La même décision s'applique si la balle du joueur est volontairement arrêtée par le joueur, son partenaire, le cadet de son partenaire ou quelqu'un d'autre autorisé par le joueur (par exemple, un adversaire ou co-compétiteur).

Décision connexe :

- 1-2/5.5 Joueur arrêtant volontairement la balle ; d'où le coup suivant doit-il être joué ?

20-2c/5

Changer d'option de dégagement lorsqu'il faut redropper

- Q.** Un joueur déclare sa balle injouable. Des trois options possibles selon la Règle 28, il choisit la Règle 28c et droppe la balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point où elle repose. La balle roule et s'arrête plus près du trou que sa position d'origine ; le joueur est donc obligé de redropper conformément à la Règle 20-2c.

Le joueur peut-il maintenant procéder selon une option différente, par exemple la Règle 28b ?

- R.** Non. Si le joueur le faisait, il serait en infraction avec la Règle 20-2c. Les mêmes principes s'appliquent en procédant selon la Règle 26-1.

Autres Décisions concernant la possibilité pour un joueur de changer d'option de dégagement après avoir entrepris une action : voir "Balle droppée ou redroppée : Changer d'option de dégagement" dans l'Index.

20-2c/6

Club d'un joueur frappant une obstruction inamovible pendant le coup une fois le dégagement pris

- Q.** Un joueur détermine correctement le point le plus proche de dégagement d'un chemin revêtu artificiellement (obstruction inamovible) et droppe la balle dans la zone prescrite par la Règle 24-2b. Cependant quand le joueur exécute son coup, son club frappe le chemin. Est-il sujet à pénalité selon la Règle 20-2c pour ne pas avoir redroppé la balle alors qu'il y avait encore interférence due à l'obstruction ?
- R.** Oui. Toutefois il n'y aurait pas de pénalité si la raison pour laquelle le club a frappé l'obstruction était que les limites de l'obstruction n'étaient pas entièrement connues quand le dégagement avait été pris (par exemple une partie du chemin était recouverte d'herbe) ou que le club a eu une trajectoire significativement différente de celle initialement prévue à cause d'une circonstance inattendue (par exemple les pieds du joueur ont glissé ou il a été piqué par une abeille).

20-2c/7

Joueur se dégageant d'une zone d'eau fortuite et balle s'immobilisant dans une position où une autre zone d'eau fortuite interfère ; doit-il redropper ?

- Q.** Sur le parcours, il y a deux zones d'eau fortuite l'une près de l'autre. Il y a interférence d'une zone et le joueur choisit de se dégager. Il droppe la balle selon la Règle 25-1b(i) et elle roule dans une position où l'interférence de la première zone d'eau fortuite n'existe plus, mais où il y a interférence de la seconde zone. La Règle 20-2c(v) exige-t-elle qu'il redroppe la balle ?
- R.** Non, la balle est en jeu. Le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou se dégager de la seconde zone selon la Règle 25-1b(i).
La même procédure s'applique pour un terrain en réparation ou un trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau.

Décisions connexes :

- 1-4/8 Point le plus proche de dégagement d'un chemin pavé dans de l'eau fortuite ; point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite sur le chemin pavé.
- 24-2b/9 Interférence par une deuxième obstruction après s'être dégagé d'une première.

Autres Décisions concernant la Règle 20-2c : voir " Balle droppée ou redroppée : Quand faut-il redropper " dans l'Index.

PLACER ET REPLACER : PAR QUI ET OÙ

20-3a/0.5

Le joueur doit-il placer ou replacer sa balle lui-même ?

Q. La Règle 20-3a stipule que, dans certains cas, une personne autre que le joueur peut placer ou replacer la balle du joueur. Par ailleurs, d'autres Règles, par ex. la Règle 12-2, précisent que le joueur doit placer ou replacer la balle. La Règle 20-3a prévaut-elle sur les autres Règles qui impliquent que le joueur lui-même doit placer ou replacer la balle ?

R. Oui.

Décision connexe :

- 20-1/0.5 Le joueur doit-il relever sa balle lui-même ?

20-3a/1

Balle déplacée en relevant un marque-balle après avoir remplacé la balle

Q. Un joueur remplace sa balle selon une Règle et, dans l'action de relever l'objet marquant sa position, déplace accidentellement la balle. Quelle est la décision ?

R. Relever un marque-balle fait partie du processus de remplacement de la balle. Comme le mouvement de la balle est directement attribuable à l'acte de la replacer, selon la Règle 20-3a, aucune pénalité n'est encourue, et la balle doit être remplacée.

Décision connexe :

- 20-1/15 Signification de "directement imputable" dans les Règles 20-1 et 20-3a.

20-3a/2

Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement

Q. Un joueur peut-il dessiner une ligne sur sa balle et, quand il la remplace, positionner la balle de façon à ce que la ligne ou la marque commerciale sur la balle soit orientée pour indiquer la ligne de jeu ?

R. Oui.

Décision connexe :

- 18-2/33 Faire pivoter une balle sur le green sans marquer sa position.

20-3a/3

La balle doit-elle être remplacée si une autre Règle s'applique ?

Q. Si une Règle exige qu'une balle au repos déplacée soit remplacée (par exemple Règle 18-2), le joueur doit-il replacer la balle s'il souhaite procéder selon une autre Règle qui implique de déposer ou de placer la balle à un autre endroit (par exemple Règle 24-2) ?

R. Non. Si un joueur procède selon une Règle qui lui impose de replacer la balle mais qu'une autre Règle s'applique, il peut procéder directement selon l'autre Règle. La décision serait identique même si l'emplacement d'origine n'était pas connu, auquel cas la position estimée de la balle serait le point de référence pour procéder selon l'autre Règle.

Autres Décisions concernant la Règle 20-3a : voir "Balle placée ou replacée" dans l'Index.

LIE MODIFIÉ D'UNE BALLE DEVANT ÊTRE PLACÉE OU REPLACÉE

20-3b/1

Lie d'une balle relevée d'un bunker modifié par le coup d'un autre joueur

- Q.** Les balles de A et B sont dans la même empreinte de talon dans un bunker. La balle de B est la plus éloignée du trou. A relève sa balle selon la Règle 22-2, et B joue et efface l'empreinte de talon. Que devrait faire A ?
- R.** Selon la Règle 20-3b, A doit recréer son lie aussi approchant que possible du lie initial, y compris l'empreinte de talon, et placer sa balle dans ce lie.

20-3b/2

Lie dans un bunker modifié par un joueur prenant son stance

- Q.** En jouant dans un bunker, B, en prenant son stance, crée un tas de sable derrière la balle de A, qui n'a pas été relevée. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque la balle de A ne se déplace pas quand B prend son stance, la Règle 20-3b ne s'applique pas. Selon l'équité (Règle 1-4), le lie initial de A devrait être recréé aussi approchant que possible en retirant le tas de sable.

20-3b/3

Lie modifié en déplaçant un piquet de cordage pour spectateurs

- Q.** Une balle s'immobilise près d'un piquet de cordages pour spectateurs. Un commissaire, sans l'approbation du joueur, enlève le piquet et ce faisant soulève de l'herbe devant la balle sans provoquer le déplacement de la balle. Le joueur est-il autorisé à procéder selon la Règle 20-3b ?
- R.** Non. Comme la balle ne s'est pas déplacée, la Règle 20-3b ne s'applique pas. Cependant, comme le commissaire a agi sans l'approbation du joueur, si le lie initial peut être facilement restauré, selon l'équité (Règle 1-4), l'herbe soulevée peut être tassée pour recréer un lie aussi approchant que possible du lie initial. Si le lie initial ne peut pas être facilement recréé, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur peut placer sa balle, sans pénalité, dans le lie le plus proche et le plus similaire au lie initial, mais 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. Si le joueur avait autorisé l'action du commissaire ou s'il avait enlevé le piquet lui-même, il devrait accepter toute détérioration du lie résultant d'une telle action.

Décisions connexes aux décisions 20-3b/1 à 20-3b/3 : voir "Équité : Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu quand la balle s'immobilise après un coup" dans l'Index.

20-3b/4

Lie d'une balle reposant sur le parcours modifié ; lie d'origine de la balle connu mais emplacement où reposait la balle non déterminable

- Q.** En stroke play, B joue la balle de A qui reposait sur le parcours, et dans l'action

enlève un divot. Le lie d'origine de la balle de A était connu et a été modifié. Il est impossible de déterminer l'emplacement exact où la balle de A reposait à l'origine. A doit-il procéder selon la Règle 20-3b ou la Règle 20-3c ?

- R.** Comme A connaissait le lie d'origine de la balle, la Règle 20-3b s'applique (voir Note de la Règle 20-3b). L'emplacement où la balle reposait doit être estimé et une balle doit être placée dans le lie le plus proche et le plus similaire au lie d'origine qui n'est pas à plus d'une longueur de club de l'emplacement estimé et pas plus près du trou ni dans un obstacle.

20-3b/5

Lie d'une balle dans le rough modifié par un élément extérieur ; lie d'origine de la balle inconnu et emplacement où la balle reposait à l'origine non déterminable

- Q.** Un élément extérieur marche accidentellement sur la balle de A dans de hautes herbes sur le parcours et enfonce la balle dans le sol. Le lie d'origine de la balle de A n'est pas connu, mais le lie a été visiblement modifié. Il est impossible de déterminer l'emplacement où la balle de A reposait à l'origine. A devrait-il procéder selon la Règle 20-3b ou la Règle 20-3c ?
- R.** Comme A ne connaissait pas le lie d'origine de la balle, la Règle 20-3c s'applique et le joueur doit dropper la balle aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait, mais pas dans un obstacle ni sur un green (voir Note de la Règle 20-3b).

20-3b/6

Lie d'une balle dans un bunker modifié ; lie d'origine de la balle connu mais emplacement où reposait la balle non déterminable

- Q.** A la demande de B, A a marqué la position de sa balle et l'a relevée dans un bunker selon la Règle 22-2 car elle interférait avec le coup de B. B exécute son coup et, dans l'action, déplace accidentellement le marque-balle de A. Le lie d'origine de A était connu et a été modifié. Il est impossible de déterminer l'emplacement exact où la balle de A reposait à l'origine. A doit-il procéder selon la Règle 20-3b ou la Règle 20-3c ?
- R.** Comme A connaissait le lie d'origine de la balle, la Règle 20-3b s'applique (voir Note de la Règle 20-3b). Le lie d'origine de la balle doit être recréé au plus près possible de l'emplacement initial (qui devra être estimé) et la balle doit être placée dans ce lie.

Décisions connexes :

- 6-8d/1 Reprise du jeu où il a été interrompu ; lie modifié par des causes naturelles.
- 6-8d/2 Lie dans un bunker endommagé avant la reprise du jeu.

20-3b/7

Le lie d'origine peut-il être le "lie similaire le plus proche" ?

- Q.** Un joueur trouve une balle, qu'il pense être la sienne, reposant dans un obstacle d'eau. Lorsqu'il relève la balle pour l'identifier selon la Règle 12-2, le lie initial est modifié. En procédant selon la Règle 20-3b, si le lie modifié est le lie le plus proche et le plus similaire au lie initial à l'intérieur d'une longueur de club, pas plus près du trou et à l'intérieur de l'obstacle d'eau, le joueur doit-il replacer la balle dans ce lie modifié ?
- R.** Oui. Quoique dans la plupart des situations le lie similaire le plus proche à l'intérieur d'une longueur de club se trouve ailleurs, il peut y avoir des circonstances où le lie le plus proche et le plus similaire au lie initial est le lie altéré.

20-3b/8**Déplacement d'un débris affectant le lie d'une balle**

- Q.** La balle de A repose dans un bunker, avec un débris immédiatement derrière elle. La balle de B, son adversaire ou co-compétiteur, repose près de celle de A dans le même bunker, mais plus loin du trou. B demande à A de relever sa balle selon la Règle 22-2 ce que A fait. Le coup de B déplace le débris qui se trouvait derrière la balle de A. Le lie de A est-il considéré avoir été modifié en raison de l'enlèvement du débris, auquel cas la Règle 20-3b serait applicable ?
- R.** Non. Bien que le débris ait pu affecter le lie de la balle de A, les débris ne font pas partie du lie d'une balle tel que considéré par la Règle 20-3b. A n'est donc pas tenu de replacer le débris avant son prochain coup. S'il replace le débris, il n'encourt pas de pénalité.
- La même réponse s'applique sur tout le terrain.

Autres Décisions concernant la Règle 20-3b : voir "Balle placée ou remplacée : Lie d'une balle devant être remplacée modifié" dans l'Index.

REPLACER LA BALLE : EMBLACEMENT NON DÉTERMINABLE

Décisions concernant la Règle 20-3c : voir "Balle placée ou remplacée : Emplacement non déterminable" dans l'Index.

BALLE PLACÉE NE POUVANT S'IMMOBILISER SUR UN EMBLACEMENT**20-3d/1****Balle placée roulant dans le trou**

- Q.** A replace sa balle sur le green à un mètre du trou. Alors que le joueur n'a rien fait qui ait pu provoquer le déplacement de la balle, celle-ci roule dans le trou. La balle devrait-elle être remplacée ou A est-il considéré avoir entré sa balle à son coup précédent ?
- R.** La réponse varie selon que la balle, lorsqu'elle a été remplacée, s'est immobilisée ou non à l'emplacement sur lequel elle a été placée avant qu'elle ne commence à rouler. Si oui, A est considéré avoir entré sa balle à son coup précédent. Sinon, A doit remplacer la balle (Règle 20-3d). Toutefois, si la balle était en suspens au bord du trou quand elle a été relevée, les stipulations de la Règle 16-2 prévalent sur celles de la Règle 20-3d. (**Révisée**)

Décisions connexes :

- 18-1/12 Balle remplacée et au repos, déplacée ensuite par le vent.
- 18-2/7 Balle déplacée par le vent remplacée.
- 20-4/1 Balle remplacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplaçant.

20-3d/2

Balle dans un bunker se rapprochant du trou lorsqu'une obstruction est enlevée et ne restant pas en place lorsque replacée ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou

Q. Une balle repose contre une obstruction amovible, un râteau, dans un bunker. Lorsque le râteau est déplacé, la balle roule plus près du trou. Conformément à la Règle 24-1, la balle doit être replacée. En raison de la pente et du fait que le sable est dur, la balle, lorsqu'elle est replacée, roule plus près du trou.

Selon la Règle 20-3d, si une balle ne peut s'immobiliser à l'emplacement où elle reposait à l'origine, elle doit être placée à l'emplacement le plus proche où elle peut être placée au repos et qui n'est pas plus près du trou. L'emplacement où la balle reposait à l'origine est plus loin du trou que toute autre partie du bunker. Il n'y a donc pas d'endroit où placer la balle au repos dans le bunker qui ne soit pas plus près du trou. Quelle est la bonne procédure si :

1. Le seul moyen pour qu'une balle puisse rester au repos au point où elle reposait, serait de l'enfoncer légèrement dans le sable
2. Le sable est si dur qu'il est impossible de replacer la balle ?

R. Il n'y a rien dans les Règles de Golf qui permette à un joueur d'appuyer légèrement sur sa balle dans le sable ou le sol pour la faire rester en place. Par conséquent, dans tous les cas, puisque le joueur ne peut pas placer la balle en conformité avec les Règles, il devrait procéder selon l'option coup et distance de la Règle de la balle injouable (Règle 28a) ou, selon l'équité (Règle 1-4), dropper la balle, avec une pénalité d'un coup, à l'extérieur du bunker, en gardant le point où la balle reposait directement entre le trou et l'emplacement où la balle est droppée.

Le même principe s'applique si un joueur procède selon une quelconque Règle et que la balle ne s'immobilise pas dans le bunker à un endroit qui ne soit pas plus proche du trou que le point de référence approprié.

Décisions connexes :

- 1-2/9 Joueur pressant sa balle sur la surface du green.
- Divers/2 Les râteaux doivent-ils être placés dans ou hors des bunkers ?

20-3d/3

Balle dans le rough s'enfonçant à l'adresse ; balle ne restant pas au repos lorsque replacée

Q. La balle d'un joueur est perchée dans le rough à environ sept centimètres du sol. Le joueur adresse la balle, ce qui provoque son déplacement d'environ cinq centimètres vers le bas, et celle-ci s'immobilise au point X. Le joueur essaie de replacer la balle comme l'exige la Règle 18-2, mais la balle redescend au point X. Selon la Règle 20-3d, il essaie encore de replacer la balle, avec le même résultat. Le joueur doit maintenant placer la balle à l'emplacement le plus proche pas plus près du trou où elle peut rester au repos – Règle 20-3d.

Si le point le plus proche où la balle reste au repos est le point X, le joueur doit-il y placer la balle, même si cet endroit est verticalement plus bas que le lie initial ?

R. Oui. (**Révisée**)

Décision connexe :

- 18/1 Balle se déplaçant verticalement vers le bas.

BALLE EN JEU LORSQUE DROPPÉE OU PLACÉE

20-4/1

Balle replacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplaçant

- Q.** Un joueur replace sa balle sur le green mais ne retire pas son marque-balle. Ensuite le vent déplace sa balle vers une nouvelle position. Quelle est la décision ?
- R.** Selon la Règle 20-4, une balle est en jeu lorsqu'elle est replacée, que l'objet utilisé pour marquer sa position soit retiré ou non. Par conséquent la balle doit être jouée de la nouvelle position – voir Décision 18-1/12.

Décisions connexes :

- 18-1/12 Balle replacée et au repos, déplacée ensuite par le vent.
- 18-2/7 Balle déplacée par le vent replacée.
- 20-2c/3.5 Balle droppée s'immobilisant puis roulant hors limites.
- 20-3d/1 Balle placée roulant dans le trou.

20-4/2

Balle relevée du green et placée par le cadet derrière la marque-balle

- Q.** Un joueur marque la position de sa balle sur le green en plaçant une pièce immédiatement derrière la balle. Il relève la balle et la donne à son cadet pour qu'il la nettoie. Le cadet place ensuite la balle immédiatement derrière la pièce, c'est-à-dire à un autre endroit que dans la position d'origine de la balle. La balle est-elle en jeu quand le cadet place la balle ?
- R.** La réponse varie selon que le cadet, quand il a placé la balle, avait l'intention ou pas de mettre la balle en jeu.

Si le cadet n'a pas placé la balle avec l'intention de la mettre en jeu (par exemple il a positionné la balle pour servir de référence pour lire la ligne de putt depuis l'autre côté du trou), la balle n'est pas en jeu lorsque placée ainsi. La balle n'est pas considérée être en jeu jusqu'à ce qu'elle soit repositionnée avec l'intention de la replacer conformément à la Règle 16-1b. Si le joueur jouait un coup avec sa balle lorsqu'elle n'est pas en jeu, il jouerait une mauvaise balle (Règle 15-3).

Si le cadet place la balle avec l'intention de la mettre en jeu, la balle est en jeu. Si le joueur jouait la balle ainsi placée, il perdrait le trou en match play et en stroke play, il aurait une pénalité de deux coups pour avoir joué d'un mauvais endroit (Règles 16-1b et 20-7). En stroke play il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour une balle qui a été replacée par une personne non autorisée à le faire par la Règle 20-3a (voir Note 3 de la Règle 20-7c).

Si le cadet place la balle au point d'origine, la présomption est qu'il a l'intention de la mettre en jeu à moins qu'il n'y ait une forte preuve du contraire.

Décisions connexes :

- 15/4 Joueur relevant sa balle, la mettant de côté et la jouant de cet endroit.
- 15-3b/3 Co-compétiteur relevant la balle du compétiteur et la posant de côté ; compétiteur la jouant de l'emplacement où la balle a été mise de côté.

JOUER LE COUP SUIVANT D'OÙ LE COUP PRÉCÉDENT AVAIT ÉTÉ JOUÉ

20-5/1

Balle manquée au départ puis envoyée hors limites

- Q.** Un joueur joue un coup depuis l'aire de départ et rate la balle. Il joue un second coup et envoie la balle hors limites. En procédant selon la Règle 27-1, peut-il placer une balle sur un tee n'importe où sur l'aire de départ ou doit-il dropper une balle à l'endroit où la balle d'origine était sur le tee ?
- R.** Le joueur peut placer une balle sur un tee n'importe où sur l'aire de départ.

20-5/2

Joueur droppant une balle selon la Règle 20-5 sur une autre partie du terrain

- Q.** Un joueur, dont la balle repose dans un bunker près de la lèvres, envoie sa balle hors limites. Lorsqu'il procède selon la Règle 27-1, le joueur droppe une balle à quelques centimètres de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier, et pas plus près du trou, mais la balle touche en premier une partie du terrain située sur le parcours. Quelle est la décision ?
- R.** Selon la Règle 20-6, le joueur doit corriger son erreur en droppant une balle de telle manière que, lorsqu'elle est droppée, elle touche en premier le bunker (Règle 20-5). S'il ne le fait pas et joue la balle droppée, il joue d'un mauvais endroit (Règles 20-7 et 27-1).

Autres Décisions concernant la Règle 20-5 : voir "Coup annulé ou à rejouer" et "Coup et distance" dans l'Index.

RELEVER UNE BALLE INCORRECTEMENT DROPPÉE OU PLACÉE

20-6/1

Balle placée au lieu d'être droppée ou balle droppée au lieu d'être placée; correction de l'erreur

- Q.** Un joueur place une balle alors qu'il aurait dû la dropper ou la droppe alors qu'il aurait dû la placer. Avant de jouer un coup, le joueur peut-il relever la balle, sans pénalité, selon la Règle 20-6 et procéder correctement ?
- R.** Oui. Sinon le joueur perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play pour une infraction à la Règle applicable.

Décisions connexes :

- 18-2/9 Balle relevée sans autorisation droppée au lieu d'être replacée.
- 18-2/21.5 Balle déplacée accidentellement ; endroit où la balle reposait à l'origine indéterminable ; joueur plaçant la balle au lieu de la dropper.
- 20-2c/2 Balle droppée trois fois alors que le placement est exigé après le second drop.

20-6/2**Changer d'option de dégagement après avoir droppé à un mauvais endroit**

- Q.** Un joueur considère sa balle injouable et choisit de se dégager selon la Règle 28c. Il droppe la balle à un mauvais endroit et il est informé de ce fait. Il relève alors sa balle selon la Règle 20-6 et déclare qu'il veut procéder selon la Règle 28b. Le joueur peut-il procéder selon la Règle 28b ?
- R.** Oui. Les Décisions 20-2a/6 et 20-2c/5 suggèrent une réponse différente. Cependant, dans ces cas-là les Règles 20-2a et 20-2c sont invoquées et ces Règles impliquent qu'une balle qui doit être redroppée soit redroppée selon l'option choisie initialement.

Autres Décisions concernant la possibilité pour un joueur de changer d'option de dégagement après avoir entrepris une action : voir "Balle droppée ou redroppée : Changer d'option de dégagement" dans l'Index.

20-6/3**Balle substituée par erreur lorsque droppée ; correction de l'erreur**

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un chemin pavé pour voitures. En se dégageant de l'obstruction, le joueur droppe par erreur une autre balle que la balle d'origine. Il découvre son erreur avant de jouer son coup suivant. Comment devrait-il procéder ?
- R.** Le joueur n'est pas autorisé à substituer une balle en procédant selon la Règle 24-2b, à moins que la balle ne soit pas immédiatement récupérable. Selon la Règle 20-6, le joueur doit corriger son erreur en droppant la balle d'origine conformément aux Règles. S'il n'agit pas ainsi et joue la balle substituée il encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 24-2b – voir Règle 15-2.

Décisions connexes :

- 15-2/2 Joueur substituant par erreur une balle sur le green ; erreur découverte avant de jouer le coup.
- 20-1/5 Balle d'un compétiteur relevée sans autorisation par le cadet d'un co-compétiteur qui substitue une autre balle jouée ensuite par le compétiteur.

20-6/4**Substituer une balle quand on doit redropper**

- Q.** En se dégageant d'un obstacle d'eau, un joueur droppe une balle à un mauvais endroit mais il réalise son erreur avant de jouer cette balle. Peut-il dropper une autre balle que la balle droppée précédemment quand il corrige son erreur selon la Règle 20-6 ?
- R.** Oui. En corrigeant l'erreur selon la Règle 20-6, le joueur procède selon la Règle d'origine, dans ce cas la Règle 26-1. Comme le joueur procède selon une Règle qui autorise la substitution (Règle 26-1), il peut substituer une balle. S'il avait procédé selon une Règle qui n'autorisait pas la substitution (par exemple Règle 24-2b), il aurait été obligé de dropper la balle d'origine, sauf si cette balle n'était pas immédiatement récupérable.

Un joueur redroppant une balle selon la Règle 20-2c ne peut pas substituer une balle sauf si la balle d'origine n'est pas immédiatement récupérable.

20-6/5**Joueur droppant une balle selon les Règles et souhaitant ensuite replacer la balle à sa position d'origine**

- Q.** La balle d'un joueur repose sous un arbre. Le joueur considère sa balle comme injouable et droppe une balle à trois longueurs de clubs de l'endroit où la balle reposait à l'origine. Avant de jouer, il est informé qu'il a droppé la balle à un mauvais endroit. Le joueur relève la balle droppée selon la Règle 20-6 et réalise que, s'il droppe la balle à l'intérieur de deux longueurs de clubs du point où la balle reposait à l'origine, elle sera probablement injouable. Peut-il replacer la balle à sa position d'origine, encourant un coup de pénalité selon la Règle 18-2 ?
- R.** Non. Une fois que le joueur a mis une balle en jeu selon une Règle applicable, il doit continuer à procéder selon cette Règle jusqu'à ce qu'il mette correctement une balle en jeu. Dans le cas cité, le joueur peut changer d'option selon la Règle 28 quand il corrige l'erreur de la balle droppée à un mauvais endroit (voir Décision 20-6/2), mais il ne peut pas procéder selon une autre Règle ou replacer la balle à sa position d'origine.

Après avoir relevé une balle, un joueur est autorisé à la replacer à sa position d'origine seulement s'il ne l'a pas encore remise en jeu selon une Règle applicable. Cependant, dans un tel cas, le joueur peut encourir un coup de pénalité selon la Règle 18-2 pour avoir relevé sa balle sans autorisation (voir Décision 18-2/12).

Décisions connexes :

- 20-7/2 Balle considérée injouable dans un obstacle d'eau, droppée dans l'obstacle et jouée.
- 25-1b/26 Joueur ignorant que sa balle est dans un obstacle d'eau se dégagant de l'interférence due à un trou d'animal fouisseur.

Autres Décisions concernant la possibilité pour un joueur de changer d'option de dégagement après avoir entrepris une action : voir "Balle droppée ou redroppée : Changer d'option de dégagement" dans l'Index.

JOUER D'UN MAUVAIS ENDROIT : GÉNÉRALITÉS**20-7/1****Balle jouée de l'endroit où la balle d'origine a été déviée hors limites par un véhicule de maintenance**

- Q.** Le coup de départ d'un joueur parcourt environ 150 mètres et, étant encore en mouvement, la balle est déviée hors limites par un véhicule de maintenance. Le joueur, prétendant que le véhicule n'aurait pas dû être là, droppe une balle près de l'endroit où le véhicule a dévié la balle d'origine, termine le trou et déclare qu'il n'a pas encouru de pénalité. Le joueur a-t-il raison ?
- R.** Non. Un véhicule de maintenance est un élément extérieur. La balle d'origine aurait dû être jouée à l'endroit où elle reposait, sans pénalité, si elle avait été dans les limites du terrain – Règle 19-1. Puisque la balle était hors limites, le joueur était obligé de procéder selon la Règle 27-1.

Le joueur, en droppant une balle près de l'endroit où la balle d'origine a été déviée et en la jouant, a joué d'un mauvais endroit.

En match play, il encourt une pénalité de perte du trou – Règle 20-7b.

En stroke play, il encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle. Puisqu'il s'agit d'une grave infraction, il est sujet à disqualification à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prescrit au second paragraphe de la Règle 20-7c.

20-7/2

Balle considérée injouable dans un obstacle d'eau, droppée dans l'obstacle et jouée

Q. Sur le 7^e trou un joueur considère sa balle injouable dans un obstacle d'eau et, croyant que la Règle 28b ou c est applicable, droppe la balle dans l'obstacle d'eau et la joue. Quelle est la décision ?

R. La Règle 28 ne s'applique pas lorsque la balle d'un joueur repose dans un obstacle d'eau. Comme la Règle 26-1 est la Règle applicable à la situation du joueur, il est considéré avoir joué d'un mauvais endroit selon cette Règle.

En match play, le joueur perd le trou (Règle 20-7b).

En stroke play, si une grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau n'est pas commise, le joueur, en plus de la pénalité d'un coup prévue dans la Règle 26-1, encourt une pénalité de deux coups pour avoir joué d'un mauvais endroit et doit terminer le trou avec la balle jouée de l'obstacle d'eau – voir le premier paragraphe de la Règle 20-7c et la Règle 26-1.

En stroke play, si une grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau est commise, le joueur doit, avant de jouer de l'aire de départ suivante,

(1) placer une balle à l'emplacement où reposait initialement la balle d'origine dans l'obstacle d'eau et ajouter un coup de pénalité selon la Règle 18-2, ou

(2) jouer une balle selon la Règle 26-1 ; dans chacun des deux cas le joueur ajoutera une pénalité de deux coups au score réalisé avec cette balle (Règle 20-7c).

Si le joueur ne corrige pas son erreur, il est disqualifié – voir les second et troisième paragraphes de la Règle 20-7c.

Décisions connexes :

- 18-2/12 Joueur autorisé à se dégager, relevant la balle ; joueur replaçant ensuite la balle et la jouant de la position d'origine.
- 20-6/5 Joueur droppant une balle selon les Règles et souhaitant ensuite replacer la balle à sa position d'origine.
- 25-1b/26 Joueur ignorant que sa balle est dans un obstacle d'eau se dégageant de l'interférence due à un trou d'animal fouisseur.
- 34-3/6 Joueur procédant selon une Règle inapplicable ; décision du Comité.

20-7/2.5

Balle considérée comme injouable dans un obstacle d'eau ; autre balle droppée dans l'obstacle ; joueur réalisant son erreur avant de jouer

Q. Un joueur considère sa balle injouable dans un obstacle d'eau, ne la relève pas et droppe une autre balle dans l'obstacle d'eau, pensant que la Règle 28b ou c est applicable. Il réalise son erreur avant de jouer la balle droppée. Quelle est la décision ?

R. Quand le joueur a droppé une balle selon la Règle 28, il a procédé selon une Règle

inapplicable. Selon la Règle 20-6, il doit abandonner la balle droppée et, sans pénalité, jouer la balle d'origine ou, avec un coup de pénalité, procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau (Règle 26-1) appliquée à la balle d'origine.

20-7/3

Un joueur peut-il dropper une balle dans une zone où le jeu est interdit ?

- Q.** En procédant selon une Règle, un joueur souhaite dropper une balle sur une partie du terrain où le jeu est interdit (par exemple un mauvais green ou une zone de terrain en réparation où le jeu est interdit). Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. Il n'y a rien dans les Règles qui interdise à un joueur de dropper une balle sur une partie du terrain où le jeu est interdit. Néanmoins, le joueur doit ensuite se dégager comme prescrit par la Règle applicable. Il serait pénalisé s'il jouait la balle d'une telle zone.

Décision connexe :

- 25-1b/14.5 Balle considérée injouable droppée dans un terrain en réparation où le jeu est interdit ; balle ensuite droppée selon la Règle du terrain en réparation.

20-7/4

Joueur exécutant de multiples coups depuis un obstacle d'eau latéral marqué comme zone écologiquement sensible d'où le jeu est interdit

- Q.** Un joueur envoie une balle dans un obstacle d'eau latéral. Il pénètre dans l'obstacle et exécute un coup sur la balle qui ne se déplace que de quelques mètres et reste dans l'obstacle. Il exécute alors un autre coup sur la balle qui termine sa course en dehors de l'obstacle. Son co-compétiteur l'informe alors que l'obstacle d'eau latéral est marqué comme Zone Écologiquement Sensible (ZES), ce que permet une Règle Locale. Quelle est la Décision ?
- R.** Puisque la balle du joueur reposait dans un obstacle d'eau latéral défini comme ZES, le joueur n'était pas autorisé à jouer la balle comme elle reposait car la Règle Locale exigeait qu'il se dégage selon l'une des options figurant dans la Règle de l'obstacle d'eau latéral (Règle 26-1).
En match play, le joueur perd le trou lorsqu'il exécute son premier coup dans la ZES.
En stroke play, pour chaque coup exécuté depuis la ZES, le joueur encourt la pénalité de deux coups pour jeu d'un mauvais endroit, soit un total de quatre coups de pénalité et doit terminer le trou avec la balle jouée depuis la ZES, sauf en cas d'infraction grave. Dans le cas d'une infraction grave, voir la Règle 20-7c.
Les mêmes principes s'appliqueraient aux coups exécutés depuis d'autres zones du terrain d'où le jeu est interdit (par exemple, terrain en réparation d'où le dégagement est obligatoire ou mauvais green). **(Nouvelle)**

Décision connexe :

- 33-8/44 Avantage significatif obtenu lorsqu'un joueur joue un coup depuis une zone écologiquement sensible définie comme obstacle d'eau.

JOUER D'UN MAUVAIS ENDROIT EN STROKE PLAY

20-7c/1

Balle remplacée à un mauvais endroit sur le green et entrée

- Q.** En stroke play, un compétiteur en remplaçant sa balle sur le green pose par inadvertance la balle à un mauvais endroit à proximité et termine le trou. L'erreur est ensuite découverte et le compétiteur pose sa balle à l'endroit correct et termine le trou. Quelle est la décision ?
- R.** À condition que le compétiteur n'ait pas commis de grave infraction, le score réalisé avec la balle jouée du mauvais endroit compte et le compétiteur doit ajouter deux coups de pénalité à ce score (Règles 16-1b ou 20-3a et 20-7c).

Le compétiteur n'encourt pas de pénalité pour avoir putté de l'endroit correct après avoir terminé le trou d'un mauvais endroit.

20-7c/2

Balle puttée d'un mauvais endroit, relevée et puttée de l'endroit correct

- Q.** En stroke play, A remplace par erreur sa balle devant le marque-balle de B (qui est près du marque-balle de A) et putte. La balle s'immobilise à environ trente centimètres du trou. L'erreur est alors découverte et A relève sa balle sans marquer sa position, la place devant son propre marque-balle et finit le trou. Quelle est la décision ?
- R.** Quand A remplace sa balle devant le marque-balle de B et putte, il joue d'un mauvais endroit et encourt une pénalité de deux coups ; la balle est en jeu (Règle 20-7c).

Quand A relève ensuite sa balle de l'endroit où elle repose à environ trente centimètres du trou sans marquer sa position et ne la remplace pas, il encourt la pénalité générale (deux coups) pour une infraction à la Règle 20-1 – voir second paragraphe de la Règle 20-1.

Ainsi, A encourt une pénalité totale de quatre coups.

20-7c/3

Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppant une autre balle dans le bunker et la jouant ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker

- Q.** En stroke play, A joue un long coup vers le green et la balle semble s'être arrêtée dans un bunker à côté du green. La balle n'est pas retrouvée dans le bunker. A droppe une balle dans le bunker, la joue et l'envoie sur le green. A découvre ensuite que sa balle d'origine est derrière le green. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsque A droppe une autre balle dans le bunker, elle devient la balle en jeu avec pénalité de coup et distance et la balle d'origine est perdue – voir Définition de "Balle perdue".

Puisque l'endroit où la balle a été droppée et jouée est loin en avant du point d'où la balle d'origine a été jouée en dernier, A est coupable d'une grave infraction à la Règle concernée (Règle 27-1) en omettant de revenir à ce point. Il doit être disqualifié à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prescrit par la Règle 20-7c, auquel cas il encourt une pénalité additionnelle de deux coups.

Décisions connexes :

- 15/13 Balle abandonnée droppée selon la Règle de la balle injouable mais non jouée.

- 15/14 Balle dans un bunker considérée injouable, droppée dans le bunker et jouée ; le joueur découvre alors qu'il a joué une balle abandonnée.
- 28/14 Balle abandonnée considérée injouable jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine retrouvée ensuite.
- 28/15 Balle abandonnée considérée injouable, droppée à l'intérieur de deux longueurs de club et jouée avant la découverte de l'erreur.

20-7c/4

Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur ; compétiteur substituant une autre balle à un mauvais endroit, la jouant et ensuite l'abandonnant pour jouer la balle d'origine de l'endroit correct

- Q.** En stroke play, A, B, et C envoient leur coup de départ dans la même zone. Après que B et C ont joué leur deuxième coup, A découvre que la balle restante n'est pas la sienne et, bien que sa balle ait manifestement pu être jouée soit par B, soit par C, A suppose que sa balle a été jouée par B. Le dernier paragraphe de la Règle 15-3b exige que A place une balle à l'emplacement d'où sa balle avait été jouée. A place une autre balle à l'emplacement où B avait joué son deuxième coup et la joue vers le green. On découvre alors que c'est C, et non B, qui a joué par erreur la balle de A et qu'ainsi A a joué la balle substituée d'un mauvais endroit. A accepte une pénalité de deux coups selon la Règle concernée (Règles 15-3b et 20-7c), mais il abandonne ensuite la balle substituée, pensant qu'il doit corriger son erreur. A ramasse sa balle d'origine, revient à l'emplacement où C avait joué son deuxième coup, joue de là cette balle vers le green et prend deux putts pour terminer le trou. A drive ensuite du départ suivant. Quelle est la décision, et quel est le score de A pour le trou ?
- R.** La procédure de A est correcte jusqu'au moment où il abandonne la balle substituée. C'est une question de fait que de savoir qui a joué la balle de A, et ce fait pouvait être déterminé avant que A ne joue la balle substituée. La balle substituée, bien que jouée d'un mauvais endroit, est maintenant la balle en jeu de A, et la balle d'origine n'est plus en jeu. Comme il n'y a pas de grave infraction commise, A ne doit pas corriger son erreur pour avoir joué d'un mauvais endroit. Au lieu d'abandonner la balle substituée, A devrait terminer le trou avec celle-ci (Règle 13-1) et selon la Règle 20-7c, ajouter à son score la pénalité de deux coups qu'il avait correctement acceptée selon la Règle 15-3b.

Quand A revient en arrière et joue sa balle d'origine de l'endroit correct (c'est-à-dire d'où C l'a jouée par erreur), il substitue une balle à sa balle en jeu en infraction à la Règle 15-2 tout en jouant d'un mauvais endroit. Par conséquent, il encourt une pénalité supplémentaire de deux coups (Règles 13-1, 15-2 et 20-7c), soit un total de quatre coups de pénalité. Le score de A pour le trou est 9.

Décisions connexes :

- 15/8 Balle jouée selon la Règle de la balle perdue dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la Règle de coup et distance.
- 18-2/8.5 Balle jouée depuis un terrain en réparation, abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation.
- 25-1c/2 Balle droppée et jouée selon la Règle du terrain en réparation en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine est dans le terrain en réparation.

20-7c/5**Compétiteur jouant une seconde balle selon la Règle 20-7c ; explication de "Coups de pénalité encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas"**

La Note 2 de la Règle 20-7c autorise un joueur qui a joué une seconde balle, à ignorer les coups de pénalité encourus uniquement en jouant une balle que le Comité a décidé de ne pas prendre en compte, tels ceux encourus en provoquant accidentellement le déplacement de la balle (Règle 18-2) ou en procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau (Règle 26-1). Toutefois, un joueur ne peut pas ignorer une infraction aux Règles qui peut s'appliquer à l'une ou l'autre balle, comme une infraction à la Règle sur l'entraînement (Règle 7-2), la Règle sur le conseil (Règle 8-1) ou la Règle sur le jeu d'une mauvaise balle (Règle 15-3).

Décisions connexes :

- 15/7 Jouer une mauvaise balle en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle.
- 27-2c/4 Balle d'origine et balle provisoire trouvées hors limites.

20-7c/6**Balle dans un bunker jouée par un co-compétiteur et non replacée**

Q. En stroke play, la balle de A dans un bunker est jouée par son co-compétiteur, B. B ne sort pas la balle du bunker et découvre alors qu'il a joué une mauvaise balle. A joue sa balle de l'endroit où B l'a envoyée et apprend par la suite qu'il devait replacer sa balle. Quelle est la décision ?

R. La Règle 15-3b impose à A de replacer sa balle. A joue d'un mauvais endroit (Règles 15-3b et 20-7) encourant une pénalité de deux coups lorsqu'il exécute un coup avec sa balle de l'endroit où elle a été envoyée par B. À condition que l'infraction commise par A ne soit pas grave, il doit terminer le trou avec la balle jouée du mauvais endroit.

B encourt une pénalité de deux coups selon la Règle 15-3b pour avoir joué une mauvaise balle et doit corriger son erreur.

Autres Décisions concernant la Règle 20-7 : voir "Mauvais endroit" et "Grave infraction aux Règles" dans l'Index.

RÈGLE 21

NETTOYER LA BALLE

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

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 :

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

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

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

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

21/1

Enlever de la peinture de la balle

- Q.** De la peinture a été utilisée pour marquer des lignes sur le sol pour définir un terrain en réparation. Une balle repose sur une telle ligne et un peu de peinture adhère à la balle. Le joueur peut-il enlever la peinture ?
- R.** Non, à moins que la balle ne soit dans une position qui lui permette d'être relevée selon les Règles et nettoyée selon la Règle 21, auquel cas le joueur peut essayer d'enlever la peinture.

Décision connexe :

- 24-2b/20 Interférence par une ligne de chaux ou de peinture sur le sol.

21/2

Enlever de l'herbe adhérent à la balle

- Q.** Sur le parcours, est-il permis d'enlever de l'herbe coupée adhérent à une balle ?
- R.** Non. Une telle action est interdite par la Règle 21. Tout ce qui adhère à une balle n'est pas un détrit – voir Définition du "Détrit".

Décision connexe :

- 23-1/5 Enlever un insecte sur une balle.

21/3

Le fait pour un cadet de lancer la balle au joueur est-il considéré comme nettoyer la balle ?

- Q.** Il est demandé à un joueur de relever sa balle qui repose sur le parcours ou dans un obstacle, parce que la balle interfère avec le jeu d'un autre joueur. Le joueur autorise le cadet à relever la balle et, après avoir marqué sa position et l'avoir relevée, le cadet lance la balle au joueur, qui l'attrape. Sauf lorsque la balle repose sur le green, il n'est pas permis de nettoyer une balle relevée parce qu'elle aide ou gêne le jeu. L'action de lancer et d'attraper la balle est-elle assimilée à la nettoyer ?
- R.** Qu'une balle soit nettoyée est une question de fait. L'action décrite pourrait avoir pour effet de nettoyer la balle. Tout doute devrait être levé au détriment du joueur.

21/4

Position d'une balle relevée pour identification non marquée, intention de la relever non annoncée et balle nettoyée plus que nécessaire pour l'identifier

- Q.** Un joueur relève sa balle pour l'identifier sans annoncer son intention à son adversaire, marqueur ou un co-compétiteur. Il est donc en infraction avec la Règle 12-2. Il omet aussi de marquer la position de la balle avant de la relever en infraction avec la Règle 20-1 et nettoie la balle plus que nécessaire pour l'identifier, une infraction à la Règle 21. La pénalité pour infraction à chacune de ces Règles est d'un coup. Le joueur encourt-il une pénalité de trois coups ?
- R.** Non. Le joueur encourt une pénalité d'un coup pour ne pas agir conformément à la Règle 12-2. Une pénalité additionnelle selon la Règle 20-1 ou la Règle 21 n'est pas justifiée – voir Règle 12-2 et l'Exception de la Règle 21.

Autres Décisions concernant l'application de pénalités multiples : voir "Pénalités multiples : Situations" dans l'Index.

21/5

Joueur relevant une balle selon une Règle qui ne permet pas de la nettoyer et la faisant pivoter en la remplaçant

- Q.** Un peu de boue adhère à la balle d'un joueur. Le joueur relève la balle selon une Règle qui ne lui permet pas de la nettoyer. Quand il replace la balle, peut-il l'orienter dans une autre direction de telle sorte que la boue n'interfère pas entre la face du club et la balle ?
- R.** Oui, à condition que la balle soit remplacée à l'endroit d'où elle a été relevée. Toutefois, si le joueur faisait pivoter la balle dans le but de la surélever avec la boue, il serait en infraction avec la Règle 20-3a.

Autres Décisions concernant la Règle 21 : voir "Nettoyer la balle" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

22-1 BALLE AIDANT LE JEU

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

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

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

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

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

Note : Lorsqu'une autre balle est en mouvement, toute balle qui pourrait influencer le mouvement de cette balle, ne doit pas être relevée.

22-2 BALLE GÊNANT LE JEU

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

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

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

Note 1 : Sauf sur le *green*, un joueur ne peut pas relever sa balle uniquement parce qu'il considère qu'elle pourrait gêner le jeu d'un autre joueur. S'il relève sa balle sans avoir été requis de le faire, il **encourt une pénalité d'un coup pour infraction à la Règle 18-2**, mais il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle 22.

Note 2 : Lorsqu'une autre balle est en mouvement, toute balle qui pourrait influencer le mouvement de cette balle, ne doit pas être relevée.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

BALLE AIDANT OU GÊNANT LE JEU**22/1****Gêne mentale par une autre balle**

- Q.** Pour que A soit autorisé à faire relever la balle de B parce qu'elle le gêne, la balle de B doit-elle être sur ou près de la ligne de jeu de A et donc dans une position qui interfère physiquement avec la balle de A ? Ou A peut-il aussi faire relever la balle de B si elle est hors de sa ligne de jeu mais attire son œil et constitue ainsi une

gêne mentale ?

- R.** Un joueur peut, selon la Règle 22-2, faire relever une autre balle si cette balle gêne soit physiquement, soit mentalement son jeu.

Décision connexe :

- 24-2a/1 Gêne mentale par une obstruction.

22/2

Joueur prétendant qu'une autre balle se trouvant à 10 mètres gêne son jeu

- Q.** La balle de B est à un mètre du green sur la ligne allant directement du trou à la balle de A qui est à dix mètres du green. A peut-il demander à B de relever sa balle au motif que la balle gêne son jeu ?
- R.** Oui.

22/3

Joueur demandant à un autre joueur de relever sa balle en l'absence de possibilité raisonnable que la balle puisse gêner ou aider

- Q.** La balle de A est sur le green. La balle de B est à 90 mètres du green. B demande à A de relever sa balle selon la Règle 22-2 parce qu'elle pourrait gêner son jeu (celui de B). Ceci se produit plusieurs fois pendant le tour. Une telle procédure est-elle autorisée ?
- R.** La Règle 22 est destinée à couvrir les situations où il y a une possibilité raisonnable qu'une balle puisse aider ou gêner une autre balle. Si la Règle est utilisée abusivement, comme dans le cas cité, le Comité est en droit de pénaliser B pour retarder indûment le jeu (Règle 6-7).

22/4 (Réservée)

22/5

Balle aidant le jeu relevée par l'adversaire et replacée sur demande ; balle du joueur heurtant ensuite la balle de l'adversaire qui dépose réclamation

- Q.** Dans un match entre A et B, la balle de A est près du trou dans une position qui peut servir de butée à la balle de B. A relève sa balle pour la nettoyer. B demande à A de replacer sa balle avant qu'il (B) ne putte. A proteste mais B affirme que, selon les Règles, A doit replacer immédiatement sa balle. A replace sa balle mais conteste à B le droit d'une telle exigence et réclame le gain du trou. B putte, sa balle heurte la balle de A et s'arrête très près du trou. A replace sa balle et termine le trou en 4. B termine ensuite le trou en 4. Le match continue et la réclamation est déposée plus tard auprès du Comité. Quelle devrait être la décision du Comité ?
- R.** Le trou reste comme joué. Les Règles ne demandent pas à A de replacer sa balle, mais B n'est pas en infraction avec les Règles en demandant à A de la replacer – voir Règle 22-1.

22/6

Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée

- Q.** En stroke play, la balle de B repose juste en dehors du green. La balle de A repose près du trou dans une position qui peut servir de butée à la balle de B. B demande à

A de ne pas relever sa balle. Une telle demande est-elle correcte ?

- R.** Non. Si A et B se mettent d'accord pour ne pas relever une balle qui pourrait aider B, les deux joueurs doivent être disqualifiés selon la Règle 22-1.

Décisions connexes :

- 2-4/8 Joueur concédant le coup suivant de l'adversaire et jouant avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle.
- 3-4/1 Compétiteur ne bénéficiant pas de la possibilité de relever une balle aidant un co-compétiteur.
- 20-1/11 Marque-balle en position d'aider un autre joueur.
- 30-3f/11 Demande de relever une balle pouvant aider le partenaire non satisfaite.

22/7

Balle aidant un co-compétiteur sur le green ; procédure pour un arbitre si le compétiteur ne relève pas sa balle

- Q.** En stroke play, la balle d'un compétiteur est en position d'aider le jeu d'un co-compétiteur et le compétiteur peut relever la balle selon la Règle 22-1 sans retarder le jeu du co-compétiteur. Toutefois, le compétiteur ne fait rien pour invoquer la Règle. Serait-il justifié pour un arbitre d'intervenir en demandant au compétiteur d'invoquer la Règle dans son intérêt et celui de tous les autres joueurs du champ ?
- R.** Oui. Si le compétiteur refuse, il y a forte présomption d'une entente pour ne pas relever une balle qui peut aider le jeu du compétiteur en infraction avec la Règle 22-1. L'arbitre serait justifié d'en informer les compétiteurs concernés et de les avertir que le fait de ne pas relever la balle entraînerait une disqualification selon la Règle 22-1.

Autres Décisions concernant la Règle 22 : voir "Balle aidant ou gênant le jeu" dans l'Index.

RÈGLE 23

DÉTRITUS

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

23-1. DÉGAGEMENT

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

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

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

(Chercher une balle dans un obstacle – voir Règle 12-1).

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

GÉNÉRALITÉS

23/1

Moment où un détritius devient une obstruction

Un détritius peut devenir une obstruction lorsqu'il est transformé par construction ou processus manufacturier. Par exemple, un rondin (détritius) qui a été fendu et sur lequel on a fixé des pieds a été changé par construction en banc (obstruction) ; de même un morceau de bois (détritius) devient une obstruction lorsqu'il est manufacturé en brique de charbon de bois.

23/2

Signification de "solidement enfoncé" dans la Définition de "Détritius"

- Q.** La Définition du "Détritius" spécifie qu'une pierre est un détritius si elle n'est pas solidement enfoncée. Quand une pierre est-elle solidement enfoncée ?
- R.** Si une pierre est partiellement enfoncée et peut être ramassée facilement, c'est un détritius. Lorsqu'il y a doute quant au fait qu'une pierre soit solidement enfoncée ou non, celle-ci ne devrait pas être enlevée.

23/3**Poire à moitié mangée**

- Q.** Une poire à moitié mangée repose devant une balle dans un bunker et il n'y a pas de poirier dans les environs. Dans ces circonstances, une poire est-elle une obstruction plutôt qu'un débris, auquel cas le joueur peut la déplacer sans pénalité ?
- R.** Non. Une poire est un objet naturel. Lorsqu'elle est détachée de l'arbre, c'est un débris. Le fait qu'elle soit à moitié mangée et qu'il n'y ait pas de poirier dans le voisinage ne modifie pas le statut de la poire.

23/4**Peaux de fruit**

- Q.** Une peau de banane ou d'un autre fruit est-elle un débris ?
- R.** Oui.

23/5**Fourmilière**

- Q.** Une fourmilière est-elle un débris ?
- R.** Oui. Une fourmilière est un rejet ou tas fait par un insecte. Un joueur est autorisé à déplacer une fourmilière selon la Règle 23-1.

Décisions connexes :

- [23/11 Terre meuble d'un rejet de trou fait par un animal fouisseur.](#)
- [25/23 Taupinières.](#)
- [33-8/22 Règle Locale traitant les fourmilières comme terrain en réparation.](#)

23/5.5**Statut de créatures ressemblant à des insectes**

La définition des "débris" spécifie que les vers, insectes et animaux similaires sont des débris. Le terme "similaire", inclut des créatures telles que les araignées. Une toile faite par une araignée est considérée comme un rejet fait par un insecte et est aussi un débris, même si elle est attachée à un autre objet.

23/6 (Réservée)**23/6.5****Statut d'un serpent**

- Q.** Quel est le statut d'un serpent ?
- R.** Un serpent vivant est un élément extérieur. Un serpent mort est à la fois un élément extérieur et un débris. Il est possible qu'un objet ou une personne relève de plus d'une définition.

23/7**Arbre tombé**

- Q.** Un arbre tombé est-il un débris ?
- R.** S'il est encore attaché à la souche, non ; s'il n'est plus attaché à la souche, oui.

23/8

Ver partiellement enterré

- Q.** Un ver qui est moitié sur le sol et moitié sous terre, est-il un détritit qui peut être déplacé ? Ou est-il fixé ou solidement enfoncé et par conséquent n'est pas un détritit ?
- R.** Un ver qui est à moitié sous terre n'est pas "fixé ou ne pousse pas" ou "n'est pas solidement enfoncé" au sens des termes de la Définition du "Détritit". Par conséquent, un tel ver peut être enlevé selon la Règle 16-1a(i) ou la Règle 23.

23/9

Gland enfoncé

- Q.** Un gland enfoncé est-il un détritit ?
- R.** Non si le gland est solidement enfoncé – voir Définition du "Détritit".

Décision connexe :

- 16-1a/7 Joueur réparant sur la ligne de putt un creux créé lors du retrait d'un gland partiellement enfoncé.

23/10

Balle enfoncée dans un fruit

- Q.** Une balle est enfoncée dans une orange reposant sous un oranger. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou la considérer injouable. Puisque l'orange adhère à la balle, ce n'est pas un détritit.

23/11

Terre meuble d'un rejet de trou fait par un animal fouisseur

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le parcours dans les rejets d'un trou fait par un animal fouisseur. En plus des options de dégagement selon la Règle 25, le joueur peut-il enlever autour de sa balle de la terre meuble provenant de ces rejets ?
- R.** Non. Le rejet fait par un animal fouisseur n'est pas un détritit – voir Définition du "Détritit".

Décisions connexes :

- 23/5 Fourmilière.
- 25/23 Taupinières.

23/12

Carottes d'aération

- Q.** Les carottes de terre compacte retirées lors de l'aération des fairways sont-elles des détritits ?
- R.** Oui. La terre meuble n'est pas un détritit. Néanmoins, de telles carottes, puisqu'elles sont constituées de terre compacte, sont des détritits.

Décision connexe :

- 25/15 Trous d'aération.

23/13**Motte de terre**

- Q.** Une motte de terre est-elle un détritrus ?
- R.** Oui. Le sol meuble n'est pas un détritrus sauf sur le green, mais une motte de terre n'est pas du sol meuble.

23/14**Gravier utilisé pour un revêtement de route**

- Q.** Un joueur envoie sa balle sur une route recouverte de gravier. Bien qu'il soit autorisé à se dégager de cette obstruction, il préfère jouer la balle de la route. Peut-il déplacer le gravier qui pourrait gêner son coup ?
- R.** Oui. Le gravier est un détritrus et un joueur peut enlever des détritrus en application de la Règle 23-1. Ce droit n'est pas annulé par le fait que, quand une route est recouverte de gravier, elle devient une route à revêtement artificiel et donc une obstruction inamovible. Le même principe s'applique aux routes ou chemins en pierre, en coquillages broyés, en copeaux de bois ou en matériau similaire.

Décisions connexes :

- 13-2/32 Améliorer la ligne de jeu en enlevant une pierre d'un mur
- 24/9 Route ou chemin recouvert d'un revêtement artificiel.

Autres Décisions concernant la Règle 23 : voir "Détritrus" et "Statut d'un objet" dans l'Index.

DÉGAGEMENT DE DÉTRITRUS**23-1/1****Moyens par lesquels des détritrus peuvent être enlevés**

- Q.** Des rejets de vers sont des détritrus. Par quels moyens ces rejets peuvent-ils être enlevés ?
- R.** Des détritrus peuvent être enlevés par tous les moyens, sauf que, en enlevant des détritrus sur la ligne de putt, le joueur ne doit pas tasser quoi que ce soit (Règle 16-1a).

23-1/2**Grosse pierre ne pouvant être déplacée qu'avec beaucoup d'effort**

- Q.** La balle d'un joueur repose dans le rough directement derrière une pierre de la taille d'une pastèque. La pierre ne peut être déplacée qu'avec beaucoup d'effort. Est-ce un détritrus qui peut être enlevé ?
- R.** Oui. Les pierres de toutes tailles (non solidement enfoncées) sont des détritrus et peuvent être enlevées, à condition que l'enlèvement ne retarde pas indûment le jeu (Règle 6-7).

23-1/3**Aide pour déplacer un gros détritrus**

- Q.** Des spectateurs, cadets, co-compétiteurs, etc., peuvent-ils aider un joueur à déplacer un gros détritrus ?
- R.** Oui.

23-1/4**Casser une partie d'un gros débris**

- Q.** Si une partie d'une grosse branche tombée d'un arbre (et qui est donc un débris) interfère avec le mouvement d'un joueur, peut-il casser la partie gênante de la branche au lieu de déplacer la branche entière ?
- R.** Oui.

Décisions connexes :

- 13-2/13 Coucher de l'herbe en enlevant des débris.
- 13-2/26 Objet naturel interférant avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il s'agit d'un débris.

23-1/5**Enlever un insecte sur une balle**

- Q.** Un insecte vivant est immobile ou rampe sur la balle d'un joueur. Que peut faire le joueur pour enlever l'insecte ?
- R.** Un insecte vivant n'est pas considéré comme adhérent à la balle et par conséquent est un débris – voir Définition du "Débris".

Si la balle du joueur repose sur le parcours, le joueur peut enlever l'insecte avec ses doigts ou chasser l'insecte de la balle en soufflant, mais si en agissant ainsi, cela cause le déplacement de la balle, il y a une pénalité selon la Règle 18-2. Si la balle du joueur repose sur le green, le joueur peut faire les mêmes actions, mais il n'y a pas de pénalité s'il cause le déplacement de la balle à condition que le mouvement soit directement imputable à l'enlèvement du débris (voir Règle 23-1).

Si la balle du joueur repose dans un obstacle, l'insecte est considéré être dans l'obstacle et le joueur ne peut pas toucher ou physiquement enlever l'insecte de la balle (Règle 13-4c). Cependant, comme l'insecte est animé et capable de se déplacer par lui-même, le joueur peut faire des actions, comme agiter sa main, un club, une serviette, pour encourager l'insecte à se déplacer. Si l'insecte se déplace, il n'y a pas de pénalité à condition que le joueur n'ait pas touché l'insecte lorsqu'il était sur la balle, ni touché le sol de l'obstacle ou l'eau dans un obstacle d'eau avec sa main ou son club, ni déplacé la balle.

Décisions connexes :

- 13-4/16.5 Insecte volant dans un obstacle d'eau.
- 23-1/12 Balle adressée sur le green se déplaçant en enlevant un débris.

23-1/6**Enlever des débris d'une zone où la balle doit être droppée**

- Q.** Sur le parcours, un joueur peut-il enlever des débris de la zone dans laquelle il se prépare à dropper sa balle ?
- R.** Oui.

23-1/6.5**Enlever des débris de l'endroit où une balle doit être placée**

- Q.** Sur le parcours, un joueur se dégageant en application d'une Règle droppe sa balle qui roule à plus de deux longueurs de club. Il redroppe selon la Règle 20-2c, avec le

même résultat. Il doit maintenant placer la balle aussi près que possible de l'emplacement où elle a touché en premier une partie du terrain lorsqu'elle a été redroppée – Règle 20-2c. Avant de placer la balle, peut-il enlever des débris se trouvant sur ou autour du point où la balle doit être placée ?

R. Oui.

23-1/7

Débris dans un obstacle déplacé dans le processus de relèvement d'une balle

- Q.** Un débris dans un obstacle, proche de la balle d'un joueur reposant dans le même obstacle, est déplacé lorsque le joueur relève sa balle en vertu d'une Règle qui prévoit que la balle soit replacée. Le joueur est-il tenu de replacer le débris avant de jouer son prochain coup ?
- R.** Oui. S'il omet de le faire, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play selon le principe que s'il procède ainsi, de fait, il contrevient à la Règle 13-4c. **(Révisée)**

23-1/7.5

Débris sur le parcours déplacé lors du déplacement d'une balle ou durant le processus de relèvement d'une balle

- Q.** Un débris proche de la balle d'un joueur reposant sur le parcours est déplacé (a) lors du déplacement de la balle dans des circonstances où une Règle exige que la balle soit replacée ou (b) alors que la balle est en train d'être relevée selon une Règle qui exige que la balle soit replacée. Le débris était dans une position telle qu'il était probable que la balle du joueur se serait déplacée si le débris avait été enlevé préalablement. Devrait-on exiger du joueur qu'il replace le débris avant d'exécuter son coup suivant ?
- R.** Non, dans de telles circonstances, le joueur n'est pas obligé de replacer le débris. **(Nouvelle)**

23-1/8

Enlèvement de débris risquant de causer le déplacement de la balle ; débris enlevés avant de replacer la balle

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le parcours contre une branche d'arbre détachée et sur un lit d'aiguilles de pin. Il paraît probable que la balle se déplacera si le joueur déplace soit la branche, soit les aiguilles de pin. Le joueur alors relève la balle, ou la balle est déplacée, selon une Règle qui exige que la balle soit replacée. Avant de replacer la balle à l'endroit d'où elle a été relevée ou déplacée, le joueur enlève la branche d'arbre ou les aiguilles de pin sur lesquelles la balle reposait. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. En application de la Règle 18-2, sur le parcours un joueur encourt une pénalité s'il provoque le déplacement de sa balle suite au déplacement d'un débris. Cette Règle serait contournée si, avant qu'une balle déplacée ou relevée ne soit replacée à l'endroit d'où elle avait été relevée ou déplacée, il était permis de retirer des débris dont l'enlèvement aurait probablement provoqué le déplacement de la balle. En conséquence, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur devrait être pénalisé d'un coup.
- Dans de telles circonstances, si un joueur veut enlever les débris, il devrait le faire soit avant de relever la balle, soit après avoir replacé la balle déplacée ou relevée.

Si sa balle se déplace alors suite au retrait des détritux, le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 et doit replacer la balle.

Cette Décision ne s'applique pas dans le cas où le joueur doit dropper la balle selon la Règle 20-3c du fait qu'il est impossible de déterminer l'emplacement où la balle doit être replacée ; dans cette situation, la Décision 23-1/6 s'applique et le joueur est autorisé à enlever n'importe quel détritux de la zone dans laquelle il se prépare à dropper sa balle aussi près que possible de l'endroit où elle reposait. **(Révisée)**

Décisions connexes aux décisions 23-1/7 et 23-1/8 :

- 1-4/5 Enlèvement d'une obstruction dans un obstacle pouvant entraîner le déplacement d'un détritux.
- 13-4/16 Enlèvement d'un détritux recouvrant une mauvaise balle dans un obstacle d'eau.
- 13-4/35.7 Joueur considérant sa balle injouable dans un bunker, relevant la balle et enlevant ensuite un détritux du bunker.

23-1/9

Enlever un détritux reposant hors limites

- Q.** Un détritux reposant hors limites interfère avec le stance d'un joueur. Le joueur peut-il retirer le détritux ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 24-1/3 Objet artificiel amovible reposant hors limites.

23-1/10

Enlever des détritux affectant le jeu d'un joueur

- Q.** Un joueur ayant un putt en descente enlève des détritux entre sa balle et le trou mais en laisse quelques-uns derrière le trou. Un adversaire ou un co-compétiteur enlève, derrière le trou, des détritux qui auraient pu servir de butoir à la balle du joueur. Quelle est la décision ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), le joueur est autorisé à replacer les détritux mais n'en a pas l'obligation.

L'adversaire ou le co-compétiteur est autorisé par la Règle 23-1 à enlever les détritux et n'enfreint donc pas la Règle 1-2 (voir Exception 1 de la Règle 1-2). Cependant, si l'adversaire ou le co-compétiteur ignore la demande du joueur de ne pas enlever les détritux, l'adversaire perd le trou (voir Décision 2/3) ou le co-compétiteur est disqualifié (Règle 3-4) pour avoir intentionnellement refusé au joueur le droit de laisser les détritux en place.

Les mêmes principes s'appliquent en cas d'enlèvement d'une obstruction amovible dans une situation similaire.

Décisions connexes :

- Voir "Équité : Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu quand la balle s'immobilise après un coup" dans l'Index.

23-1/11

Balle déplacée accidentellement du pied en enlevant un débris sur le green

- Q.** Un joueur dans le processus d'enlèvement d'un débris sur le green déplace accidentellement sa balle avec son pied. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2, et la balle doit être replacée.

La Règle 23-1 spécifie que le joueur n'encourt pas de pénalité si, sur le green, sa balle se déplace accidentellement dans le processus d'enlèvement d'un débris. Cependant, cette Règle s'applique seulement lorsque le déplacement d'une balle est directement imputable à l'enlèvement d'un débris. Dans le cas cité, l'enlèvement du débris n'a pas provoqué le déplacement de la balle.

23-1/12

Balle adressée sur le green se déplaçant en enlevant un débris

- Q.** Après qu'un joueur a adressé sa balle sur le green, un insecte se pose sur la balle. Le joueur se penche sans bouger ses pieds et, en tentant de chasser l'insecte de la balle, déplace la balle de plusieurs centimètres. Le joueur est-il sujet à un coup de pénalité selon la Règle 18-2 ?
- R.** Non. Un insecte est un débris – voir Définition du "Débris" et Décision 23-1/5. Selon la Règle 23-1, un joueur n'encourt pas de pénalité si une balle sur le green se déplace dans le processus d'enlèvement d'un débris. La Règle 23-1 prévaut sur la Règle 18-2 dans le cas cité. **(Révisée)**

Décisions connexes :

- 13-4/16.5 Insecte volant dans un obstacle d'eau.
- 20-1/12 Marque-balle déplacé accidentellement par un joueur après l'enlèvement de débris.
- 23-1/5 Enlever un insecte sur une balle.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

24-1. OBSTRUCTION AMOVIBLE

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

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

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

Lorsqu'une balle est en mouvement, une *obstruction* qui pourrait influencer le mouvement de la balle, autre que l'*équipement* de n'importe quel joueur ou le *drapeau* pris en charge, retiré ou tenu levé, ne doit pas être enlevée.

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

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

24-2. OBSTRUCTION INAMOVIBLE**a. Interférence**

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

b. Dégagement

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

(i) sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* et pas plus près du *trou* que ce point. Le *point le plus proche de dégagement* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *green*. Lorsque la balle est droppée à l'intérieur d'une longueur de club de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* en un emplacement qui évite l'interférence de l'*obstruction* inamovible et n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

(ii) dans un bunker : si la balle est dans un *bunker*, le joueur doit relever la balle et la dropper soit :

- (a) Sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans le *bunker* et que la balle doit être droppée dans le *bunker* ;
- (b) Avec une pénalité d'un coup, à l'extérieur du *bunker* en gardant le point où elle reposait directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière du *bunker*.

(iii) **sur le green** : si la balle repose sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer sans pénalité au *point le plus proche de dégagement* qui n'est pas dans un *obstacle*. Le *point le plus proche de dégagement* peut se situer en dehors du *green*.

(iv) **sur l'aire de départ** : si la balle repose sur l'*aire de départ*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité selon la clause (i) ci-dessus.

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

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

Exception : Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle si (a) une interférence due à tout autre chose qu'une *obstruction* inamovible rend le *coup* clairement irréalisable, ou si (b) l'interférence d'une *obstruction* inamovible ne se produit qu'en raison d'un *coup* clairement déraisonnable ou d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

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

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

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

24-3. BALLE NON RETROUVÉE DANS UNE OBSTRUCTION

C'est une question de fait qu'une balle qui n'a pas été retrouvée après avoir été frappée en direction d'une *obstruction* soit dans l'*obstruction*. Pour pouvoir appliquer cette Règle, on doit être sûr ou quasiment certain que la balle est dans l'*obstruction*. En l'absence d'une telle certitude ou quasi-certitude, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.

a. Balle non retrouvée dans une obstruction amovible

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* amovible, le joueur peut *substituer* une autre balle et se dégager, sans pénalité, selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il doit enlever l'*obstruction* et sur le *parcours* ou dans un *obstacle* dropper une balle, ou sur le *green* placer une balle, aussi près que possible de l'emplacement situé directement en dessous de l'endroit où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* amovible, mais pas plus près du *trou*.

b. Balle non retrouvée dans une obstruction inamovible

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* inamovible, le joueur peut se dégager selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il faut déterminer l'emplacement où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* et, pour permettre l'application de cette Règle, la balle est

considérée reposer à cet emplacement et le joueur doit procéder de la manière suivante :

(i) sur le parcours : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* inamovible à un emplacement situé sur le *parcours*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(i).

(ii) dans un bunker : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* inamovible à un emplacement situé dans un *bunker*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(ii).

(iii) dans un obstacle d'eau (y compris un obstacle d'eau latéral) : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* inamovible à un emplacement situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.

(iv) sur le green : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'*obstruction* inamovible à un emplacement situé sur le *green*, le joueur peut *substituer* une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(iii).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

OBSTRUCTIONS : GÉNÉRALITÉS

24/1

Échelier fixé à une clôture de hors limites

- Q.** Un échelier fixé à une clôture de hors limites est-il une obstruction ?
R. Oui, à moins que le Comité ne le déclare comme faisant partie intégrante du terrain selon la Règle 33-2a(iv).

24/2

Renforts inclinés ou haubans soutenant une clôture de hors limites

- Q.** Des renforts inclinés ou des haubans soutiennent une clôture délimitant le terrain ou un filet de protection au-dessus d'une telle clôture. Si les renforts inclinés ou les haubans s'étendent sur le terrain, sont-ils des obstructions ?
R. Toute partie d'un tel renfort incliné ou hauban qui est sur le terrain est une obstruction.

24/3

Socles en béton de poteaux de clôture de hors limites

- Q.** Des poteaux d'une clôture de hors limites sont fixés dans des socles en béton de 35 centimètres de diamètre. Les parties de ces socles qui se trouvent à l'intérieur des limites du terrain sont-elles des obstructions ?
R. Non. Un tel socle fait partie de la clôture et donc aucune partie du socle n'est une obstruction – voir Définition de "Obstructions". Si ces socles sont au niveau du sol ou en dessous, la ligne de hors limites est déterminée au niveau du sol par les bords intérieurs des piquets de clôture. S'ils sont au-dessus du niveau du sol, le Comité devrait préciser l'emplacement de la ligne de hors limites.

24/4**Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites**

- Q.** Une partie d'une clôture de hors limites est penchée vers le terrain et se trouve à l'intérieur de la ligne de hors limites définie par les poteaux de clôture. La balle d'un joueur s'immobilise contre cette partie de la clôture. Le joueur est-il autorisé à se dégager selon la Règle 24-2b ?
- R.** Non. Une clôture définissant le hors limites n'est pas une obstruction, même si une partie est à l'intérieur de la ligne de hors limites définie par les poteaux de clôture – voir Définition de "Obstructions" et "Hors limites".

24/5**Piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué**

- Q.** Des piquets blancs installés entre les 7^e et 8^e trous définissent un hors limites pour le jeu du 7^e trou, mais n'ont aucune signification pour le jeu du 8^e trou. Ces piquets sont-ils des obstructions pour le jeu du 8^e trou ?
- R.** Non, la Définition du "Hors limites" stipule que de tels piquets ne sont pas des obstructions. Toutefois, dans le cas cité il est recommandé que, par une Règle locale, les piquets soient considérés comme obstructions inamovibles pour le jeu du 8^e trou.

Décision connexe :

- 33-8/14 Règle Locale considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction.

Décisions connexes aux décisions 24/1 à 24/5 :

- Voir "Clôture, ligne, mur ou piquets de hors limites " et "Mur" dans l'Index.

24/6**Pierre détachée d'un mur de soutènement dans un obstacle d'eau**

- Q.** La balle d'un joueur dans un obstacle d'eau est dans une position jouable mais elle est juste derrière une pierre qui s'est détachée d'un mur de soutènement dans l'obstacle d'eau. Le mur est une obstruction inamovible de laquelle le joueur n'est pas autorisé à se dégager sans pénalité. Est-ce que la pierre qui s'est détachée est une obstruction amovible, auquel cas le joueur peut la déplacer avant de jouer son coup ?
- R.** Oui.

24/7**Pierre faisant partie d'un drain dans un bunker**

- Q.** Une grosse pierre amovible a été placée à l'entrée d'un drain dans un bunker pour éviter que le sable ne s'écoule dans le drain. Quel est le statut d'une telle pierre ?
- R.** La pierre lorsque utilisée de cette façon est une obstruction. Si elle est facilement déplaçable, c'est une obstruction amovible à moins que le Comité ne l'ait déclarée inamovible.

24/8**Voiture en stationnement**

- Q.** La balle d'un joueur repose en dessous d'une voiture en stationnement. Quelle est la procédure ?

- R.** Si la voiture peut être déplacée rapidement, elle doit être traitée comme obstruction amovible et déplacée – voir Règle 24-1.
Si la voiture ne peut être immédiatement déplacée, elle doit être traitée comme obstruction inamovible et le joueur est autorisé à se dégager comme prescrit par la Règle 24-2b.

24/9**Route ou chemin recouvert d'un revêtement artificiel**

- Q.** Une route ou un chemin recouvert d'un revêtement artificiel est une obstruction. Qu'est-ce qui constitue un revêtement artificiel ?
- R.** Une route ou un chemin sur lequel a été appliqué un matériau étranger, par exemple béton, goudron, gravier, copeaux, etc., est recouvert d'un revêtement artificiel et est donc une obstruction.

Décision connexe :

- 23/14 Détritus utilisé pour un revêtement de route.

24/10 (Réservée)**24/11 (Réservée)****24/12****Marches en bois ou en terre**

Des marches en bois qui ont été construites sur une forte pente sont des obstructions – voir Décision 23/1.

Des marches qui ont été taillées dans une forte pente mais qui n'ont pas été recouvertes d'un matériau artificiel tel que des planches de bois, ne sont pas des obstructions.

24/13 (Réservée)**24/14****Gazon soulevé par un tuyau souterrain**

- Q.** Une canalisation d'eau est en partie souterraine et en partie au dessus du sol. Dans certains endroits où la canalisation est souterraine, elle a soulevé le gazon. Un tel gazon, qui a été soulevé par une obstruction, est-il considéré comme une partie de l'obstruction ?
- R.** Non.

Autres Décisions concernant la Règle 24 : voir "Obstructions" et "Statut d'un objet" dans l'Index.

OBSTRUCTIONS AMOVIBLES**24-1/1 (Réservée)**

24-1/2**Balle abandonnée**

- Q.** La balle d'un joueur vient reposer contre une balle abandonnée. Quelle est la procédure ?
- R.** Une balle abandonnée est une obstruction amovible. Le joueur peut la déplacer en application de la Règle 24-1.
La Règle 22-2, qui traite spécifiquement d'une balle gênant une autre balle, ne s'applique pas. Elle s'applique uniquement lorsqu'une balle en jeu gêne une autre balle en jeu.

24-1/3**Objet artificiel amovible reposant hors limites**

- Q.** Un objet artificiel amovible se trouvant hors limites gêne le stance d'un joueur. Le joueur peut-il le déplacer ?
- R.** Oui. La Règle 24-1 s'applique.

Décision connexe :

- 23-1/9 Enlever un détritux reposant hors limites.

24-1/4**Tenir une balle en enlevant une obstruction**

- Q.** Pendant l'enlèvement d'une obstruction amovible, un joueur peut-il maintenir sa balle en place pour éviter qu'elle ne se déplace ?
- R.** Non. Une telle procédure serait en infraction à la Règle 18-2. Il n'y a pas de pénalité si une balle bouge lors de l'enlèvement d'une obstruction amovible à condition que le déplacement de la balle soit directement imputable à l'enlèvement de l'obstruction.

Décisions connexes :

- 18-2/31 Balle touchée accidentellement en enlevant des détritux.
- 18-2/32 Balle touchée avec une pomme de pin ou une brindille pour éviter son déplacement lors du retrait d'un détritux.

24-1/5**Position de la balle marquée avant l'enlèvement d'une obstruction ; la balle se déplace quand le marque-balle est relevé**

- Q.** La balle d'un joueur repose contre une obstruction amovible. Avant d'enlever l'obstruction, le joueur marque la position de sa balle afin de pouvoir la replacer de façon précise au cas où elle se déplacerait lors du retrait de l'obstruction. Le joueur enlève l'obstruction et la balle ne bouge pas. Néanmoins, la balle se déplace lorsque le marque-balle est enlevé. Quelle est la décision ?
- R.** Le marque-balle est lui-même une obstruction amovible. Par conséquent, selon la Règle 24-1, le joueur n'encourt pas de pénalité et il doit replacer la balle.

Décision connexe :

- 20-1/15 Signification de "directement imputable" dans les Règles 20-1 et 20-3a.

Autres Décisions concernant la Règle 24-1 : voir "Obstructions" dans l'Index.

INTERFÉRENCE PAR OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES

24-2a/1

Gêne mentale par une obstruction

- Q.** La balle d'un joueur repose à plusieurs centimètres d'une bouche d'arrosage. La tête d'arrosage ne gêne pas physiquement le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel. Cependant, la tête d'arrosage trouble mentalement le joueur. Est-il autorisé à se dégager selon la Règle 24-2b ?
- R.** Non. Voir la Règle 24-2a.

Décision connexe :

- 22/1 Gêne mentale par une autre balle.

DÉGAGEMENT D'OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES

24-2b/1

Déterminer le "Point le plus proche de dégagement "

- Q.** La Note de la Définition du "Point le plus proche de dégagement" stipule que le joueur devrait déterminer ce point "en utilisant le club avec lequel il compte jouer son coup suivant, pour simuler sa position à l'adresse et son mouvement pour un tel coup". Le joueur peut-il utiliser n'importe quel club, position à l'adresse, direction de jeu ou mouvement intentionnel pour déterminer le point le plus proche de dégagement ?
- R.** Non. En déterminant précisément le point le plus proche de dégagement il est recommandé que le joueur utilise le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement (droitier ou gaucher) qu'il aurait utilisé si l'obstruction ou la situation à l'origine du dégagement n'avait pas existé. Par exemple, le joueur est gêné par une obstruction inamovible et, si cette obstruction n'existait pas, il utiliserait un fer 4 en droitier pour jouer la balle de sa position d'origine en direction du green. Pour déterminer précisément le point le plus proche de dégagement, il devrait utiliser un fer 4 en droitier et la direction de jeu devrait être vers le green. Voir aussi Décisions 20-2c/0.7 et 20-2c/0.8.

Décisions connexes :

- 24-2b/3.7 Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement.
- 24-2b/4 Club utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement non utilisé pour le coup suivant.
- 25-1b/2 Schémas illustrant le "Point le plus proche de dégagement ".

24-2b/2

Joueur ne respectant pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le parcours, sur un chemin recouvert d'une surface artificielle, qui est une obstruction inamovible. La balle est située sur le bord gauche de l'obstruction et le joueur est droitier. Le joueur choisit de se dégager selon la Règle 24-2b(i) mais ne respecte pas la procédure recommandée par la Note de la Définition du "Point le plus proche de dégagement " pour déterminer le point le plus

- proche de dégagement. Au lieu de cela, il relève la balle et la droppe à l'intérieur d'une longueur de club du bord le plus proche de l'obstruction, mais pas plus près du trou que la position d'origine de la balle, et la joue. Quelle est la décision ?
- R.** À condition que la balle soit droppée à un endroit qui satisfait aux exigences de la Règle 24-2b(i) et si la balle ne roule pas dans une position exigeant qu'elle soit redroppée selon la Règle 20-2c, le joueur n'encourt pas de pénalité.

Bien qu'il existe une procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement, les Règles n'exigent pas d'un joueur de déterminer ce point quand il procède selon la Règle 24-2, 24-3, 25-1 ou 25-3. Si un joueur ne détermine pas avec précision un point le plus proche de dégagement ou identifie un point le plus proche de dégagement incorrect, il n'y a pénalité que si, de ce fait, le joueur droppe sa balle à un endroit qui ne satisfait pas aux exigences de la Règle selon laquelle il procède, et s'il joue ensuite la balle (par exemple l'endroit est à plus d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement déterminé correctement ou bien la balle est droppée plus près du trou que le point le plus proche de dégagement). Dans de telles circonstances, le joueur est pénalisé pour avoir joué d'un mauvais endroit (Règle 20-7).

24-2b/3

Joueur déterminant le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté

- Q.** En procédant selon la Règle 24-2b(i) ou la Règle 25-1b(i), la Définition du "Point le plus proche de dégagement" stipule que pour déterminer correctement le point le plus proche de dégagement, le joueur devrait utiliser le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement (droitier ou gaucher) qu'il utiliserait si l'obstruction ou la situation à l'origine du dégagement n'existait pas. Quelle est la procédure si, ayant déterminé le coup qu'il aurait à exécuter, il est physiquement incapable d'exécuter un tel coup depuis ce qui paraît être le point le plus proche de dégagement parce que soit (a) la direction de jeu est obstruée par un arbre, soit (b) il est incapable d'exécuter le mouvement arrière pour le coup intentionnel à cause d'un buisson ?
- R.** Le point identifié est le point le plus proche de dégagement. Le fait qu'à cet endroit le joueur ne puisse pas exécuter le coup projeté à cause de quelque chose d'autre que l'obstruction ou la situation pour laquelle le dégagement a été pris, ne change pas ce résultat. Le joueur doit dropper la balle à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement, pas plus près du trou. Une fois la balle en jeu, le joueur doit ensuite décider quel type de coup il fera. Ce coup peut être différent de celui qu'il aurait exécuté depuis la position d'origine de la balle en l'absence de l'obstruction ou de la situation ayant permis le dégagement.

24-2b/3.5

Joueur incapable physiquement de déterminer le point le plus proche de dégagement

- Q.** En procédant selon la Règle 24-2b(i) ou la Règle 25-1b(i), la Définition du "Point le plus proche de dégagement" stipule que pour déterminer exactement le point le plus proche de dégagement, le joueur devrait utiliser le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement (droitier ou gaucher) qu'il utiliserait si l'obstruction ou la situation à l'origine du dégagement n'existait pas. Quelle est la procédure si un joueur est physiquement incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement parce que, par exemple, ce point est dans un tronc d'arbre

ou qu'une clôture de hors limites empêche le joueur d'adopter la position à l'adresse adéquate ?

- R.** Le point le plus proche de dégagement dans les deux cas doit être estimé et le joueur doit dropper la balle à l'intérieur d'une longueur de club du point estimé, pas plus près du trou.

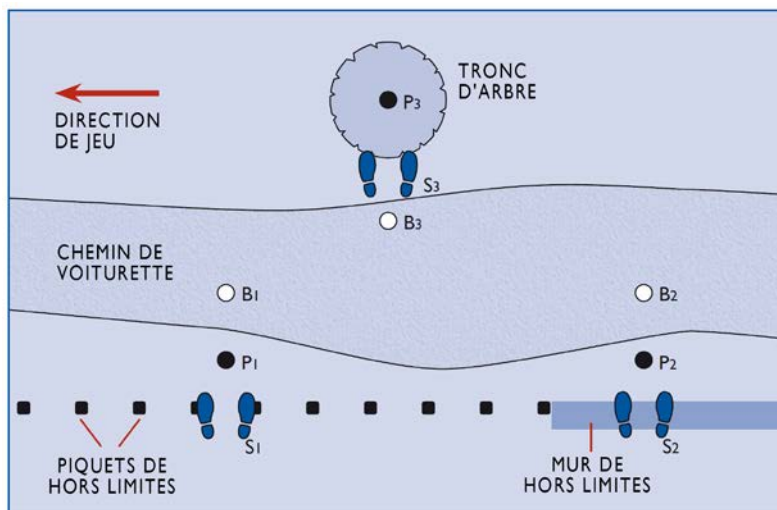
Décision connexe aux décisions 24-2b/3 et 24-2b/3.5 :

- 33-8/19 Règle Locale autorisant un dégagement sur un côté spécifié d'un chemin pavé.

24-2b/3.7

Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement

Le schéma suivant illustre le point soulevé dans la Décision 24-2b/3.5 où un joueur peut être incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement d'une obstruction inamovible et doit estimer ce point selon la Règle 24-2b.



B1= position de la balle sur le chemin – P1 = point le plus proche de dégagement (déterminé)

S1 = stance théorique utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement P1 – le stance du joueur est hors limites

B2= position de la balle sur le chemin – P2 = point le plus proche de dégagement (estimé)

S2 = stance théorique utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement P2 – le joueur est incapable de prendre son stance à cause d'un mur de hors limites

B3= position de la balle sur le chemin – P3 = point le plus proche de dégagement (estimé)

S3 = stance théorique utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement P3 – le joueur est incapable de prendre son stance à cause d'un tronc d'arbre

Décisions connexes :

- 24-2b/1 Déterminer le "Point le plus proche de dégagement".
- 25-1b/2 Schémas illustrant le "Point le plus proche de dégagement".

24-2b/4**Club utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement non utilisé pour le coup suivant**

- Q.** La Note de la Définition du "Point le plus proche de dégagement" stipule : "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 le mouvement pour un tel coup". Si le lie de la balle obtenu est tel qu'il est plus opportun pour le joueur de jouer son coup suivant avec un autre club, le joueur peut-il utiliser l'autre club ?
- R.** Oui.

Décisions connexes :

- 20-2c/0.7 Balle droppée d'une obstruction inamovible roulant plus près de l'obstruction que le point le plus proche de dégagement ; le joueur doit-il redropper si l'obstruction ne le gêne plus quand il change de club ?
- 20-2c/0.8 Joueur se dégagant d'un terrain en réparation ; doit-il redropper s'il y a une interférence pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le "point le plus proche de dégagement" ?

24-2b/5**Joueur relevant sa balle selon la première option de la Règle 24-2b(ii), désirant ensuite procéder selon la seconde option**

- Q.** Un joueur choisit de se dégager d'une obstruction inamovible dans un bunker. Il relève la balle pour se dégager sans pénalité selon la première option de la clause (ii) mais se rend compte que l'endroit où il aura à dropper la balle lui laissera un coup très difficile. Peut-il maintenant choisir de procéder selon la seconde option de la clause (ii) en encourageant un coup de pénalité et en droppant en dehors du bunker ?
- R.** Oui. Le joueur relève la balle pour se dégager d'une obstruction inamovible et est autorisé à procéder selon l'une ou l'autre des options de la Règle 24-2b(ii), indépendamment du fait que son intention initiale était de procéder selon la première option. Cependant, le joueur ne serait pas autorisé à utiliser la seconde option selon la Règle 24-2b(ii) s'il avait mis la balle en jeu selon la première option – voir Décision 25-1b/9.

Autres Décisions concernant la possibilité pour un joueur de changer d'option de dégagement après avoir entrepris une action : voir "Balle droppée ou redroppée : Changer d'option de dégagement" dans l'Index.

24-2b/6**Dégagement d'une obstruction inamovible entraînant incidemment un dégagement d'une clôture de hors limites**

- Q.** La balle d'un joueur est dans une position telle qu'une clôture de hors limites et une obstruction inamovible près de la clôture gênent toutes les deux la zone de mouvement intentionnel du joueur. Le joueur peut raisonnablement jouer le coup malgré la gêne de la clôture de hors limites. Si le joueur se dégage de l'obstruction selon la Règle 24-2b, il se dégagera par la même occasion de la clôture. Le joueur est-il autorisé à invoquer la Règle 24-2b dans ces circonstances ?
- R.** Oui.

24-2b/7**Dégagement d'une obstruction interférant avec le mouvement entraînant aussi un dégagement d'une gêne sur la ligne de jeu**

- Q.** La balle d'un joueur repose derrière une obstruction inamovible. L'obstruction interfère avec le mouvement du joueur et s'interpose aussi sur sa ligne de jeu. En obtenant le dégagement de l'interférence avec son mouvement, le joueur doit-il dropper la balle de façon à ce que la gêne sur sa ligne de jeu soit maintenue ?
- R.** Non. Puisque l'obstruction interfère avec le mouvement du joueur, le joueur est autorisé à se dégager selon la Règle 24-2b. Si, en procédant selon cette Règle, le joueur peut dropper la balle en un lieu qui évite aussi la gêne sur la ligne de jeu, il est autorisé à le faire.

24-2b/8**Drop du rough vers le fairway en se dégageant d'une obstruction**

- Q.** Un joueur dont la balle repose dans le rough près du fairway est autorisé à se dégager d'une obstruction inamovible. En obtenant le dégagement selon la Règle 24-2b(i), le joueur peut-il dropper la balle sur le fairway ?
- R.** Oui. Il n'y a pas de distinction dans les Règles entre le fairway et le rough ; les deux sont englobés dans le terme "parcours".

24-2b/9**Interférence par une deuxième obstruction après s'être dégagé d'une première**

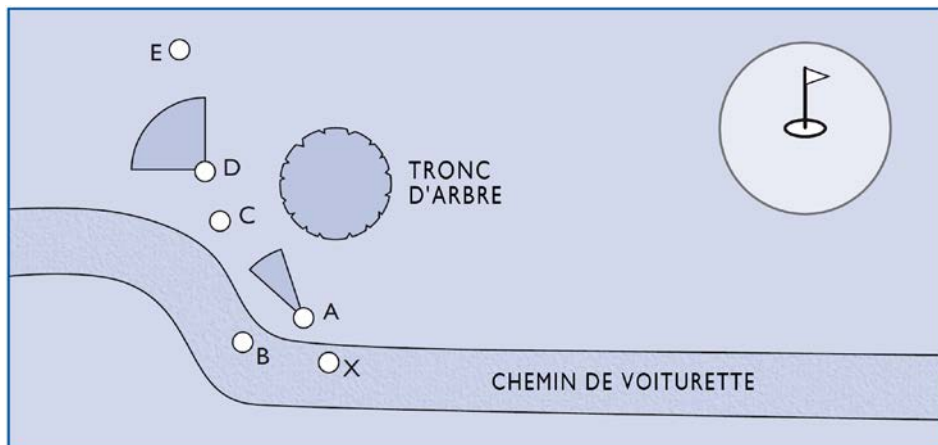
- Q.** Un joueur ayant obtenu le dégagement d'une obstruction inamovible droppe sa balle dans une telle position qu'une autre obstruction gêne son mouvement. Quelle est la procédure ?
- R.** Le joueur est autorisé à se dégager de la seconde obstruction comme prévu dans la Règle 24-2b.

Décision connexe :

- 20-2c/7 Joueur se dégageant d'une zone d'eau fortuite et balle s'immobilisant dans une position où une autre zone d'eau fortuite interfère ; doit-il redropper ?

24-2b/9.5

Après dégagement d'une obstruction pour un coup vers le green, obstruction interférant avec le stance pour un coup latéral nécessaire



- Q.** Dans l'illustration ci-dessus, le point X est l'emplacement d'origine de la balle et le point A est le point le plus proche de dégagement de l'obstruction (chemin). Le joueur droppe sa balle à l'intérieur d'une longueur de club du point A (à l'intérieur de la zone ombrée) et elle s'immobilise sur le chemin au point B. Il redroppe comme l'exige la Règle 20-2c, encore à l'intérieur d'une longueur de club du point A et la balle s'immobilise au point C.

Au point C il n'y a pas de gêne par le chemin pour un coup vers le green. Cependant, le joueur ne peut pas jouer vers le green du point C à cause de l'interposition de l'arbre. Son seul coup raisonnable est un coup latéral vers le fairway et, pour un tel coup, le chemin interfère avec son stance. Le joueur doit-il maintenant placer la balle aussi près que possible de l'emplacement où elle a touché le sol en premier après avoir été redropée conformément à la Règle 20-2c ?

- R.** Non. Le joueur n'est pas autorisé à placer la balle parce qu'au point C il n'y a pas d'interférence due au chemin pour un coup vers le green, direction de jeu souhaitée lorsque le dégagement a été réalisé. Cependant, à cause de l'arbre, le joueur se trouve dans une nouvelle situation. Il est autorisé à se dégager en application de la Règle 24-2b(i) pour le coup latéral qui n'est pas une direction de jeu anormale et injustifiée – voir Exception de la Règle 24-2b – et son plus proche point de dégagement sera le point D. Après que la balle a été dropée à l'intérieur d'une longueur de club du point D (dans la zone hachurée), elle s'immobilise au point E ; le joueur peut alors jouer dans n'importe quelle direction qu'il souhaite.

Décisions connexes :

- 24-2b/17 Obstruction interférant pour un coup anormal ; coup anormal raisonnable dans ces circonstances.
- 25-1b/22 Rejet d'animal fouisseur interférant avec un coup sur le côté ; quand le dégagement est-il autorisé.

24-2b/10**Obstruction dans un terrain en réparation interférant avec le mouvement du joueur**

- Q.** Une obstruction inamovible située dans une zone de terrain en réparation interfère avec le mouvement intentionnel du joueur. Le joueur peut-il se dégager de l'obstruction selon la Règle 24-2b, dropper sa balle dans le terrain en réparation et ensuite avoir l'option de jouer la balle à l'endroit où elle repose ou procéder selon la Règle 25-1b qui accorde le dégagement d'un terrain en réparation ?
- R.** Oui.

Décisions connexes :

- 24-2b/19 Coup sur une balle déraisonnable à cause d'une interférence due à une obstruction inamovible et à de l'eau fortuite.
- 25-1b/11 Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation.
- 25-1b/11.5 Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation ; le joueur peut-il se dégager des deux situations en une seule procédure ?
- 25-2/4 Balle enfoncée dans un terrain en réparation dans une zone tondu ras.

24-2b/11**Balle reposant sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible**

- Q.** Une balle s'immobilise sur la partie surélevée d'une obstruction inamovible, telle que le passage pour piéton d'un pont au-dessus d'un creux profond. Quelle est la décision ?

- R.** Si le joueur choisit de se dégager, il n'est pas tenu compte de la distance verticale. Le point le plus proche de dégagement (Point X) est considéré être au point situé sur le sol dans le creux directement au-dessous de l'endroit où la balle repose sur l'obstruction, à condition que le joueur n'ait pas d'interférence à ce point, telle que définie dans la Règle 24-2a. Le joueur peut procéder selon la Règle 24-2b en droppant la balle à l'intérieur d'une longueur de club du point X.

Dans une situation où il y aurait interférence avec une partie de l'obstruction (par exemple un pilier supportant le pont), pour une balle positionnée au point X, la balle est considérée comme reposant au point X. Le joueur peut procéder selon la Règle 24-2b en déterminant le point le plus proche de dégagement pour une balle reposant au point X.

La procédure est différente si la balle repose en dessous du sol (par exemple dans un tunnel). Dans une telle situation, toute distance, tant verticale qu'horizontale, est prise en compte pour déterminer le point le plus proche de dégagement. Dans certains cas, le point le plus proche de dégagement sera près de l'entrée du tunnel, et dans d'autres cas, il sera au-dessus du tunnel et devra être estimé.

Décisions connexes :

- 25-1b/23 Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur hors limites et s'immobilisant à l'intérieur des limites du terrain.
- 25-1b/24 Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur dans les limites du terrain et s'immobilisant hors limites.
- 25-1b/25 Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur dans un bunker et trouvée en dessous du green.
- 25-1b/25.5 Application de l'Exception de la Règle 25-1b lorsque la balle repose

sous terre dans un trou fait par un animal fousseur

- 28/11 Balle injouable dans un arbre et joueur choisissant de dropper à l'intérieur de deux longueurs de club.
- 28/12 Balle injouable à la base d'une falaise ; joueur désirant dropper à l'intérieur de deux longueurs de club d'un point au-dessus de la balle.

24-2b/12

Balle dans un tuyau de drainage enterré, l'entrée du drain étant hors limites

Q. Une balle pénètre dans un tuyau de drainage enterré dont l'entrée est hors limites. La balle est trouvée dans le drain sous une zone située sur le parcours. Quelle est la décision ?

R. Selon la Règle 24-2b(i), le joueur est autorisé à dropper la balle, sans pénalité, à l'intérieur d'une longueur de club du point situé sur le sol immédiatement au-dessus de l'endroit où repose la balle dans le tuyau de drainage, mais pas plus près du trou et pas dans un obstacle ni sur un green. Une ligne de hors limites se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas – voir Définition du "Hors limites".

Si le joueur ne peut retrouver ou identifier la balle et qu'il est sûr ou quasiment certain que la balle est dans le tuyau de drainage à l'intérieur des limites du terrain, le joueur peut invoquer la Règle 24-3b. Comme la partie du tuyau de drainage située hors limites n'est pas une obstruction (voir Définition de "Obstruction") la balle a "franchi en dernier les limites les plus externes de l'obstruction inamovible" à l'endroit où le tuyau de drainage enterré coïncide avec la ligne de hors limites. Donc, comme indiqué ci-dessus, le joueur peut dropper une balle, sans pénalité, à l'intérieur d'une longueur de club du point situé sur le sol immédiatement au-dessus de l'endroit où le tuyau de drainage coïncide avec la ligne de hors limites, sur une partie du terrain qui n'est pas plus près du trou, pas dans un obstacle ni sur un green.

En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le tuyau de drainage, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1.

Décision connexe :

- 24-3b/1 Balle perdue dans un tuyau de drainage enterré.

24-2b/13 (Réservée)

24-2b/14

Fenêtre du club-house ouverte et balle jouée à travers la fenêtre

Q. Un compétiteur envoie une balle dans un club-house qui n'est pas hors limites et qui n'a pas été déclaré partie intégrante du terrain.

Afin de jouer la balle, le compétiteur ouvre une fenêtre, en prétendant que c'est une obstruction amovible (ou partiellement amovible). Est-ce autorisé ?

R. Oui. Le club-house est une obstruction inamovible. Toutefois, toute partie d'une telle obstruction conçue pour être amovible, comme une fenêtre ou une porte, peut être déplacée dans n'importe quelle position si ceci ne retarde pas indûment le jeu.

Le même principe serait appliqué si le club-house avait été déclaré partie intégrante du terrain.

24-2b/15**Ouvrir les portes d'une grange pour jouer à travers la grange**

- Q.** Un joueur peut-il ouvrir les portes d'une grange pour lui permettre de jouer un coup à travers la grange ?
- R.** Oui. Une grange est une obstruction inamovible, mais les portes sont amovibles et peuvent être ouvertes. Voir aussi Décision 24-2b/14.

24-2b/15.3**Statut d'une partie amovible d'un tuyau de drainage**

- Q.** Dans un obstacle d'eau, le mouvement d'un joueur interfère avec un tuyau de drainage. Une extrémité du tuyau est inamovible, c'est-à-dire elle est ancrée dans le sol. Cependant, la partie du tuyau interférant avec le mouvement du joueur peut être rapidement déplacée d'un côté ou de l'autre. Le joueur est-il autorisé à déplacer le tuyau d'un côté pour qu'il n'interfère pas avec son mouvement ?
- R.** Oui, puisque la partie du tuyau interférant avec le mouvement du joueur est désignée comme étant amovible.

24-2b/15.5**Porte d'un bâtiment en position ouverte ou fermée**

- Q.** Sur le parcours la balle d'un joueur repose près de la porte ouverte d'un bâtiment (obstruction inamovible) situé sur le terrain. Quand elle est ouverte, la porte interfère avec la zone de mouvement intentionnel, mais quand elle est fermée le joueur n'a pas d'interférence due à la porte du bâtiment. Comment le joueur doit-il procéder ?
- R.** Avec la porte en position ouverte telle qu'il l'a trouvée, le joueur a une interférence, comme définie par la Règle 24-2a, due à une obstruction inamovible ; il est donc autorisé à un dégagement sans pénalité conformément à la Règle 24-2b. De plus, comme la porte est conçue pour être mobile, le joueur peut la placer dans une autre position pour éliminer l'interférence (voir Décisions 24-2b/14 et 24-2b/15).

Si le joueur n'avait pas eu d'interférence due à la porte, il n'aurait pas été autorisé à la placer dans une autre position dans le but de créer lui-même une interférence selon la Règle 24-2a.

Décision connexe aux décisions 24-2b/14 à 24-2b/15.5 :

- 13-2/32 Améliorer la ligne de jeu en enlevant une pierre d'un mur.

24-2b/16**Obstruction interférant mais balle injouable pour une autre raison**

- Q.** La balle d'un joueur repose entre deux racines d'arbre affleurantes. La balle est manifestement injouable à cause des racines. Une obstruction inamovible se trouve dans une position telle qu'elle interférerait avec le mouvement arrière du joueur si le joueur pouvait jouer la balle. Le joueur prétend qu'il peut se dégager, sans pénalité, selon la Règle 24-2b(i). Le joueur a-t-il raison ?
- R.** Non. Voir Exception de la Règle 24-2b. Le joueur doit invoquer la Règle 28.

Décision connexe :

- 25-1b/19 Balle reposant sur un rejet d'un animal fousseur ; coup irréalizable à cause d'un buisson.

24-2b/17**Obstruction interférant pour un coup anormal ; coup anormal raisonnable dans ces circonstances**

- Q.** La balle d'un joueur droitier est si près d'une clôture de hors limites sur la gauche d'un trou que le joueur, en jouant vers le trou, doit jouer en gaucher. En jouant un coup en gaucher, le mouvement arrière du joueur interfère avec une obstruction inamovible. Le joueur est-il autorisé à se dégager de l'obstruction ?
- R.** Le joueur est autorisé à se dégager puisque l'usage d'un coup anormal (en gaucher) est raisonnable dans ces circonstances – voir Exception de la Règle 24-2b.
- La procédure correcte pour le joueur est de se dégager pour un coup en gaucher en accord avec la Règle 24-2b(i).
- Le joueur peut ensuite utiliser un mouvement normal en droitier pour son coup suivant. Si l'obstruction interfère avec le mouvement ou le stance pour le coup en droitier, le joueur peut se dégager pour le coup en droitier selon la Règle 24-2b(i).

Décisions connexes :

- 24-2b/9.5 Après dégagement d'une obstruction pour un coup vers le green, obstruction interférant avec le stance pour un coup latéral nécessaire.
- 25-1b/22 Rejet d'animal fouisseur interférant avec un coup sur le côté ; quand le dégagement est-il autorisé.

24-2b/18**Obstruction interférant pour un coup anormal ; coup anormal déraisonnable dans ces circonstances**

- Q.** La balle d'un joueur droitier repose dans un mauvais lie. Une obstruction inamovible proche n'interfère pas avec un mouvement normal de droitier mais interfère avec un mouvement en gaucher. Le joueur annonce qu'il souhaite jouer son prochain coup en gaucher et, puisque l'obstruction interfère avec un tel coup, qu'il est autorisé à appliquer la Règle 24-2b. Le joueur peut-il invoquer la Règle 24-2b ?
- R.** Non. Si l'unique raison pour un joueur de jouer un coup en gaucher est d'échapper à un mauvais lie, l'exécution d'un coup anormal (en gaucher) est clairement déraisonnable et le joueur n'est pas autorisé à invoquer la Règle 24-2b – voir Exception de la Règle 24-2b.

24-2b/19**Coup sur une balle irréalisable à cause d'une interférence due à une obstruction inamovible et à de l'eau fortuite**

- Q.** La balle d'un joueur repose contre une obstruction inamovible dans de l'eau fortuite. Il est manifestement irréalisable pour lui d'exécuter un coup à cause de l'interférence provoquée tant par l'obstruction que par l'eau fortuite. Les Exceptions de la Règle 24-2b et de la Règle 25-1b semblent exclure le dégagement sans pénalité de l'une des situations à cause de l'interférence provoquée par l'autre. Est-ce correct ?
- R.** Non. Le joueur peut se dégager sans pénalité selon la Règle 24-2b ou la Règle 25-1b. Le propos des Exceptions de chacune de ces Règles est d'empêcher le joueur d'obtenir le dégagement sans pénalité lorsqu'il est manifestement irréalisable pour lui d'exécuter un coup à cause d'une interférence provoquée par une situation pour laquelle le dégagement sans pénalité n'est pas autorisé.

Décisions connexes :

- 1-4/8 Point le plus proche de dégagement d'un chemin pavé dans de l'eau fortuite ; point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite sur le chemin pavé.
- 24-2b/10 Obstruction dans un terrain en réparation interférant avec le mouvement du joueur.
- 25-1b/11.5 Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation ; le joueur peut-il se dégager des deux situations en une seule procédure ?
- 25-2/4 Balle enfoncée dans un terrain en réparation dans une zone tondue ras.

24-2b/20**Interférence par une ligne de chaux ou de peinture sur le sol**

- Q.** Une balle repose sur une ligne ou une autre marque sur le sol faite de chaux ou de peinture qui a été tracée pour canaliser les spectateurs ou pour désigner des points de références fixes concernant les distances. Le joueur est-il autorisé à se dégager selon la Règle 24-2b ?
- R.** Non. De telles lignes ou marques ne sont pas des obstructions. Néanmoins, le Comité peut, dans une Règle Locale, déclarer de telles zones comme étant terrain en réparation.

Décision connexe :

- 21/1 Enlever de la peinture de la balle.

24-2b/21**Interférence par un objet artificiel inamovible situé hors limites**

- Q.** Un objet artificiel inamovible situé hors limites interfère avec le mouvement du joueur. Le joueur peut-il obtenir un dégagement comme prévu dans la Règle 24-2b ?
- R.** Non. Les objets artificiels inamovibles situés hors du terrain ne sont pas des obstructions – voir Définition de "Obstructions" ; par conséquent, les Règles ne permettent pas un dégagement sans pénalité.

Décisions connexes :

- 13-2/19 Améliorer la zone du mouvement intentionnel en déplaçant des objets poussant ou fixes situés hors limites.
- 13-2/20 Partie de clôture située hors limites penchant au-dessus de la limite et interférant avec le mouvement.

BALLE NON RETROUVÉE DANS UNE OBSTRUCTION INAMOVIBLE**24-3b/1****Balle perdue dans un tuyau de drainage enterré**

- Q.** La balle d'un joueur entre dans un tuyau de drainage enterré, mais il ne peut la récupérer ou l'identifier. Quelle est la décision ?
- R.** Un tuyau de drainage ou un conduit enterré est une obstruction. S'il est sûr ou quasiment certain que la balle est dans l'obstruction inamovible, le joueur peut invoquer la Règle 24-3b. Selon la Règle 24-3b la balle est considérée reposer au

point où elle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'obstruction.

Si l'entrée du tuyau de drainage ou du conduit enterré est dans un obstacle d'eau, la Règle 24-3b(iii) s'applique ; le joueur n'est pas autorisé à se dégager sans pénalité et doit procéder selon la Règle 26-1.

Si l'entrée du tuyau de drainage ou du conduit enterré est hors limites, et s'il n'est pas sûr ou quasiment certain que la balle est à l'intérieur des limites du terrain, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1 – voir Décision 24-2b/12.

Décisions connexes :

- 25/10 Balle perdue dans un arbre situé dans un terrain en réparation.
- 25-1c/1.5 Explication du point où la balle a "franchi en dernier les limites les plus externes" d'un terrain en condition anormale.

Autres Décisions concernant la Règle 24-3 : voir "Certitude ou quasi-certitude" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

25-1. TERRAINS EN CONDITIONS ANORMALES**a. Interférence**

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

Note : Le Comité peut établir une Règle Locale stipulant que l'interférence d'un *terrain en condition anormale* avec le *stance* du joueur est considérée ne pas être en soi une interférence au sens de cette Règle.

b. Dégagement

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

(i) Sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du *point le plus proche de dégagement* et pas plus près du *trou* que ce point. Le *point le plus proche de dégagement* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *green*. Lorsque la balle est droppée à l'intérieur d'une longueur de club de ce point, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* à un emplacement qui évite l'interférence et n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

(ii) Dans un bunker : si la balle est dans un *bunker*, le joueur doit relever la balle et la dropper soit :

(a) Sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans le *bunker* et que la balle doit être droppée dans le *bunker* ou, si le dégagement total est impossible, aussi près que possible de l'emplacement où reposait la balle, mais pas plus près du *trou*, sur une partie du *terrain* dans le *bunker* qui offre le maximum possible de dégagement ;

(b) Avec une pénalité d'un coup, à l'extérieur du *bunker* en gardant le point où elle reposait, directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière du *bunker*.

(iii) Sur le green : si la balle repose sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer, sans pénalité, au *point le plus proche de dégagement* qui n'est pas dans un *obstacle*, ou si le dégagement total est impossible, à la position la plus proche d'où elle reposait qui offre le maximum possible de dégagement, mais pas plus près du *trou* ni dans un *obstacle*. Le *point le plus proche de dégagement* ou le point de dégagement maximal peut se situer en dehors du *green*.

(iv) Sur l'aire de départ : si la balle repose sur l'*aire de départ*, le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité selon la clause (i) ci-dessus.

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

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

Exception : Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle si (a) une interférence due à tout autre chose qu'un *terrain en condition anormale* rend le *coup* clairement irréalisable, ou si (b) l'interférence due à un *terrain en condition anormale* ne se produit qu'en raison d'un *coup* clairement déraisonnable ou d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

Note 1 : Si une balle est dans un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau latéral*), le joueur n'a pas droit au dégagement sans pénalité d'une interférence due à un *terrain en condition anormale*. Le joueur doit jouer la balle comme elle repose (sauf interdiction par une Règle Locale) ou procéder suivant la Règle 26-1.

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

c. Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale

C'est une question de fait qu'une balle qui n'a pas été retrouvée après avoir été frappée en direction d'un *terrain en condition anormale*, soit dans un tel terrain. Pour pouvoir appliquer cette Règle, on doit être sûr ou quasiment certain que la balle est dans le *terrain en condition anormale*. En l'absence d'une telle certitude ou quasi-certitude, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.

Si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans un *terrain en condition anormale*, le joueur peut se dégager selon cette Règle. S'il choisit de le faire, il faut déterminer l'emplacement où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes du *terrain en condition anormale* et, pour permettre l'application de cette Règle, la balle est considérée reposer à cet emplacement et le joueur doit procéder de la manière suivante :

(i) Sur le parcours : si la balle a franchi en dernier les limites les plus externes d'un *terrain en condition anormale* à un emplacement situé sur le *parcours*, le joueur peut *substituer* une autre balle, sans pénalité, et se dégager comme prévu 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

Si la balle d'un joueur est enfoncée dans toute zone tondue ras sur le *parcours*, elle peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible de

l'emplacement où elle reposait mais pas plus près du *trou*. La balle lorsqu'elle est droppée doit d'abord toucher une partie du *terrain* sur le *parcours*.

Note 1 : Une balle est "enfoncée" quand elle est dans son propre impact et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Une balle ne doit pas nécessairement toucher la terre pour être enfoncée (par ex. de l'herbe, des *détritus* ou objets similaires peuvent s'interposer entre la balle et la terre).

Note 2 : "Zone tondue ras" désigne toute partie du *terrain* y compris les passages dans le rough, tondue à hauteur du fairway ou moins.

Note 3 : le *Comité* peut adopter la Règle Locale, comme prévu dans l'Appendice I, autorisant un joueur à se dégager, sans pénalité, pour une balle enfoncée n'importe où sur le *parcours*.

25-3. MAUVAIS GREEN

a. Interférence

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

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

b. Dégagement

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

EAU FORTUITE : DÉFINITION

25/1

Sol mou, spongieux

- Q.** Un sol mou, spongieux est-il de l'eau fortuite ?
- R.** Non. Un sol mou, spongieux n'est pas de l'eau fortuite à moins que de l'eau ne soit visible à la surface avant ou après que le joueur prenne son stance – voir Définition de "Eau fortuite".

25/2

Eau débordant d'un obstacle d'eau

- Q.** Si une mare (obstacle d'eau) a débordé, la partie qui a débordé est-elle de l'eau fortuite ?
- R.** Oui. Tout débordement d'un obstacle d'eau qui est à l'extérieur de la limite de l'obstacle, est de l'eau fortuite.

Décision connexe :

- 1-4/7 Balle perdue soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau.

25/3**Impact de balle rempli d'eau fortuite**

- Q.** La balle d'un joueur est profondément enfoncée dans un petit rough. Il n'y a pas d'eau fortuite visible en surface, mais l'impact dans lequel repose la balle est rempli d'eau. La balle du joueur est-elle dans de l'eau fortuite ?
- R.** Oui.

25/4**Eau visible à la suite d'une pression excessive avec les pieds**

- Q.** Dans une zone humide, il n'y a pas d'eau fortuite visible avant ou après que le joueur prenne normalement son stance. Néanmoins, en appuyant fortement avec un pied, le joueur provoque l'apparition d'eau autour de la semelle de sa chaussure. Le joueur est-il autorisé à se dégager selon la Règle 25-1b ?
- R.** Non. L'eau visible après une pression excessive des pieds n'est pas de l'eau fortuite – voir Définition de "Eau fortuite".

25/5**Eau fortuite visible sur le green quand le joueur marche à côté de sa ligne de putt mais non visible ailleurs**

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un green. Il n'y a pas d'eau fortuite visible sur le green. Cependant, lorsque le joueur marche à côté de sa ligne de putt, de l'eau fortuite est visible autour des pieds du joueur. Le joueur est-il autorisé à se dégager ?
- R.** Non, à moins qu'il y ait de l'eau fortuite visible autour des pieds du joueur quand il prend son stance – voir Définition de "Eau fortuite".

25/6**Statut de la salive**

- Q.** Quel est le statut de la salive ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), la salive peut être considérée comme un terrain en condition anormale (Règle 25-1) ou un débris (Règle 23-1), au choix du joueur.

Autres Décisions concernant l'Eau fortuite : voir "Eau fortuite" dans l'Index.

TERRAIN EN RÉPARATION : DÉFINITION**25/7****Arbre tombé en train d'être évacué**

- Q.** Un ouvrier du terrain est en train de scier un arbre tombé et d'entasser le bois. Quel est le statut d'un tel arbre ?
- R.** L'arbre dans sa totalité est terrain en réparation puisqu'il constitue un "matériau mis en tas pour être évacué" – voir Définition du "Terrain en réparation".

25/8

Souche d'arbre

- Q.** Les Règles permettent-elles de se dégager sans pénalité d'une souche d'arbre ?
- R.** Non, sauf si elle est signalée comme terrain en réparation ou si elle est en train d'être déterrée ou coupée pour être enlevée, auquel cas elle constitue "un matériau mis en tas pour être évacué" et est ainsi automatiquement terrain en réparation – voir Définition du "Terrain en réparation".

Une souche d'arbre que le Comité se propose d'enlever, mais qui n'est pas en train d'être enlevée, n'est pas automatiquement terrain en réparation.

25/9

Arbre tombé attaché à la souche

- Q.** Une tempête a fait tomber un arbre sur un fairway et il est encore attaché à la souche. Constitue-t-il un terrain en réparation ?
- R.** Non. Cependant, un joueur pourrait demander au Comité un dégagement et le Comité serait en droit de déclarer terrain en réparation la zone couverte par l'arbre.

25/9.5

Arbre tombant sur un fairway pendant un tour conventionnel

- Q.** Un grand arbre tombe sur un fairway pendant un tour conventionnel et ne peut pas être enlevé rapidement. Que devrait faire le Comité ?
- R.** L'action la plus appropriée dépend des circonstances dans chaque cas. Le Comité a les options suivantes :
- (1) faire continuer le jeu, sans accorder de dégagement supplémentaire pour l'arbre tombé ;
 - (2) suspendre le jeu et faire enlever l'arbre ;
 - (3) déclarer l'arbre et la zone couverte par l'arbre comme terrain en réparation (Règle 25-1) et établir éventuellement, comme option supplémentaire, une dropping zone ; ou
 - (4) selon l'équité (Règle 1-4), adopter les procédures de dégagement définies par la Règle locale pour les Obstructions Temporaires, permettant de cette manière un dégagement d'une interposition sur la ligne de jeu de l'arbre tombé.

25/10

Balle perdue dans un arbre situé dans un terrain en réparation

- Q.** Une balle est perdue dans un arbre enraciné dans une zone marquée terrain en réparation. Le joueur est-il autorisé à se dégager sans pénalité selon la Règle 25-1c ?
- R.** Comme tout sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre chose poussant à l'intérieur du terrain en réparation fait partie du terrain en réparation (voir Définition de "Terrain en réparation"), la balle est perdue dans le terrain en réparation et le joueur est autorisé à se dégager selon la Règle 25-1c.

Dans ce cas, le point de référence pour se dégager est l'endroit où la balle a franchi en dernier les limites les plus externes de la zone de terrain en réparation.

Décision connexe :

- 25-1c/1.5 Explication du point où la balle a "franchi en dernier les limites les plus externes" d'un terrain en condition anormale.

25/10.5**Balle dans un arbre situé dans un terrain en réparation**

- Q.** La balle d'un joueur est trouvée sur le parcours dans un arbre enraciné dans une zone marquée comme terrain en réparation. Le point sur le sol directement en dessous de l'emplacement où la balle repose est à l'extérieur de la ligne blanche définissant le terrain en réparation. Le joueur est-il autorisé à se dégager selon la Règle 25-1b(i) ?
- R.** Oui, parce que la balle repose dans ou touche le terrain en réparation – voir Définition du "Terrain en réparation". Dans ce cas, le point de référence en se dégageant est l'endroit sur le sol immédiatement en dessous de l'emplacement où la balle repose dans l'arbre.

25/10.7**Statut de racines à l'extérieur d'un terrain en réparation d'un arbre poussant à l'intérieur du terrain en réparation**

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise contre une racine d'arbre. L'arbre est à l'intérieur du terrain en réparation, mais la balle est contre une partie de la racine en dehors du terrain en réparation. Le joueur est-il autorisé à se dégager sans pénalité selon la Règle 25-1 ?
- R.** Non. La lisière d'un terrain en réparation se prolonge verticalement vers le bas, ainsi une partie de quelque chose poussant à l'intérieur d'un terrain en réparation qui se prolonge au-delà de la zone de terrain en réparation au niveau du sol ou en dessous n'est pas terrain en réparation.

Décision connexe aux décisions 25/10.5 et 25/10.7 :

- 25-1a/1 Balle en dehors d'un terrain en réparation mais arbre à l'intérieur de cette zone interférant avec le mouvement.

25/10.9**Statut d'une plante ne poussant pas dans une zone de terrain en réparation**

- Q.** Un buisson, arbre ou autre plante est enraciné dans une zone de terrain en réparation, mais il existe une possibilité qu'il puisse ne pas pousser, c'est-à-dire qu'il soit mort ou dormant. La Définition du "Terrain en réparation" stipule notamment que "Tout sol et toute herbe, buisson, arbre, ou autre chose poussant à l'intérieur du terrain en réparation fait partie du terrain en réparation". Le buisson, l'arbre ou autre plante dans de telles circonstances est-il considéré comme terrain en réparation ?
- R.** Oui. À condition que le buisson, l'arbre ou autre plante soit enraciné à l'intérieur du terrain en réparation et donc fixé, il remplit la condition. Il est souvent difficile de différencier une plante vivante, morte ou dormante.

25/11**Chutes de gazon coupé**

Des chutes de gazon coupé sont terrain en réparation uniquement si elles ont été mises en tas pour être enlevées – voir Définition du "Terrain en réparation". Si des résidus de tonte mis en tas pour être enlevés interfèrent avec le stance ou le mouvement du joueur, le joueur est autorisé à se dégager selon la Règle 25-1b.

Les résidus de tonte sont des détritiques (voir Définition du "Détritus"), qu'ils soient ou non mis en tas pour être enlevés, et peuvent être ôtés par le joueur – Règle 23-1.

25/12**Crevasses dans le sol**

- Q.** Les crevasses qui se produisent dans le sol lorsque le temps est chaud et sec, sont-elles terrain en réparation ? Les Règles de Golf permettent-elles de s'en dégager ?
- R.** Non. Néanmoins, un joueur dont la balle se trouve dans une crevasse importante serait en droit de demander au Comité de déclarer la crevasse terrain en réparation, et il serait justifié pour le Comité de le faire.

Décision connexe :

- [25/16 Ornière faite par un tracteur.](#)

25/13**Bunker entièrement en réparation**

Si un bunker est en cours de rénovation et que le Comité définit la totalité du bunker comme terrain en réparation, le bunker perd son statut d'obstacle et devient automatiquement partie intégrante du "parcours". En conséquence, à moins que le Comité n'en ait spécifiquement décidé autrement, c'est la Règle 25-1b(i) qui s'applique et non la Règle 25-1b(ii).

Décisions connexes :

- [25-1b/8 Options du joueur quand un bunker est complètement rempli d'eau fortuite.](#)
- [33-8/27 Règle Locale autorisant un dégagement sans pénalité d'un bunker rempli d'eau fortuite.](#)

25/14**Signification de "Trou creusé par un ouvrier de terrain" dans la Définition du "Terrain en réparation"**

- Q.** Qu'est-ce qu'un "Trou creusé par un ouvrier de terrain" ?
- R.** Un "Trou creusé par un ouvrier de terrain" est ordinairement un terrain creusé temporairement en raison de l'entretien du terrain, tel un trou fait en enlevant des plaques de gazon ou une souche d'arbre, en posant des canalisations, etc.

25/15**Trous d'aération**

- Q.** Un trou d'aération est-il un trou creusé par un ouvrier de terrain selon les termes de la Définition du "Terrain en réparation" ?
- R.** Non.

Décision connexe :

- [23/12 Carottes d'aération.](#)

25/16**Ornière faite par un tracteur**

- Q.** Une ornière faite par un tracteur est-elle considérée comme un trou creusé par un ouvrier de terrain et par conséquent un terrain en réparation ? Si non, le Comité devrait-il déclarer une telle ornière terrain en réparation ?
- R.** Une telle ornière n'est pas un trou creusé par un ouvrier de terrain. Le Comité serait fondé de déclarer une profonde ornière comme étant un terrain en réparation, mais

pas une empreinte superficielle faite par du matériel d'entretien.

Décision connexe :

- 25/12 Crevasses dans le sol.

25/17

Bouchon d'ancien trou affaissé

- Q.** Un bouchon d'ancien trou qui s'est affaissé en dessous du niveau de la surface du green est-il un trou creusé par un ouvrier de terrain et par conséquent un terrain en réparation ?
- R.** Non. La Règle 16-1c s'applique.

25/18

Trou d'un piquet d'obstacle d'eau qui a été enlevé

- Q.** Un piquet définissant la lisière d'un obstacle d'eau est enlevé. Le trou dans lequel se trouvait précédemment le piquet est-il un "trou creusé par un ouvrier de terrain" et donc un terrain en réparation ?
- R.** Oui. Toutefois, un tel trou est dans un obstacle d'eau (voir Définition de "l'Obstacle d'eau") et un joueur ne sera pas autorisé à se dégager du trou si sa balle est dans l'obstacle d'eau – voir le premier paragraphe de la Règle 25-1b.

Décisions connexes aux décisions 25/17 et 25/18 :

- 16/7 Deux trous sur chaque green d'un terrain de neuf trous.
- 16-1c/3 Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt.

Autres Décisions concernant un Terrain en Réparation : voir "Terrain en réparation" dans l'Index.

TROU FAIT PAR ANIMAL FOUISSEUR, ETC. : DÉFINITION

25/19 (Réservée)

25/19.5

Empreinte de pas d'animal fouisseur, reptile ou oiseau

- Q.** Une empreinte de pas d'un animal fouisseur, d'un reptile ou d'un oiseau est-elle un "trou, rejet ou passage" au sens des termes de la Définition de "Terrains en conditions anormales" ?
- R.** Non. Une empreinte de pas est une irrégularité de surface pour laquelle il n'y a pas de dégagement sans pénalité.

25/20 (Réservée)

25/21 (Réservée)

25/22 (Réservée)

25/23

Taupinières

Des taupinières sont des rejets faits par un animal fouisseur.

En conséquence, un joueur ayant une interférence due à une taupinière ou aux restes d'une taupinière, est autorisé à se dégager selon la Règle 25-1b, à condition, pour le dernier cas, que les restes soient encore identifiables comme un rejet d'un animal fouisseur.

Décisions connexes :

- 23/5 Fourmilière.
- 23/11 Terre meuble d'un rejet de trou fait par un animal fouisseur.

Autres Décisions concernant un Trou fait par un animal fouisseur, etc. : voir "Animal fouisseur", "Reptile ou oiseau" dans l'Index.

TERRAINS EN CONDITIONS ANORMALES : GÉNÉRALITÉS

25-1/1

Balle dans de l'eau fortuite difficile à récupérer

- Q.** Il est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur repose dans une grande flaque d'eau fortuite. Une balle est visible dans l'eau fortuite, mais le joueur ne peut la récupérer ou l'identifier comme étant sa balle sans un effort déraisonnable. Le joueur abandonne la balle et procède selon la Règle 25-1c, qui permet un dégagement pour une balle perdue dans l'eau fortuite. Le joueur est-il autorisé à agir ainsi ?
- R.** Oui. Un joueur n'est pas obligé de faire un effort déraisonnable pour récupérer une balle dans l'eau fortuite pour l'identifier.
- Néanmoins, si un effort déraisonnable n'était pas nécessaire pour récupérer une balle dans l'eau fortuite, le joueur devrait la récupérer. S'il s'avère que c'est la balle du joueur et qu'il choisit de se dégager, il doit procéder selon la Règle 25-1b(i) ; sinon il doit procéder selon la Règle 25-1c(i).

INTERFÉRENCE DUE À UN TERRAIN EN CONDITION ANORMALE

25-1a/1

Balle en dehors d'un terrain en réparation mais arbre à l'intérieur de cette zone interférant avec le mouvement

- Q.** La lisière d'un terrain en réparation ne se prolonge pas verticalement vers le haut. Si la balle repose en dehors d'un terrain en réparation et qu'un arbre enraciné dans le terrain en réparation interfère avec le mouvement d'un joueur, mais qu'il n'y a pas interférence pour son stance, le joueur peut-il s'en dégager ?
- R.** Oui. La Définition du "Terrain en réparation" stipule : "Tout sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre chose poussant à l'intérieur du terrain en réparation fait partie du terrain en réparation". Le joueur peut donc se dégager selon la Règle 25-1 puisque l'arbre à l'intérieur du terrain en réparation interfère avec la zone de son mouvement intentionnel.

Décisions connexes :

- 25/10.5 Balle dans un arbre situé dans un terrain en réparation.
- 25/10.7 Statut de racines à l'extérieur d'un terrain en réparation d'un arbre poussant à l'intérieur du terrain en réparation.

25-1a/2**Eau fortuite sur le green entre une balle hors du green et le trou**

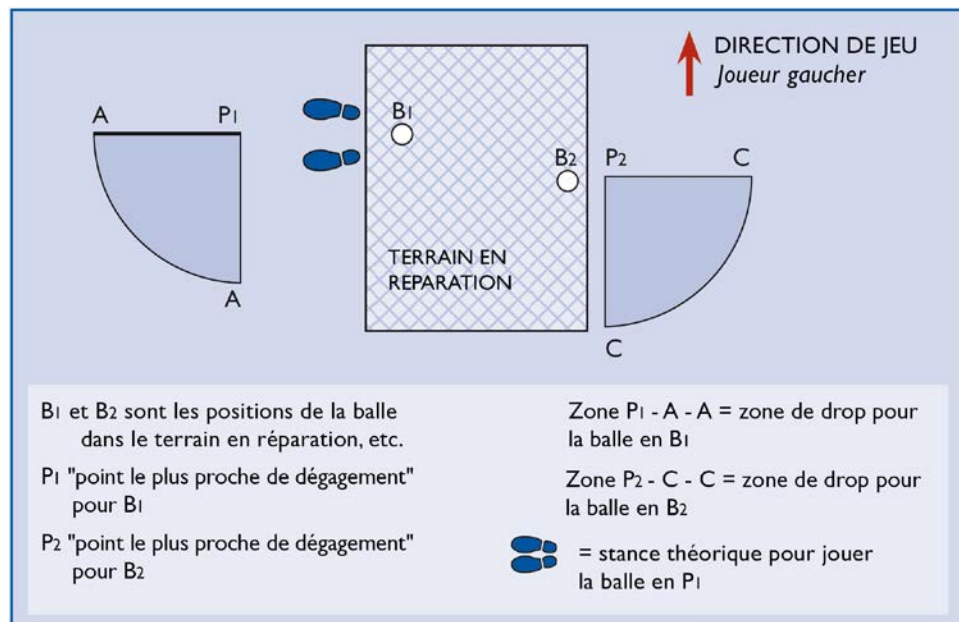
- Q.** La balle d'un joueur repose juste en dehors du green et de l'eau fortuite sur le green s'interpose entre la balle et le trou. Le joueur peut-il s'en dégager ?
- R.** Non. De plus, la Règle 13-2 interdit au joueur d'enlever de l'eau fortuite de sa ligne de jeu.

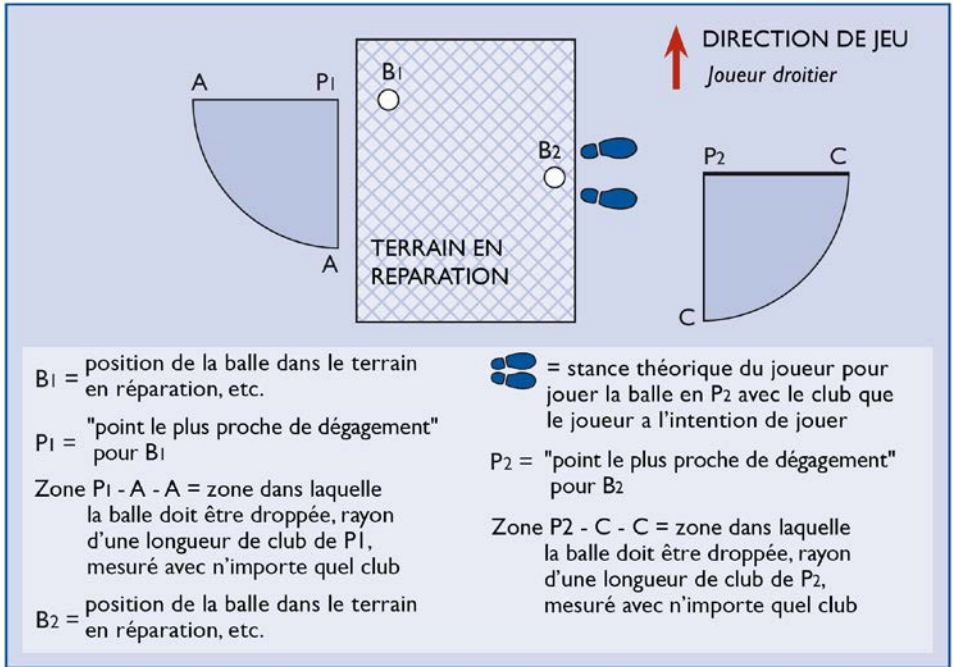
Décision connexe :

- 25-1b/10.5 Eau fortuite sur le green ; cas du joueur dont la balle est sur le green et le point le plus proche de dégagement est hors du green.

DÉGAGEMENT D'UN TERRAIN EN CONDITION ANORMALE : GÉNÉRALITÉS**25-1b/1 (Réservée)****25-1b/2****Schémas illustrant le "Point le plus proche de dégagement "**

Les schémas suivants illustrent le terme "point le plus proche de dégagement" de la Règle 25-1b(i) dans le cas d'un joueur droitier et d'un joueur gaucher.





Le "point le plus proche de dégagement" doit être strictement interprété. Un joueur n'est pas autorisé à choisir de quel côté du terrain en réparation il droppe la balle, à moins qu'il n'y ait deux "points les plus proches de dégagement" équidistants. Lorsque sur l'un des côtés du terrain en réparation se trouve du fairway et sur l'autre des buissons, à partir du moment où le "point le plus proche de dégagement" est dans les buissons, le joueur, s'il se dégage, doit dropper la balle à l'intérieur d'une longueur de club de ce point quand bien même il pourrait avoir à dropper la balle dans une position virtuellement injouable. La même procédure s'applique pour la Règle 24-2b relative aux obstructions inamovibles.

Décisions connexes :

- 24-2b/1 Déterminer le "Point le plus proche de dégagement"
- 24-2b/3.7 Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement.
- 33-8/19 Règle Locale autorisant un dégagement sur un côté spécifié d'un chemin pavé.

25-1b/3

Améliorer la ligne de jeu en se dégageant d'un terrain en condition anormale

- Q.** Dans certaines circonstances, en appliquant la Règle 25-1b, il est possible pour un joueur d'améliorer incidemment sa ligne de jeu, par exemple en évitant de devoir jouer par-dessus un bunker ou un arbre. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. Si la balle d'un joueur est dans l'une des situations couvertes par la Règle 25 et si, en se dégageant selon la procédure décrite dans la Règle 25-1b, sa ligne de jeu est améliorée, c'est une chance pour lui.

25-1b/4**Eau fortuite recouvrant une aire de départ**

- Q.** Après que plusieurs groupes ont joué un certain trou, un joueur arrive sur l'aire de départ de ce trou qui est devenue complètement recouverte d'eau fortuite. Quelle est la procédure ?
- R.** Quand bien même les joueurs peuvent ôter l'eau de l'aire de départ (Règle 13-2), les faits doivent être rapportés au Comité. La Règle 25-1 n'est pas applicable puisque la balle du joueur n'est pas en jeu – voir Définition de "Balle en jeu".
- En match play, le Comité peut déplacer l'aire de départ.
- En stroke play, si les conditions sont telles qu'il semble possible d'enlever l'eau fortuite, le Comité devrait suspendre le jeu et essayer d'enlever l'eau fortuite. Si l'enlèvement de l'eau fortuite est impossible, le Comité peut (1) suspendre le jeu jusqu'à ce que l'aire de départ soit jouable ou annuler le tour (Règle 33-2d) ou (2) déplacer l'aire de départ si ceci peut être fait sans avantager ou désavantager indûment un quelconque compétiteur.

Décisions connexes :

- 33-2b/1 Trous changés et/ou marques de départ déplacées pendant un tour en stroke play.
- 33-2d/2 Trou entouré d'eau fortuite.

25-1b/5**Signification de "Maximum possible de dégagement" de l'eau fortuite dans un bunker**

- Q.** Dans un bunker complètement recouvert d'eau fortuite, l'emplacement donnant le "maximum possible de dégagement" est-il le point qui donne le plus de dégagement à la fois pour le lie et pour le stance ou seulement pour le lie ?
- R.** Le terme s'applique à la fois au lie et au stance. Le point donnant le "maximum possible de dégagement" peut être tel que la balle soit dans de l'eau moins profonde que celle entourant les pieds du joueur quand il aura pris son stance, ou vice versa.

25-1b/6**Balle droppée dans de l'eau fortuite dans un bunker au point de dégagement maximum et roulant ailleurs**

- Q.** Un joueur dont la balle repose dans un bunker complètement couvert d'eau fortuite droppe sa balle selon la Règle 25-1b(ii) à un endroit où il y a 6 millimètres d'eau fortuite. Ce point est le point le plus proche offrant le maximum possible de dégagement. La balle roule à un endroit où il y a 12 millimètres d'eau fortuite. Quelle est la décision ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), et selon le principe de la Règle 20-2c(v), le joueur peut redropper et, si la balle roule encore ainsi, placer la balle où elle a touché en premier une partie du terrain quand elle a été redroppée.

25-1b/7**Balle devant être droppée dans un bunker droppée hors du bunker et roulant dans le bunker**

- Q.** La balle d'un joueur repose dans de l'eau fortuite dans un bunker. Le joueur choisit

de procéder selon la Règle 25-1b(ii)(a) et détermine que le point le plus proche de dégagement dans le bunker est près du bord arrière du bunker. Le joueur droppe sa balle à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement sur une pente à l'extérieur du bunker parce qu'il craint qu'elle ne s'enfonce dans le sable. La balle descend la pente et s'immobilise dans le bunker pas plus près du trou que le point le plus proche de dégagement. Le joueur encourt-il une pénalité ?

- R.** Oui, à moins qu'il ne relève la balle et procède correctement, comme prévu dans la Règle 20-6. Selon la Règle 25-1b(ii)(a), le joueur doit dropper la balle dans le bunker. Si le joueur, bien que procédant selon cette Règle, droppe la balle en dehors du bunker et la joue, il est en infraction avec la Règle 25 et la pénalité est la perte du trou en match play ou deux coups en stroke play.

25-1b/8

Options du joueur quand un bunker est complètement rempli d'eau fortuite

- Q.** Si la balle d'un joueur repose dans un bunker complètement rempli d'eau fortuite, quelles sont ses options ?
- R.** Le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou :
- 1) dropper la balle dans le bunker sans pénalité au point le plus proche, pas plus près du trou, où la profondeur de l'eau fortuite est la moindre – Règle 25-1b(ii)(a) ; ou
 - 2) dropper la balle derrière le bunker avec une pénalité d'un coup – Règle 25-1b(ii)(b) ; ou
 - 3) considérer la balle injouable et procéder selon la Règle 28.

Décisions connexes :

- [25/13 Bunker entièrement en réparation.](#)
- [33-8/27 Règle Locale autorisant un dégagement sans pénalité d'un bunker rempli d'eau fortuite.](#)

25-1b/9

Joueur invoquant la première option de la Règle 25-1b(ii), désirant ensuite invoquer la seconde option

- Q.** La balle d'un joueur est dans un bunker complètement couvert d'eau fortuite. Selon la première option de la Règle 25-1b(ii), il droppe la balle sur le sol dans le bunker à un endroit offrant le maximum possible de dégagement. Il constate ensuite qu'il aurait été préférable d'invoquer la seconde option et de dropper derrière le bunker. Peut-il invoquer la seconde option ?
- R.** Non. La Règle 25-1b(ii) permet au joueur de procéder selon l'une des deux options. Le joueur n'est pas autorisé à invoquer une option et ensuite, si le résultat ne lui convient pas, à invoquer l'autre option.
- Par conséquent, puisque la Règle 25-1 ne s'applique plus, le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou procéder selon la Règle de la balle injouable, encourant le coup de pénalité prescrit par cette Règle.

Décision connexe :

- [24-2b/5 Joueur relevant sa balle selon la première option de la Règle 24-2b\(ii\), désirant ensuite procéder selon la seconde option.](#)

Autres Décisions concernant la possibilité pour un joueur de changer d'option de dégagement après avoir entrepris une action : voir "Eau fortuite : Changer d'option de dégagement" dans l'Index.

25-1b/10

Eau fortuite sur le green ; le point le plus proche de dégagement hors du green

Q. Un joueur dont la balle est sur le green est autorisé à se dégager de l'eau fortuite. Cependant, le point le plus proche offrant un dégagement complet qui n'est pas plus près du trou ou dans un obstacle est hors du green dans le rough. Si le joueur choisit de se dégager, doit-il placer la balle dans le rough ?

R. Oui. Voir Règle 25-1b(iii).

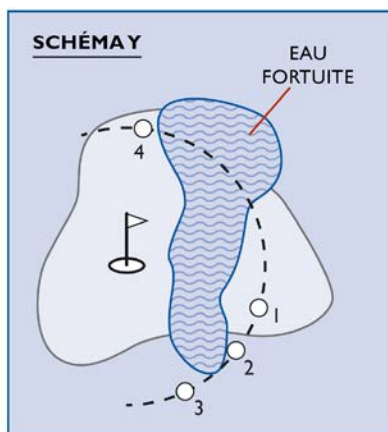
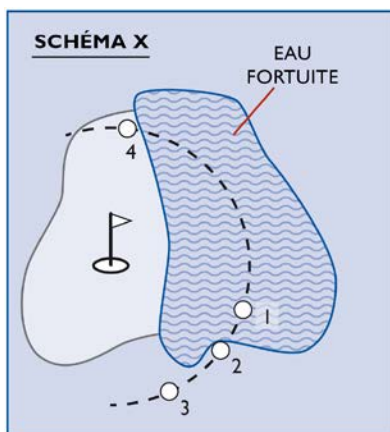
25-1b/10.5

Eau fortuite sur le green ; cas du joueur dont la balle est sur le green et le point le plus proche de dégagement est hors du green

Q. Sur le schéma X, la balle d'un joueur repose au Point 1 dans de l'eau fortuite sur le green. Sur le schéma Y, la balle d'un joueur repose au Point 1 sur le green avec de l'eau fortuite s'interposant sur sa ligne de putt.

Selon la Règle 25-1b(iii), le joueur n'est pas autorisé à placer la balle au Point 4, qui est sur le green, parce que le Point 4 est plus éloigné du Point 1 que le Point 2 ou le Point 3, les deux étant hors du green. Il semblerait que le Point 2 soit l'endroit correct parce qu'il n'y a pas de dégagement si une balle repose hors du green et que de l'eau fortuite sur le green s'interpose sur la ligne de jeu. En se dégageant le joueur doit-il placer la balle au Point 2 ou au Point 3 ?

R. Puisque, sur les deux schémas, la balle repose sur le green, le joueur est autorisé à se dégager de l'eau fortuite affectant à la fois le lie de la balle et l'interposition sur sa ligne. En conséquence, dans chaque cas le joueur doit placer la balle au Point 3, le point le plus proche qui offre le maximum possible de dégagement quant aux deux situations.



25-1b/11

Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation

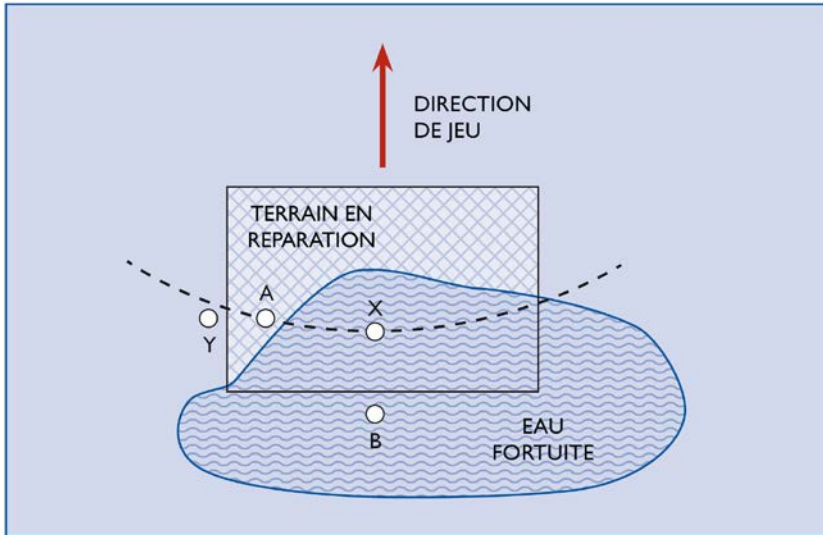
Q. Une balle repose dans de l'eau fortuite dans une zone définie comme terrain en

réparation. Un joueur peut-il se dégager de l'eau fortuite selon la Règle 25-1b, dropper la balle dans le terrain en réparation, et ensuite soit jouer la balle comme elle repose, soit se dégager du terrain en réparation selon la Règle 25-1b ?

R. Oui.

25-1b/11.5

Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation ; le joueur peut-il se dégager des deux situations en une seule procédure ?



Q. Le schéma montre la balle d'un joueur qui repose dans de l'eau fortuite, au Point X, dans une zone de terrain en réparation. Le joueur peut-il, en une seule procédure, dropper la balle au Point Y, le point le plus proche de dégagement pour les deux situations ?

R. Non. Le joueur a l'option de se dégager de chaque situation par étapes séparées mais pas des deux en même temps.

Le joueur peut se dégager de l'eau fortuite au Point A et ensuite se dégager du terrain en réparation.

Ou bien alors, il peut se dégager du terrain en réparation au Point B et ensuite se dégager de l'eau fortuite.

Décisions connexes aux décisions 25-1b/11 et 25-1b/11.5 :

- 1-4/8 Point le plus proche de dégagement d'un chemin pavé dans de l'eau fortuite ; point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite sur le chemin pavé.
- 24-2b/10 Obstruction dans un terrain en réparation interférant avec le mouvement du joueur.
- 24-2b/19 Coup sur une balle déraisonnable à cause d'une interférence due à une obstruction inamovible et à de l'eau fortuite.

25-1b/12**Eau fortuite prise pour un obstacle d'eau ; balle d'origine jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau**

- Q.** Un joueur dont la balle est dans de l'eau fortuite prend l'eau fortuite pour un obstacle d'eau. Il récupère sa balle d'origine, la droppe 10 mètres derrière l'eau fortuite selon la Règle de l'obstacle d'eau et la joue. Son erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur ne suit pas la procédure prescrite par la Règle 25-1b(i) pour dropper une balle en se dégageant de l'eau fortuite ; il droppe la balle à un mauvais endroit. En match play, il perd le trou (Règle 20-7b). En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups (Règles 25-1b(i) et 20-7c).

25-1b/13**Eau fortuite prise par erreur pour un obstacle d'eau ; balle substituée jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau**

- Q.** Un joueur dont la balle est dans de l'eau fortuite prend par erreur l'eau fortuite pour un obstacle d'eau. Le joueur ne récupère pas sa balle d'origine, bien qu'il ait pu le faire sans un effort déraisonnable – voir Décision 25-1/1. Au lieu de cela, il droppe une autre balle dix mètres derrière l'eau fortuite selon la Règle de l'obstacle d'eau et la joue. Son erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque le joueur peut récupérer sa balle sans un effort déraisonnable, il n'est pas autorisé à substituer une balle en se dégageant de l'eau fortuite. De plus, en procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau (Règle 26-1), il droppe la balle à un mauvais endroit.

En match play, le joueur perd le trou (Règles 15-2, 25-1b(i) et 20-7b).

En stroke play, le joueur encourt une pénalité de deux coups. Bien que le joueur ait substitué une balle alors que cela n'est pas permis (Règle 15-2 et Règle 25-1) et ait joué d'un mauvais endroit (Règles 25-1b(i) et 20-7c), l'Exception de la Règle 15-2 et la Note 3 de la Règle 20-7 expliquent qu'un joueur qui substitue une balle et joue d'un mauvais endroit n'encourt qu'une pénalité de deux coups au total.

Décision connexe :

- 34-3/6 Joueur procédant selon une Règle inapplicable ; décision du Comité.

25-1b/14 (Réservé)**25-1b/14.5****Balle considérée injouable droppée dans un terrain en réparation où le jeu est interdit ; balle ensuite droppée selon la Règle du terrain en réparation**

- Q.** Un joueur considère sa balle injouable. En procédant selon la Règle 28b ou c, le joueur droppe sa balle dans une zone de terrain en réparation où le jeu est interdit par une Règle locale. Il applique ensuite le dégagement prescrit selon la Règle 25-1b. Cette procédure est-elle autorisée ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 20-7/3 Un joueur peut-il dropper une balle dans une zone où le jeu est interdit ?

25-1b/15**Mesurer à travers un terrain en réparation pour se dégager**

- Q.** Un joueur obtenant un dégagement d'une bande étroite de terrain en réparation sur le parcours détermine son point le plus proche de dégagement (Point A) qui n'est pas dans un obstacle ou sur un green. Le Point A est sur le côté droit du terrain en réparation. A l'intérieur d'une longueur de club du Point A se trouve un point (Point B) sur le côté gauche du terrain en réparation qui répond aux exigences de la Règle 25-1b(i). Le joueur peut-il dropper sa balle au Point B ?
- R.** Oui. Il n'y a rien dans la Règle 25-1b qui interdise de mesurer la longueur de club à travers un terrain en réparation pour se dégager.

Décisions connexes :

- 20/1 Club à utiliser pour mesurer.
- 20/2 Emprunter un club dans le but de mesurer.
- 20-2b/2 Mesurer des longueurs de club.

25-1b/16**Balle équidistante de deux points qui répondent aux exigences de la Règle du terrain en réparation**

- Q.** Sur le parcours, la balle d'un joueur repose dans un terrain en réparation et il choisit de se dégager selon la Règle 25-1b(i). Le point le plus proche de dégagement n'est pas unique. Au contraire, il existe deux points de ce type équidistants de l'endroit où la balle repose. Le joueur peut-il dropper à l'intérieur d'une longueur de club de l'un ou l'autre de ces points ?
- R.** Oui.

25-1b/17**Aiguilles de pin mises en tas pour être enlevées interférant avec la ligne de jeu après un dégagement**

- Q.** Un joueur dont la balle repose sur un tas d'aiguilles de pin destiné à être enlevé, droppe selon la Règle 25-1b. La balle s'immobilise dans une position telle que le tas d'aiguilles de pin s'interpose sur sa ligne de jeu. Le joueur peut-il enlever les aiguilles de pin de sa ligne de jeu ?
- R.** Oui. Des aiguilles de pin mises en tas pour être enlevées sont des détritres ou un terrain en réparation. Initialement, le joueur pouvait enlever les aiguilles de pin selon la Règle 23-1 (Détritres) ou se dégager, ce qu'il a fait, selon la Règle 25-1b. Après que le joueur s'est dégagé, une nouvelle situation est créée et le joueur n'est plus autorisé à invoquer la Règle 25-1b. Cependant, il ne lui est pas interdit d'enlever les aiguilles de pin selon la Règle 23-1.

25-1b/18 (Réservée)**25-1b/19****Balle reposant sur un rejet d'un animal fouisseur ; un buisson rend l'exécution du coup irréalisable**

- Q.** La balle d'un joueur repose sous un buisson et il est clairement irréalisable pour le joueur d'exécuter un coup sur celle-ci. Cependant, la balle repose sur un rejet fait par un animal fouisseur. Le joueur est-il autorisé à se dégager sans pénalité selon

la Règle 25-1b ?

- R.** Selon l'Exception de la Règle 25-1b, un joueur ne peut pas obtenir un dégagement d'un terrain en condition anormale s'il est clairement irréalisable pour lui d'exécuter un coup à cause d'une interférence due à toute chose autre que ce terrain en condition anormale. Par conséquent, dans les circonstances décrites, le joueur n'est pas autorisé à se dégager.

Décision connexe :

- [24-2b/16 Obstruction interférant mais balle injouable pour une autre raison.](#)

25-1b/20

Trou d'un animal fouisseur interférant avec le stance ; une autre situation rend l'exécution du coup irréalisable

- Q.** La balle d'un joueur est dans un creux à la base d'un arbre dans une position telle qu'il est clairement irréalisable pour lui d'exécuter un coup. En dépit de ceci, le joueur demande un dégagement sans pénalité selon la Règle 25-1 parce que pour un coup sur la balle dans le creux son stance se trouve sur un trou d'animal fouisseur. Le joueur est-il autorisé à se dégager sans pénalité selon la Règle 25-1b ?
- R.** Selon l'Exception de la Règle 25-1b un joueur ne peut obtenir un dégagement d'un terrain en condition anormale s'il est à l'évidence irréalisable pour lui d'exécuter un coup à cause d'une interférence due à toute chose autre que ce terrain en condition anormale. Dans les circonstances décrites ci-dessus, la balle du joueur est injouable parce qu'elle repose dans un creux à la base d'un arbre. Par conséquent, le joueur n'est pas autorisé à se dégager du trou de l'animal fouisseur selon la Règle 25-1.

25-1b/21

Rejet d'animal fouisseur interférant avec un coup vers le green ; un arbre interdit un tel coup

- Q.** La balle d'un joueur est immédiatement derrière un arbre. Un rejet derrière la balle fait par un animal fouisseur interfère avec le mouvement arrière du joueur pour un coup vers le green, mais pas pour un coup sur le côté, qui est le seul coup raisonnable. Si le joueur dit qu'il a l'intention de jouer vers le green à travers l'arbre, peut-il se dégager sans pénalité selon la Règle 25-1b ?
- R.** Selon l'Exception de la Règle 25-1b un joueur ne peut obtenir un dégagement d'un terrain en condition anormale si l'interférence due à une telle situation ne se produit que par l'emploi d'une direction de jeu inutilement anormale. Par conséquent, dans les circonstances décrites ci-dessus, le joueur n'est pas autorisé à se dégager.

25-1b/22

Rejet d'animal fouisseur interférant avec un coup sur le côté ; quand le dégagement est-il autorisé

- Q.** Une balle est derrière un arbre de sorte qu'un coup sur le côté est le seul coup raisonnable pour le joueur. Cependant, un rejet fait par un animal fouisseur interfère avec le mouvement arrière pour un coup sur le côté. Le joueur est-il autorisé à se dégager selon la Règle 25-1b ?
- R.** Oui, et si le dégagement amène le joueur à ne plus être gêné par l'arbre, il est autorisé à jouer vers le green.

Décisions connexes :

- 24-2b/9.5 Après dégagement d'une obstruction pour un coup vers le green, obstruction interférant avec le stance pour un coup latéral nécessaire.
- 24-2b/17 Obstruction interférant pour un coup anormal ; coup anormal raisonnable dans ces circonstances.

25-1b/23**Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur hors limites et s'immobilisant à l'intérieur des limites du terrain**

- Q.** L'entrée du trou d'un animal fouisseur est hors limites, mais la majeure partie du terrier est à l'intérieur des limites sous le terrain. Une balle entre dans le trou à l'extérieur des limites et s'immobilise à l'intérieur des limites du terrain sous le sol d'une zone faisant partie du parcours. Quelle est la procédure ?
- R.** Selon la Règle 25-1b, le joueur peut dropper la balle, sans pénalité, à l'intérieur d'une longueur de club du point situé sur le sol directement au-dessus de la position de la balle dans le terrier. Dans de tels cas, la distance verticale est sans objet pour l'application des Règles.

25-1b/24**Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur dans les limites du terrain et s'immobilisant hors limites**

- Q.** La balle d'un joueur pénètre dans un trou de lapin, dont l'entrée se trouve dans les limites du terrain mais seulement à environ trente centimètres d'une clôture de hors limites. Le trou de lapin descend rapidement sous la clôture, si bien que la balle s'immobilise au-delà de la ligne de hors limites. Quelle est la décision ?
- R.** Que la balle soit ou non hors limites dépend de l'endroit où elle repose par rapport à la limite du terrain et celle-ci doit être mesurée verticalement vers le haut ou vers le bas – voir Définition du "Hors limites".
- Dans le cas présent, la balle repose hors limites et la Règle 27-1 s'applique. Un dégagement ne peut être obtenu selon la Règle 25-1, c'est-à-dire pour un trou fait par un animal fouisseur.

25-1b/25**Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur dans un bunker et trouvée en dessous du green**

- Q.** Une balle entre dans un trou d'animal fouisseur dans un bunker et est trouvée en dessous du green. Puisque la balle n'est pas dans le bunker ni sur le green, le dégagement est-il pris en accord avec la Règle 25-1b(i), c'est-à-dire sur le parcours ?
- R.** Oui. Le joueur doit dropper la balle sans pénalité sur le parcours à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de sa position dans le trou de l'animal fouisseur qui évite l'interférence de la situation et qui n'est pas dans un obstacle, ni sur un green et pas plus près du trou.

Décisions connexes aux décisions 25-1b/23 à 25-1b/25 :

- 24-2b/11 Balle reposant sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible.
- 28/11 Balle injouable dans un arbre et joueur choisissant de dropper à l'intérieur de deux longueurs de club.

- 28/12 Balle injouable à la base d'une falaise ; joueur désirant dropper à l'intérieur de deux longueurs de club d'un point au-dessus de la balle.

25-1b/25.5

Application de l'Exception de la Règle 25-1b lorsque la balle repose sous terre dans un trou fait par un animal fouisseur

Q. Sur le parcours, la balle d'un joueur repose sous terre, dans un trou fait par un animal fouisseur. Un gros buisson se trouve placé tout près et surplombe l'entrée du trou. Au vu de l'Exception de la Règle 25-1b, le joueur a-t-il droit au dégagement sans pénalité du trou fait par l'animal fouisseur ?

R. Pour appliquer l'Exception de la Règle 25-1b, une balle reposant sous terre dans un trou fait par un animal fouisseur est considérée comme reposant à l'entrée de ce trou. Si l'environnement autour du trou est tel qu'il est clairement irréalisable pour le joueur d'exécuter un coup sur une balle reposant n'importe où à l'entrée (par exemple, parce que le buisson surplombe le trou), le joueur n'est pas autorisé au dégagement sans pénalité selon la Règle 25-1b. Autrement, le joueur a droit au dégagement sans pénalité selon la Règle 25-1b.

Si la balle repose dans un trou, mais n'est pas sous terre, c'est la position de la balle et non l'entrée du trou qui détermine si l'Exception de la Règle 25-1b s'applique.

25-1b/26

Joueur ignorant que sa balle est dans un obstacle d'eau se dégageant de l'interférence due à un trou d'animal fouisseur

Q. Un joueur, ignorant que sa balle est dans un obstacle d'eau à sec, relève et droppe la balle selon la Règle 25-1b(i) croyant qu'il est autorisé à se dégager d'un trou fait par un animal fouisseur. Après avoir droppé la balle dans l'obstacle, il découvre son erreur. Quelle est la décision ?

R. Puisque la balle du joueur repose dans un obstacle d'eau, il n'est pas autorisé à se dégager, sans pénalité, d'un trou fait par un animal fouisseur – voir le premier paragraphe de la Règle 25-1b. Cependant, puisque sa balle repose dans un obstacle d'eau, il n'est pas empêché de se dégager selon la Règle 26.

Comme le joueur a droppé une balle selon une Règle inapplicable, il peut corriger son erreur selon la Règle 20-6 :

1. en relevant la balle et en la remplaçant là où elle reposait à l'origine dans l'obstacle d'eau, auquel cas il encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-2 – voir Décision 18-2/12 ; ou
2. en procédant selon la Règle 26-1. Il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 26-1, mais aucune pénalité additionnelle n'est encourue.

Décisions connexes :

- 20-6/5 Joueur droppant une balle selon les Règles et souhaitant ensuite replacer la balle à sa position d'origine.
- 20-7/2 Balle considérée injouable dans un obstacle d'eau, droppée dans l'obstacle et jouée.
- 27/17 Compétiteur jouant hors tour d'un endroit autre que depuis l'aire de départ

puis mettant une autre balle en jeu à l'endroit d'où il vient de jouer le coup précédent.

BALLE NON RETROUVÉE DANS UN TERRAIN EN CONDITION ANORMALE

25-1c/1

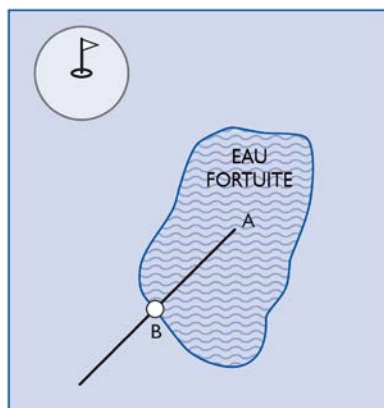
Balle non retrouvée reposant dans l'eau fortuite ou le rough

- Q.** Une zone d'eau fortuite précédée d'un haut rough est dans un creux non visible du départ. Une balle jouée du départ vers cette zone n'est pas trouvée. La balle peut-être dans l'eau fortuite ou elle peut être dans le haut rough. Le joueur peut-il considérer que la balle est dans l'eau fortuite ?
- R.** Non. Dans de telles circonstances, il n'est pas sûr ou quasiment certain que la balle est dans l'eau fortuite. Le joueur ne peut pas appliquer la Règle 25-1c.

25-1c/1.5

Explication du point où la balle a "franchi en dernier les limites les plus externes" d'un terrain en condition anormale

- Q.** Dans le schéma ci-contre, une balle est perdue dans une zone d'eau fortuite, après avoir provoqué une éclaboussure d'eau au point A. Le point B représente le point où la balle a franchi les limites les plus externes de l'eau fortuite. Dans le but de procéder selon la Règle 25-1c, où la balle est-elle considérée reposer ?
- R.** La balle est considérée reposer au Point B.



Décisions connexes :

- 24-2b/12 Balle dans un tuyau de drainage enterré, l'entrée du drain étant hors limites.
- 24-3b/1 Balle perdue dans un tuyau de drainage enterré.
- 25/10 Balle perdue dans un arbre situé dans un terrain en réparation.

25-1c/2

Balle droppée et jouée selon la Règle du terrain en réparation en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine est dans le terrain en réparation

- Q.** Un joueur, après une recherche de moins d'une minute, considère que sa balle est dans un terrain en réparation, bien qu'il n'y ait pas de certitude ou quasi-certitude que tel est le cas. Il droppe une balle selon la Règle 25-1c et la joue. Sa balle d'origine est ensuite trouvée au-delà de la zone de terrain en réparation. Quelle est la décision ?

R. Quand le joueur droppe et joue une autre balle selon la Règle 25-1c, elle devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue.

En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle était dans le terrain en réparation, le joueur ne pouvait pas procéder selon la Règle 25-1 ; en conséquence, il est considéré avoir mis une autre balle en jeu selon la Règle 27-1. En jouant la balle droppée selon la Règle 25-1c, le joueur a joué d'un mauvais endroit.

En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b).

En stroke play, il encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour infraction à cette Règle (Règle 20-7c). Si l'infraction est grave, il est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prévu dans la Règle 20-7c.

Décisions connexes :

- 15/8 Balle jouée selon la Règle de la balle perdue dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la Règle de coup et distance.
- 18-2/8.5 Balle jouée depuis un terrain en réparation, abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation.
- 20-7c/4 Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur ; compétiteur substituant une autre balle à un mauvais endroit, la jouant et ensuite l'abandonnant pour jouer la balle d'origine de l'endroit correct.
- 27-1/2.5 Balle perdue considérée avoir été déplacée par un élément extérieur en l'absence de certitude ou quasi-certitude.
- 34-3/6 Joueur procédant selon une Règle inapplicable ; décision du Comité.

25-1c/2.5

Balle droppée selon la Règle 25-1c avec certitude ou quasi-certitude que la balle est dans l'eau fortuite ; balle d'origine retrouvée ensuite

Q. La balle d'un joueur est envoyée vers une grande zone d'eau fortuite. Il est sûr ou quasiment certain que la balle du joueur est perdue dans l'eau fortuite et le joueur droppe une balle selon la Règle 25-1c. Avant de jouer la balle droppée, la balle d'origine est retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche. Quelle est la décision ?

R. Comme il était sûr ou quasiment certain que la balle du joueur était dans l'eau fortuite quand il a mis en jeu la balle substituée, cette balle a été correctement substituée et le joueur ne peut pas jouer la balle d'origine.

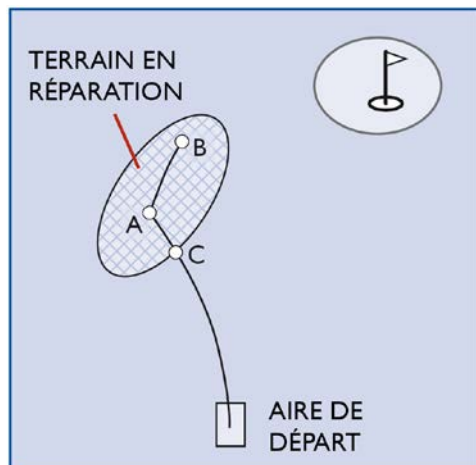
Si la balle d'origine est retrouvée dans l'eau fortuite et que cette découverte modifie le point de référence pour procéder selon la Règle 25-1c, ce qui signifie que la balle substituée a été droppée à un mauvais endroit, le joueur doit corriger l'erreur selon la Règle 20-6 et dropper une balle selon la Règle 25-1c en respectant le point correct de référence. Autrement, la Règle 20-6 ne s'applique pas, et le joueur doit continuer à jouer avec la balle droppée. Dans aucun des cas, le joueur n'encourt de pénalité.

Dans le cas fort improbable où la balle d'origine est trouvée en dehors de l'eau fortuite, le joueur doit continuer à jouer avec la balle droppée sans pénalité.

La même réponse s'appliquerait s'il est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur est dans tout autre terrain en condition anormale ou dans une obstruction (Règle 24-3).

Décision connexe :

- 26-1/3.5 Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau avec certitude ou quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite.

25-1c/3**Balle jouée d'une zone de terrain en réparation perdue dans la même zone**

Q. Dans le schéma ci-dessous, le coup de départ d'un joueur repose en un point A dans une large zone de terrain en réparation. Le joueur exécute un coup sur sa balle de l'intérieur du terrain en réparation. Il envoie la balle en avant en un point B, qui est toujours dans le terrain en réparation, la balle n'ayant jamais franchi les limites extérieures du terrain en réparation. La balle ne peut être retrouvée. Quelle est la décision ?

R. Le joueur peut dropper une balle en dehors de la zone de terrain en réparation, sans pénalité, comme prévu dans la Règle 25-1c et exécuter son troisième coup. Dans ce cas, le point de référence est celui où la balle a traversé en dernier les limites les plus externes du

terrain en réparation lors du coup de départ du joueur (point C).

Le joueur peut également, avec une pénalité d'un coup, dropper une balle dans le terrain en réparation aussi près que possible de l'emplacement d'où sa balle d'origine a été jouée en dernier (point A) selon la Règle 27-1 et exécuter son quatrième coup. Après avoir droppé une balle selon la Règle 27-1, s'il y a une interférence pour le joueur due au terrain en réparation, il peut obtenir un dégagement selon la Règle 25-1b sans pénalité supplémentaire.

Décision connexe :

- 27-2c/1.5 Balle d'origine perdue dans un terrain en réparation ; la balle provisoire devient-elle la balle en jeu ?

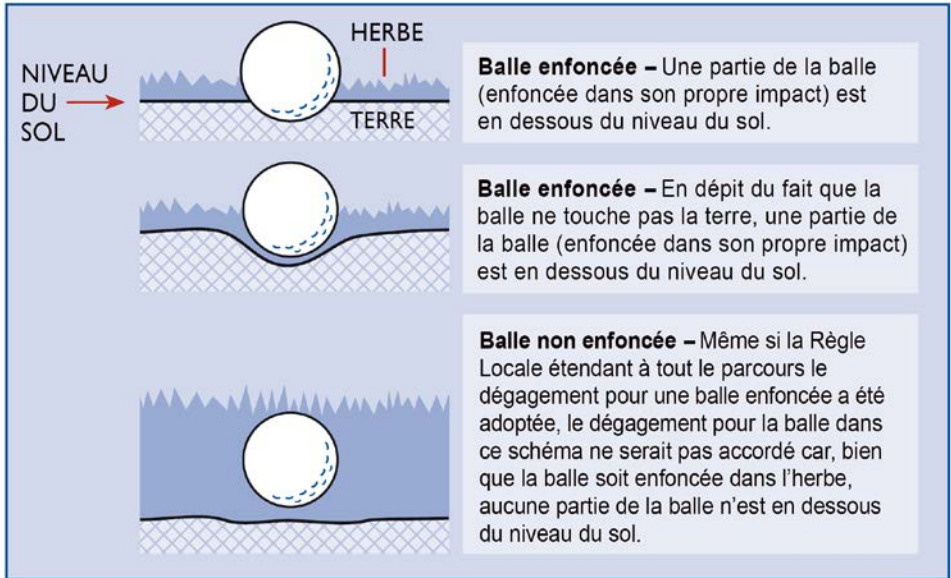
BALLE ENFONCÉE**25-2/0.5****Quand une balle est-elle enfoncée dans le sol ?**

Une balle est considérée comme enfoncée dans le sol seulement si :

- l'impact de la balle a créé une dépression dans le sol,
- la balle est dans son propre impact, et
- une partie de la balle est en dessous du niveau du sol.

À condition que ces trois conditions soient réunies, une balle n'a pas à toucher nécessairement la terre pour être considérée enfoncée (par ex. de l'herbe, des débris ou des choses similaires peuvent s'interposer entre la balle et la terre).

Tout doute sur le fait que la balle est enfoncée ou non doit être résolu au détriment du joueur. **(Révisée)**



25-2/1

Balle rebondissant hors de son propre impact et y retournant

- Q.** La balle d'un joueur arrive sur un sol meuble dans une zone tondue ras sur le parcours, rebondit hors de son propre impact et ensuite retombe dans l'impact. Le joueur est-il autorisé à se dégager selon la Règle 25-2 ?
- R.** Oui. Si une balle retourne dans son propre impact, elle est enfoncée dans l'impact.

25-2/2

Balle droppée enfoncée

- Q.** Un joueur se dégager selon une Règle applicable et droppe une balle sur une zone tondue ras. La balle s'enfoncé à l'impact. Le joueur est-il autorisé à se dégager selon la Règle 25-2 ?
- R.** Oui.

25-2/2.5

Balle droppée enfoncée ; procédure si la balle redroppée s'enfoncé de nouveau

- Q.** Selon la Décision 25-2/2, si une balle droppée sur une zone tondue ras s'enfoncé à l'impact, le joueur est autorisé à se dégager selon la Règle 25-2. Quelle est la procédure correcte si une balle s'enfoncé chaque fois qu'elle est droppée ?
- R.** Si une balle s'enfoncé quand elle est droppée et s'enfoncé de nouveau quand elle est redroppée, le joueur peut, selon l'équité (Règle 1-4), placer la balle aussi près que possible de l'endroit où elle s'est enfoncée lorsque redroppée, mais pas plus près du trou.
- Si le joueur droppe la balle plus de deux fois, que la balle s'enfoncé chaque fois et

qu'il s'aperçoit ensuite qu'il est autorisé à placer la balle après le second drop, il peut placer la balle aussi près que possible de l'endroit où elle s'est enfoncée au second drop.

25-2/3

Balle retourne dans l'impact créé au coup précédent

- Q.** La balle d'un joueur s'enfonce dans son propre impact sur le sol dans une zone tondue ras sur le parcours. Après s'être dégagé selon la Règle 25-2, le joueur exécute un coup. La balle monte une pente mais redescend et retombe dans le même impact. Le joueur est-il autorisé à se dégager sans pénalité ?
- R.** Non. Un joueur est seulement autorisé à se dégager selon la Règle 25-2 lorsque sa balle est enfoncée dans un impact créé par le dernier coup qu'il a exécuté – mais voir Décision 25-2/2 concernant une balle droppée qui s'enfonce.

25-2/4

Balle enfoncée dans un terrain en réparation dans une zone tondue ras

- Q.** La balle d'un joueur est enfoncée dans un terrain en réparation dans une zone tondue ras du parcours. Le joueur peut-il dropper la balle dans le terrain en réparation selon la Règle 25-2 (Balle enfoncée) et ensuite choisir ou de jouer la balle comme elle repose, ou de se dégager du terrain en réparation selon la Règle 25-1b ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 25-1b/11.5 Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation ; le joueur peut-il se dégager des deux situations en une seule procédure ?

25-2/5

Balle enfoncée dans une bordure ou une paroi en herbe de bunker

- Q.** Des bordures ou des parois en herbe de bunker sont-elles considérées être des "zones tondues ras" selon la Règle 25-2 (Balle enfoncée) et peut-on s'en dégager selon cette Règle ?
- R.** Non, à moins qu'elles ne soient tondues à la hauteur du fairway ou moins.

Décisions connexes :

- 13/4 Balle complètement enfoncée dans la paroi d'un bunker.
- 16/2 Balle enfoncée dans la paroi du trou et reposant entièrement sous le bord du trou.
- 16/3 Balle enfoncée dans la paroi du trou, une partie de la balle n'étant pas sous le bord du trou.
- 33-8/39 Règle locale pour parois de bunker composées de mottes entassées.
- 33-8/39.5 Règle Locale considérant qu'une paroi de bunker, partiellement couverte d'herbe, fait partie du bunker

25-2/6

Balle sur un talus pentu jouée et enfoncée directement dans le sol

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un talus pentu d'une zone tondue ras. Le joueur exécute un coup et enfonce la balle directement dans le talus, c'est-à-dire que la

balle n'a jamais été en l'air. Le joueur est-il autorisé à se dégager sans pénalité selon la Règle 25-2 ?

- R.** Non. Selon la Règle 25-2, un dégagement est prévu si une balle est enfoncée dans son propre impact. Le mot "impact" implique que la balle a été en l'air.

25-2/7 (Réservée)

25-2/8

Balle enfoncée dans le sol sur l'aire de départ

- Q.** Le coup de départ d'un joueur frappe un arbre et revient sur l'aire de départ où la balle s'enfonce dans le sol. Le joueur est-il autorisé à se dégager sans pénalité ?
- R.** Oui. Bien que les Règles de Golf ne couvre pas une telle situation, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur est autorisé à se dégager sans pénalité et doit suivre la procédure prescrite par la Règle 25-2 pour une balle qui repose enfoncée dans une zone tondue ras sur le parcours.
- Le même principe s'appliquerait pour d'autres situations de dégagement où le cas d'un dégagement sur une aire de départ n'est pas spécifiquement prévu (par exemple Règle 24-1b).

Autres Décisions concernant la Règle 25-2 : voir "Balle enfoncée" dans l'Index.

MAUVAIS GREEN

25-3/1

Statut de la moitié d'un green double utilisée pour un trou non joué

- Q.** Une moitié d'un green en forme de U est utilisée pour le 11^{ème} trou et l'autre moitié est utilisée pour le 17^{ème} trou. En jouant le 17^{ème} trou, si une balle s'immobilise sur la partie de green servant au 11^{ème} trou, la Règle 25-3 (Mauvais green) s'applique-t-elle ?
- R.** Non, à moins que le Comité ne divise le green en utilisant des piquets ou une ligne et déclare qu'une partie est le green du 11^{ème} trou et l'autre partie le green du 17^{ème} trou. La Définition du "Green" donne ce droit à un Comité.

Autres Décisions concernant la Règle 25-3 : voir "Mauvais green" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

26-1. DÉGAGEMENT D'UNE BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU

C'est une question de fait qu'une balle qui n'a pas été retrouvée après avoir été frappée en direction d'un *obstacle d'eau*, soit dans l'*obstacle*. En l'absence de certitude ou quasi-certitude qu'une balle frappée en direction d'un *obstacle d'eau*, mais non retrouvée, est dans l'*obstacle*, le joueur doit appliquer la Règle 27-1.

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

- a. Appliquer la procédure de coup et distance de la Règle 27-1 en jouant une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5) ; ou
- b. Dropper une balle en arrière de l'*obstacle d'eau*, en gardant le point où la balle d'origine avait franchi en dernier la lisière de l'*obstacle d'eau* directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de l'*obstacle d'eau* ; ou
- c. Comme options supplémentaires utilisables uniquement si la balle a franchi en dernier la lisière d'un *obstacle d'eau latéral*, dropper une balle en dehors de l'*obstacle d'eau* à l'intérieur de deux longueurs de club et pas plus près du *trou* que :
 - (i) le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle d'eau*, ou
 - (ii) un point équidistant du *trou* sur la lisière opposée de l'*obstacle d'eau*.

En procédant selon cette Règle, le joueur peut relever et nettoyer sa balle, ou *substituer* une balle.

(Actions interdites lorsque la balle est dans un obstacle – voir 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) **avec une pénalité d'un coup**, jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où le dernier *coup* avait été joué depuis l'extérieur d'un *obstacle d'eau* (voir la Règle 20-5) ; ou
- (ii) procéder selon la Règle 26-1a, 26-1b ou, si elle est applicable, 26-1c encourant la **pénalité d'un coup selon cette Règle**. Pour les besoins de l'application de la Règle 26-1b ou 26-1c, le point de référence est le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle* dans lequel elle repose.

Note : Si le joueur procède selon la Règle 26-1a en droppant une balle dans l'*obstacle* aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier, mais qu'il choisit de ne pas jouer la balle droppée, il peut alors procéder selon la

Clause (i) ci-dessus, la Règle 26-1b ou, si elle est applicable, la Règle 26-1c. S'il agit ainsi, il **encourt un total de deux coups de pénalité** : la pénalité d'un coup pour procéder selon la Règle 26-1a, et une pénalité supplémentaire d'un coup pour ensuite procéder selon la Clause (i) ci-dessus, la Règle 26-1b ou la Règle 26-1c.

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

Si une balle jouée de l'intérieur d'un *obstacle d'eau* est *perdue* ou est considérée injouable à l'extérieur de l'*obstacle* ou est *hors limites*, le joueur, après avoir encouru une **pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 ou 28a**, peut jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement dans l'*obstacle* d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5).

Si le joueur choisit de ne pas jouer une balle de cet emplacement, il peut :

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

Note 1 : Lorsqu'il procède selon la Règle 26-2b, le joueur n'est pas obligé de dropper une balle selon la Règle 27-1 ou 28a. Si effectivement il droppe une balle, il n'est pas obligé de la jouer. Il peut à la place procéder selon la Clause (i) ou (ii) ci-dessus. S'il le fait, il **encourt un total de deux coups de pénalité** : la pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 ou 28a, et une pénalité d'un coup supplémentaire pour ensuite procéder selon la Clause (i) ou (ii) ci-dessus.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

OBSTACLES D'EAU : GÉNÉRALITÉS

26/1

Quand une balle est-elle dans un obstacle d'eau ?

- Q.** Une balle est-elle dans un obstacle d'eau quand une partie de la balle coupe le plan qui se prolonge verticalement vers le haut à partir de la lisière de l'obstacle, même si la balle ne touche pas le sol ou l'herbe à l'intérieur de l'obstacle ?
- R.** Oui, puisque la Définition de "l'Obstacle d'eau" stipule que "la lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas".

26/1.5

Statut d'une balle qui touche un obstacle d'eau et une autre partie du terrain

- Q.** La balle d'un joueur touche la ligne définissant la lisière d'un obstacle d'eau mais touche aussi une autre partie du terrain (par exemple un bunker ou un green). Sur

quelle partie du terrain doit-on considérer que la balle repose ?

- R.** La balle du joueur est considérée comme reposant dans l'obstacle d'eau.

26/2

Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau, mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière

- Q.** Des piquets définissant la lisière d'un obstacle d'eau sont mal placés. Il en résulte, qu'une zone qui fait manifestement partie de l'obstacle d'eau se trouve à l'extérieur des piquets et, donc, est techniquement à l'extérieur de l'obstacle. La balle d'un joueur repose dans l'eau dans cette zone. Le joueur prétend que, selon l'alignement des piquets, sa balle est dans de l'eau fortuite sur le parcours. La réclamation est-elle valable ?
- R.** Non, le Comité a commis une erreur en ne définissant pas correctement la lisière de l'obstacle d'eau comme prévu par la Règle 33-2a, mais un joueur n'est pas autorisé à profiter d'une telle erreur. Puisqu'il est manifeste que l'endroit où se trouve la balle du joueur est à l'intérieur des limites naturelles de l'obstacle d'eau, la réclamation ne peut être acceptée.

Décision connexe :

- 33-2a/4 Où placer des lignes ou des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau ?

26/3

Obstacle d'eau non délimité

- Q.** Un fossé non délimité sur la gauche d'un trou est à l'intérieur des limites du terrain, mais la lisière gauche du fossé est hors limites. Par conséquent, il est impossible de dropper derrière l'obstacle d'eau selon la Règle 26-1b. La balle d'un joueur s'immobilise dans le fossé. Le joueur est-il limité à jouer la balle comme elle repose ou procéder selon la Règle 26-1a ?
- R.** Il est de la responsabilité du Comité de définir avec précision les lisières des obstacles d'eau et des obstacles d'eau latéraux – voir Règle 33-2a. Toutefois, si le Comité ne le fait pas ainsi, le fossé est par définition un obstacle d'eau latéral et le joueur devrait être autorisé à procéder selon la Règle 26-1c(i).

26/3.5

Obstacle d'eau latéral défini comme obstacle d'eau

- Q.** Une étendue d'eau qui est à la fois devant et à droite d'un green est si grande qu'il est impossible de dropper derrière l'obstacle d'eau comme prévu par la Règle 26-1b. Le Comité peut-il définir l'obstacle ou des parties de l'obstacle comme obstacle d'eau bien qu'il corresponde à la Définition de "l'Obstacle d'eau latéral" ?
- R.** Oui – voir Note 3 de la Définition de "l'Obstacle d'eau latéral". Cependant, ceci ne devrait être fait que lorsqu'un Comité le considère nécessaire afin de préserver la personnalité d'un trou. Dans de tels cas l'établissement d'une dropping zone comme option supplémentaire de la Règle de l'obstacle d'eau (Règle 26-1) peut être justifié.

26/4 (Réservée)

26/5 (Réservée)

26/6

Balle présumée dans l'obstacle d'eau retrouvée hors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon la procédure de coup et distance

- Q.** Un joueur prétend que sa balle d'origine repose dans un obstacle d'eau, bien qu'il y ait absence de certitude ou quasi-certitude qu'elle y repose. Utilisant l'option de la Règle 26-1a, il joue une autre balle de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée. Il retrouve alors sa balle d'origine à l'extérieur de l'obstacle. Quelle est la décision ?
- R.** La balle d'origine est perdue et l'autre balle est en jeu avec une pénalité de coup et distance – voir Règle 27-1a et Définition de "Balle perdue".

Décision connexe :

- 15/11 Mauvaise balle envoyée hors limites ; autre balle jouée selon la Règle 27-1 ; balle d'origine retrouvée à proximité.

BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU

26-1/1

Signification de "sûr ou quasiment certain"

Quand une balle a été jouée en direction d'un obstacle d'eau et ne peut pas être retrouvée, un joueur ne peut pas considérer que sa balle est dans l'obstacle d'eau simplement parce qu'il existe une possibilité qu'elle puisse y être. Pour pouvoir procéder selon la Règle 26-1, il faut être "sûr ou quasiment certain" que la balle est dans l'obstacle d'eau. S'il n'est pas "sûr ou quasiment certain" qu'elle est dans l'obstacle d'eau, une balle qui ne peut pas être retrouvée doit être considérée comme perdue en dehors de l'obstacle d'eau et le joueur doit procéder selon la Règle 27-1.

Quand la balle d'un joueur ne peut pas être retrouvée, la "certitude" que la balle est dans l'obstacle d'eau peut être acquise de diverses manières. Le joueur ou son cadet ou d'autres membres de son match ou de son groupe peuvent en fait avoir vu la balle disparaître dans l'obstacle d'eau. Le témoignage fourni par d'autres témoins dignes de foi peut également permettre d'établir que la balle est dans l'obstacle d'eau. Un tel témoignage peut être fourni par un arbitre, un observateur, des spectateurs ou autres éléments extérieurs. Il est important de prendre en compte toute information aisément disponible, car, par exemple, le simple fait qu'une balle provoque une gerbe d'eau dans un obstacle, ne fournit pas nécessairement cette "certitude" puisqu'une balle peut ricocher et venir reposer hors de l'obstacle.

En l'absence de "certitude" que la balle est dans l'obstacle d'eau, la R 26-1 requiert qu'il y ait une "quasi-certitude" que la balle du joueur soit dans l'obstacle d'eau pour pouvoir procéder selon cette Règle. Contrairement à la "certitude", la "quasi-certitude" implique un léger élément de doute concernant la position réelle d'une balle qui n'a pas été retrouvée. Cependant, "quasi-certitude" signifie également que, bien que la balle n'ait pas été retrouvée, il est justifié de conclure sur la base de tous les renseignements aisément disponibles, que la balle ne peut être ailleurs que dans l'obstacle d'eau.

Pour déterminer si la "quasi-certitude" existe, il faut considérer certains facteurs pertinents dans la zone autour de l'obstacle d'eau tels la topographie, l'état du gazon, la hauteur de l'herbe, la visibilité, les conditions météo et la proximité d'arbres, buissons et terrains en conditions anormales.

Les mêmes principes s'appliquent pour une balle pouvant avoir été déplacée par un

élément extérieur (Règle 18-1) ou pour une balle qui n'a pas été retrouvée et pouvant être dans une obstruction (Règle 24-3) ou un terrain en condition anormale (Règle 25-1c).

26-1/1.3

Quand faut-il aller en avant pour établir la "quasi-certitude" ?

- Q.** La Règle 26-1 exige d'être "sûr ou quasiment certain" que la balle est dans l'obstacle avant d'appliquer la procédure de cette Règle. En l'absence de "certitude" que la balle est dans un obstacle d'eau, est-il possible d'établir l'existence d'une "quasi-certitude" sans aller en avant pour évaluer les caractéristiques physiques qui prévalent autour de l'obstacle d'eau ?
- R.** Dans la majorité des cas, afin de conclure raisonnablement qu'il n'y a aucune chance que la balle puisse reposer quelque part en dehors de l'obstacle d'eau, il est nécessaire d'aller en avant pour examiner les conditions physiques que l'on rencontre autour de l'obstacle. Il existe cependant des situations où il y aura suffisamment d'indices que la balle est dans l'obstacle pour établir une "quasi-certitude" sans qu'il ne soit nécessaire que quiconque aille en avant pour examiner les conditions physiques autour de l'obstacle.

Dans les exemples suivants, la conclusion qu'il est "quasi certain" que la balle est dans l'obstacle d'eau serait justifiée sans que personne n'ait à aller en avant vers l'obstacle d'eau de sorte que le joueur aurait le droit d'appliquer aussitôt la procédure de la Règle 26-1.

- Il fait beau avec une bonne visibilité. La balle d'un joueur est jouée en direction d'un obstacle d'eau et l'herbe coupée ras s'étend jusqu'à la lisière de l'obstacle. La balle jouée est perdue de vue alors qu'elle s'approche de l'obstacle d'eau sans cependant que l'on ne la voie réellement y entrer. De loin il est constaté qu'aucune balle de golf ne repose en dehors de l'obstacle dans l'herbe tondue ras et, sur la base à la fois de l'expérience et d'une évaluation raisonnable des conditions présentes du terrain, il est avéré que la topographie autour de l'obstacle entraîne les balles dans l'obstacle d'eau. Dans ces conditions, on peut raisonnablement conclure de loin que la balle doit être dans l'obstacle d'eau.
- Il fait beau avec une bonne visibilité. La balle d'un joueur est jouée en direction d'un green sur une île. La lisière de l'obstacle coïncide avec celle de l'avant-green. Par expérience et sur la base d'une évaluation raisonnable des conditions présentes du terrain, il est bien connu que toute balle qui repose sur l'avant-green ou le green est visible de là où le coup a été joué. Dans ce contexte, on voit la balle arriver sur le green et puis disparaître. Il en est donc conclu que la balle a roulé au-delà du green dans l'obstacle d'eau. Le joueur droppe une balle devant l'obstacle, dans une dropping zone prévue par le Comité comme option supplémentaire à celles de la Règle 26-1, et joue vers le green. Quand le joueur arrive sur le green, il découvre sa balle d'origine à l'arrière de l'avant-green reposant dans une cuvette de bouche d'arrosage. Dans ces circonstances, il était néanmoins raisonnable, depuis l'endroit où la balle avait été jouée en dernier, d'arriver à la conclusion que la balle devait être dans l'obstacle d'eau.

Dans l'exemple suivant, il ne peut pas être établi qu'il y a une "quasi-certitude" que la balle est dans l'obstacle d'eau sans aller en avant pour examiner la zone autour de l'obstacle d'eau.

- Il fait beau avec une bonne visibilité. La balle d'un joueur est jouée en direction d'un obstacle d'eau et l'herbe coupée ras s'étend jusqu'à sa lisière. On voit la balle se diriger vers l'obstacle d'eau et, par expérience, on sait que si le gazon est dans son état normal la balle roulera inévitablement dans l'obstacle d'eau.

Cependant, ce jour-là, les fairways sont mouillés et il est donc possible que la balle s'enfonce dans son propre impact sur le fairway et risque de ce fait de ne pas être dans l'obstacle d'eau.

Décision connexe aux décisions 26-1/1 et 26-1/1.3 :

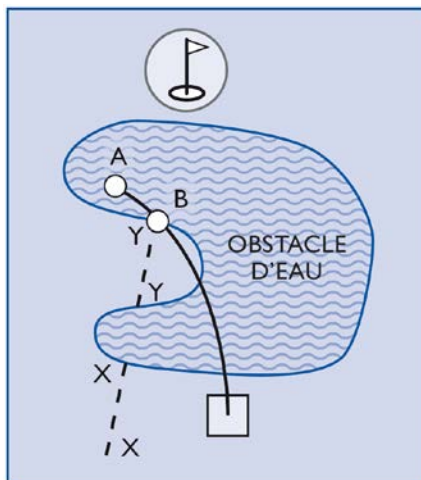
- 27-2a/3 Jeu d'une balle provisoire alors qu'il n'est pas raisonnable de penser que la balle d'origine soit perdue ou hors limites.

26-1/1.5

Signification de "en arrière" dans la Règle 26-1

Q. Sur le schéma, un joueur exécute un coup depuis le départ et sa balle s'immobilise dans l'obstacle d'eau au Point A, ayant franchi en dernier la lisière de l'obstacle au Point B. Le joueur désire procéder selon la Règle 26-1b, laquelle exige que le joueur droppe une balle en arrière de l'obstacle d'eau, en gardant le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau directement entre le trou et l'emplacement où la balle est droppée. Le joueur peut-il dropper une balle sur la ligne pointillée Y-Y ?

R. Oui. La référence "en arrière" dans la Règle 26-1b signifie que la balle doit être droppée en dehors de l'obstacle en arrière du point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau. C'est pourquoi le joueur peut dropper une balle sur l'une ou l'autre des lignes pointillées X-X ou Y-Y.



26-1/2

Joueur procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau droppant une balle dans un autre obstacle

Q. La balle d'un joueur repose dans un obstacle d'eau. En appliquant la Règle 26-1b, le joueur droppe une balle dans un bunker ou un autre obstacle d'eau. Est-ce autorisé ?

R. Oui.

Décision connexe :

- 28/4.5 Balle considérée injouable sur le parcours droppée dans un obstacle d'eau ; joueur choisissant de ne pas jouer la balle et souhaitant procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau.

26-1/3**Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite hors de l'obstacle**

- Q.** Un joueur croit que sa balle d'origine repose dans un obstacle d'eau. Il cherche pendant environ une minute, mais ne retrouve pas sa balle. Il droppe donc une autre balle derrière l'obstacle selon la Règle 26-1 et la joue. Il retrouve alors sa balle d'origine en dehors de l'obstacle moins de cinq minutes après le début de sa recherche. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsque le joueur droppe et joue une autre balle en arrière de l'obstacle, elle devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue.
- S'il est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine est dans l'obstacle d'eau, le joueur est autorisé à invoquer la Règle 26-1. En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine est dans l'obstacle d'eau, le joueur doit mettre une autre balle en jeu selon la Règle 27-1. En jouant la balle droppée selon la Règle 26-1, le joueur joue d'un mauvais endroit.
- En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b).
- En stroke play, il encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle. Si l'infraction est grave, il est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prévu dans la Règle 20-7c.

26-1/3.5**Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau avec certitude ou quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite**

- Q.** La balle d'un joueur est envoyée vers un obstacle d'eau. Il est sûr ou quasiment certain que la balle du joueur est dans l'obstacle d'eau et le joueur droppe une balle selon la Règle 26-1b. Avant que la balle droppée soit jouée, la balle d'origine est retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche. Quelle est la décision ?
- R.** Comme il était sûr ou quasiment certain que la balle était dans l'obstacle d'eau lorsque le joueur a mis en jeu la balle substituée, cette balle a été correctement substituée et le joueur ne peut pas jouer la balle d'origine.
- Si la balle d'origine est retrouvée dans l'obstacle d'eau et que cette découverte modifie le point de référence pour procéder selon la Règle 26-1b, ce qui signifie que la balle substituée a été droppée à un mauvais endroit, le joueur doit corriger l'erreur selon la Règle 20-6. Le joueur doit procéder conformément à l'une quelconque des options applicables selon la Règle 26-1 en respectant le point correct de référence (voir Décisions 20-6/2 et 26-1/16). Autrement, la Règle 20-6 ne s'applique pas, et le joueur doit continuer à jouer avec la balle droppée. Dans chacun des cas, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 26-1.
- Dans le cas fort improbable où la balle d'origine est retrouvée en dehors de l'obstacle d'eau, le joueur doit continuer avec la balle droppée avec une pénalité d'un coup. (Règle 26-1).

Décision connexe :

- [25-1c/2.5 Balle droppée selon la Règle 25-1c avec certitude ou quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite.](#)

26-1/3.7

Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans qu'on soit sûr ou quasiment certain qu'elle soit dans l'obstacle ; balle d'origine alors retrouvée

- Q.** Une balle d'un joueur est frappée vers un obstacle d'eau et n'est pas retrouvée. On n'est pas sûr ou quasiment certain que la balle du joueur soit dans l'obstacle d'eau, mais le joueur droppe une balle selon la Règle 26-1b. Avant qu'il ne joue la balle droppée, sa balle d'origine est retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'était ni sûr ni quasiment certain que la balle du joueur soit dans l'obstacle d'eau quand le joueur a mis en jeu la balle substituée et, de ce fait, la balle a été incorrectement substituée selon une Règle inapplicable.

Le joueur doit corriger son erreur selon la Règle 20-6 en abandonnant la balle substituée et en continuant le jeu avec la balle d'origine. Si la balle d'origine a été trouvée à l'intérieur de l'obstacle d'eau, le joueur peut procéder selon la Règle 26-1.

Si le joueur ne corrige pas sa mauvaise procédure et joue la balle droppée, il a procédé selon une Règle inapplicable et encourt une pénalité (voir décision 34-3/6). La décision serait que le joueur a procédé selon la Règle 27-1 (la seule Règle applicable à sa situation), encourant une pénalité d'un coup selon cette Règle. De plus comme il a joué la balle d'un mauvais endroit (c'est-à-dire un endroit non permis par la Règle 27-1), il encourt la pénalité générale, perte du trou en match play ou deux coups en stroke play, pour une infraction à la Règle 27-1. En stroke play le Comité doit déterminer si le joueur a commis une grave infraction quand il a joué du mauvais endroit (Règle 20-7c).

26-1/4

Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans certitude ou quasi-certitude que la balle est dans l'obstacle ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle

- Q.** La balle d'un joueur survole un obstacle d'eau vers quelques arbres. On ne peut pas établir si la balle a rebondi en arrière dans l'obstacle ou si elle repose dans les arbres. Par conséquent, il n'est ni sûr ni quasiment certain que la balle est dans l'obstacle.

Le joueur ne recherche pas sa balle d'origine. Il présume qu'elle est dans l'obstacle, droppe une balle derrière l'obstacle à un endroit conforme à la Règle 26-1b et joue cette balle vers le green. En allant vers le green, il retrouve sa balle d'origine dans l'obstacle. Quelle est la décision ?

- R.** Le premier paragraphe de la Règle 26-1 stipule notamment : "En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle frappée en direction d'un obstacle d'eau, mais non retrouvée, est dans l'obstacle, le joueur doit appliquer la Règle 27-1". Par conséquent, le joueur n'avait pas le droit d'affirmer que sa balle était dans l'obstacle et le fait de la retrouver par la suite dans l'obstacle est sans objet. Quand le joueur droppe et joue une autre balle derrière l'obstacle, elle devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue. Le joueur devait procéder selon la Règle 27-1. En jouant la balle droppée selon la Règle 26-1b, il joue d'un mauvais endroit.

En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b).

En stroke play, il encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle. Si l'infraction est grave, il est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prévu dans la Règle 20-7c.

26-1/5**Balle droppée et jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle et jouée comme seconde balle**

- Q.** En stroke play, un compétiteur, ne trouvant pas sa balle dans un obstacle d'eau, droppe une autre balle derrière l'obstacle selon la Règle 26-1 et la joue. Il retrouve ensuite sa balle d'origine dans l'obstacle. N'étant pas sûr de ses droits, il termine le trou avec les deux balles selon la Règle 3-3, indiquant qu'il veut voir compter le score de la balle d'origine. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsque le compétiteur droppe et joue la balle derrière l'obstacle, cette balle devient la balle en jeu – voir Définition de "Balle en jeu". Le score avec cette balle est le score du compétiteur pour le trou. Le score avec la balle d'origine ne peut pas compter parce que cette balle n'était plus la balle en jeu. Cependant, le compétiteur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la balle d'origine.

Décision connexe :

- 3-3/6 Compétiteur jouant la balle d'origine après qu'une situation douteuse s'est produite et invoquant alors la Règle 3-3.

26-1/6**Balle envoyée dans un obstacle d'eau depuis le côté green d'un obstacle**

- Q.** Un joueur envoie son second coup au-dessus d'un obstacle d'eau dans un bunker derrière le green. Il frappe son troisième coup trop fort et la balle vient reposer dans l'obstacle d'eau. La balle n'est pas jouable. Quelles sont les options du joueur ?
- R.** Le joueur peut, avec une pénalité d'un coup :
- dropper une balle en arrière de l'obstacle d'eau, en gardant le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau directement entre le trou et l'emplacement où la balle est droppée – Règle 26-1b. Cette procédure obligera probablement le joueur à retourner côté départ et à rejouer au-dessus l'obstacle ; ou
 - dropper une balle dans le bunker à l'endroit où son second coup s'est immobilisé – Règle 26-1a.

26-1/7**Balle emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau**

- Q.** Le courant d'un obstacle d'eau emporte une balle hors limites. Le joueur peut-il invoquer la Règle 26-1 ?
- R.** Non. Puisque la balle repose hors limites, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1. L'eau n'est pas un élément extérieur – voir Définition de "l'Élément extérieur" – et la balle n'a donc pas à être remplacée selon la Règle 18-1.
- Dans une situation où il est probable qu'une balle soit ainsi emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau, il est suggéré d'installer une grille pour éviter un tel incident.

26-1/8

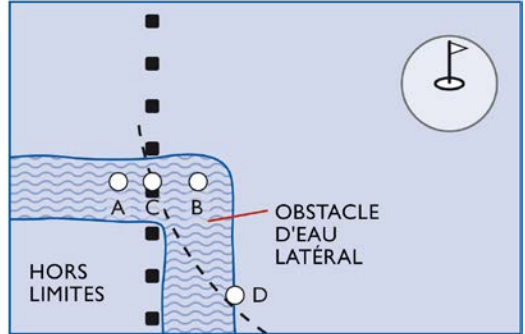
Balle ramenée sur le terrain par le courant d'un obstacle d'eau

Q. Sur le schéma, la balle d'un joueur arrive dans une rivière hors limites au Point A et le courant ramène la balle sur le terrain au Point B. Cette partie du ruisseau qui est sur le terrain est définie comme obstacle d'eau latéral. Le joueur peut-il invoquer la Règle 26-1 ?

R. Oui. La balle repose sur le terrain dans un obstacle d'eau latéral et elle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle

au Point C. Par conséquent, en se dégageant selon la Règle 26-1b ou 26-1c, le Point C est le point de référence. Puisqu'il n'est pas possible de procéder selon les Règles 26-1b et 26-1c(i), il est probable que le joueur procède selon la Règle 26-1c(ii) en droppant une balle à l'intérieur de deux longueurs de club et pas plus près du trou que le Point D.

Comme autre option, le joueur peut procéder selon la Règle 26-1a, ou jouer la balle comme elle repose dans la rivière.



26-1/9

Cadet relevant la balle dans un obstacle d'eau sans l'autorisation du joueur

Q. La balle d'un joueur reposant dans un obstacle d'eau est relevée par le cadet du joueur sans l'autorisation du joueur. Quelle est la décision ?

R. Il n'y a pas de pénalité selon la Règle 18-2 s'il n'y a pas de doute ou s'il est raisonnable de présumer, d'après les actions ou les déclarations du joueur, qu'il exécutera son prochain coup d'en dehors de l'obstacle d'eau.

En l'absence de telles circonstances, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et peut soit replacer la balle comme prescrit par la Règle 18-2, soit procéder selon la Règle 26-1 et encourir une pénalité supplémentaire d'un coup selon cette Règle.

Dans de telles circonstances, tout doute devrait être levé au détriment du joueur.

Décisions connexes :

- 2-4/3.5 Coup concédé par le cadet.
- 18-2/14 Cadet de sa propre initiative relevant une balle pour l'identifier.
- 18-2/15 Cadet de sa propre initiative relevant une balle car la considérant injouable.
- 34-3/3.5 Joueur relevant sa balle sans autorisation suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un Arbitre.

26-1/10**Placer la balle sur la berge d'un obstacle d'eau pour éviter qu'elle ne roule dans l'eau au lieu de la dropper**

- Q.** La balle d'un joueur repose dans une position jouable sur la berge d'un obstacle d'eau. Le joueur joue la balle qui va hors limites. S'il procède selon la Règle 27-1 et droppe une balle sur la berge aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée, la balle roulera probablement dans l'eau profonde. Dans de telles situations, le joueur peut-il placer la balle au lieu de la dropper ?
- R.** Non. Cependant, le joueur n'est pas obligé de dropper une balle dans l'obstacle selon la Règle 27-1. Il peut prendre le coup de pénalité prévu dans la Règle 27-1 et ensuite, avec une pénalité supplémentaire d'un coup, mettre une balle en jeu en dehors de l'obstacle selon la Règle 26-2b(i) ou 26-2b(ii). **(Révisée)**

BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU LATÉRAL**26-1/11****Obstacle d'eau considéré comme obstacle d'eau latéral**

- Q.** En stroke play, un compétiteur joue un coup au-dessus d'un obstacle d'eau et la balle rebondit en arrière dans l'obstacle. Le compétiteur, par erreur, considère l'obstacle comme un obstacle d'eau latéral et droppe la balle selon la Règle 26-1c(i) à l'intérieur de deux longueurs de club du point où elle a franchi la lisière de l'obstacle en rebondissant en arrière dans l'obstacle. Il joue la balle vers le green et sa procédure est alors contestée. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 26-1. De plus, il a commis une grave infraction à cette Règle. Il doit, avec une pénalité supplémentaire de deux coups, corriger l'erreur comme prévu dans le second paragraphe de la Règle 20-7c ou être disqualifié.

26-1/12**Obstacle marqué obstacle d'eau au point où la balle a franchi en dernier la lisière et obstacle d'eau latéral où elle repose**

- Q.** Une étendue d'eau est définie en partie comme obstacle d'eau et en partie comme obstacle d'eau latéral. Une balle franchit en dernier la lisière de l'obstacle à un point où l'obstacle est marqué obstacle d'eau mais vient reposer dans la partie de l'obstacle marquée obstacle d'eau latéral. En plus de jouer la balle comme elle repose, quelles sont les options du joueur ?
- R.** Puisque la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle à un point où il est défini comme obstacle d'eau, les options de la Règle 26-1c ne sont pas applicables. Ainsi, le joueur est limité aux options des Règles 26-1a et 26-1b.

26-1/13**Lisière opposée d'un obstacle d'eau latéral marquée comme obstacle d'eau**

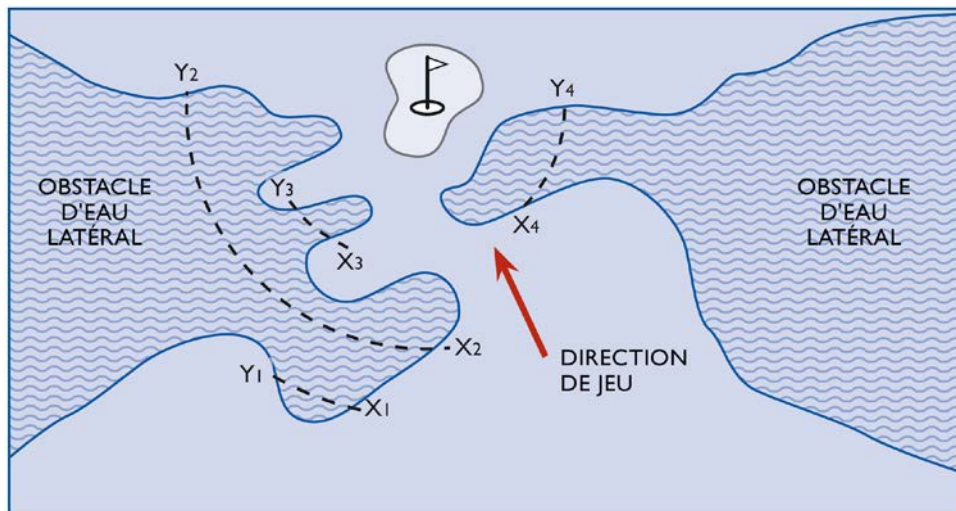
- Q.** Un joueur envoie sa balle dans un obstacle d'eau latéral. Le joueur désire dropper à l'intérieur de deux longueurs de club d'un point équidistant du trou sur la lisière opposée de l'obstacle, comme autorisé selon la Règle 26-1c. Cependant, la lisière opposée est définie comme obstacle d'eau. Le joueur est-il autorisé à dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point en question sur la lisière opposée ?

- R. Oui. Dans un tel cas, le dégagement est déterminé par le statut de l'obstacle au point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle.

26-1/14

Explication de "Lisière opposée" dans la Règle 26-1c(ii)

- Q. Pouvez-vous expliquer l'expression "lisière opposée" de la Règle 26-1c. Sur le schéma, "X1" indique l'endroit où une balle dans l'obstacle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle. Le joueur peut-il dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de "Y1" ? Un joueur dont la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle en "X2" peut-il dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de "Y2", et ainsi de suite ?

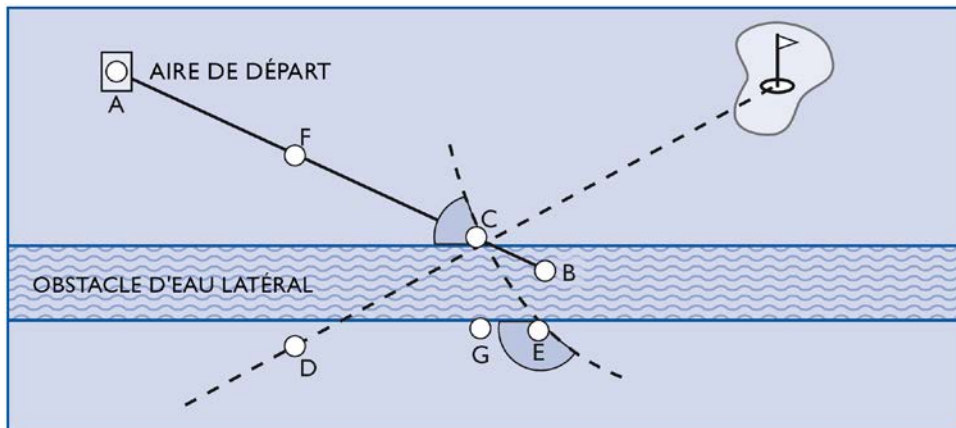


- R. En ce qui concerne "X1", "Y1" est "un point équidistant du trou sur la lisière opposée de l'obstacle d'eau". Par conséquent, le joueur est autorisé à dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de "Y1".

La même chose s'applique dans le cas de "X3" – "Y3" et "X4" – "Y4", mais pas dans le cas de "X2" – "Y2". Un "point sur la lisière opposée" est un point à travers l'obstacle par rapport au "point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle". "Y2" n'est pas à travers l'obstacle par rapport à "X2" parce qu'une ligne droite imaginaire de "X2" à "Y2" traverse la terre en dehors de l'obstacle.

26-1/15

Procédures de dégagement d'un obstacle d'eau latéral



Sur le schéma, un joueur a joué une balle depuis l'aire de départ (Point A) dans l'obstacle d'eau latéral au Point B. Elle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle au Point C. Le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou, avec une pénalité d'un coup :

- jouer une autre balle de l'aire de départ – Règle 26-1a ;
- dropper une balle sur le côté de l'obstacle le plus éloigné du trou n'importe où sur la ligne pointillée allant du trou au Point C, par exemple le Point D – Règle 26-1b ;
- dropper une balle dans la zone ombrée sur le côté de l'obstacle le plus proche du trou qui est à l'intérieur de deux longueurs de club du Point C, mais pas plus près du trou que le Point C – Règle 26-1c(i) ; ou
- dropper une balle dans la zone ombrée de l'autre côté de l'obstacle qui est à l'intérieur de deux longueurs de club du Point E, mais pas plus près du trou que le Point E – Règle 26-1c(ii).

Le joueur ne peut pas dropper une balle sur la ligne appelée "ligne de vol" au Point F ou n'importe où ailleurs sur la ligne suivie par la balle de A à B, sauf dans la zone ombrée devant l'obstacle. Il ne peut pas non plus dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du Point G, le point de l'autre côté de l'obstacle directement opposé au Point C.

26-1/16

Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit

Q. En stroke play, la balle de A tombe dans un obstacle d'eau latéral et n'est pas retrouvée. A détermine au mieux le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle. B, le marqueur de A et co-compétiteur, est d'accord avec l'endroit et A droppe une balle selon la Règle 26-1c, utilisant le point convenu sur la lisière comme point de référence. Avant que A n'exécute son coup suivant, C, un autre co-compétiteur, déclare que la balle de A a franchi en dernier la lisière de l'obstacle 20 mètres au-delà du point que A a estimé être le dernier point de franchissement de la lisière. La balle de A est alors trouvée à l'endroit indiqué par C. Quelle est la décision ?

- R.** Lorsque A a droppé la balle selon la Règle 26-1, il était sûr ou quasiment certain que sa balle d'origine reposait dans l'obstacle d'eau latéral. Par conséquent, la Règle 26-1 était la Règle applicable et le joueur a procédé correctement puisqu'il était autorisé à mettre une balle en jeu selon cette Règle. Cependant, puisqu'il a droppé sa balle à un mauvais endroit, A doit corriger son erreur selon la Règle 20-6. Il doit procéder conformément à l'une quelconque des options applicables de la Règle 26-1 en utilisant le point de référence correct (voir Décision 20-6/2). A ne peut pas jouer la balle d'origine depuis l'obstacle.

Autres Décisions concernant la possibilité pour un joueur de changer d'option de dégagement après avoir entrepris une action : voir "Balle droppée ou redroppée : Changer d'option de dégagement" dans l'Index.

26-1/17

Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée et jouée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit

- Q.** Dans les circonstances décrites dans la Décision 26-1/16, où il est découvert que l'estimation de A sur le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau latéral est incorrecte, quelle est la décision si A, ayant droppé une balle au mauvais endroit, la joue avant que son erreur ne soit découverte ?
- R.** A doit continuer à jouer avec la balle jouée du mauvais endroit, sans pénalité. Appliquer une pénalité selon la Règle 26-1 pour avoir joué d'un mauvais endroit (voir Règle 20-7) n'est pas approprié. Sinon, un compétiteur risquerait d'encourir une pénalité chaque fois qu'il émet un jugement honnête sur le point où sa balle a franchi en dernier une lisière d'obstacle d'eau et que par la suite ce jugement s'avère incorrect.

26-1/18

Impossibilité de ne pas dropper plus près du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral

- Q.** Quand une balle franchit en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral sur le côté d'un green, il est parfois impossible de dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle sans dropper plus près du trou que ce point. Quelle est la procédure dans un tel cas ?
- R.** Il est habituellement possible de dropper une balle sur le côté le plus proche d'un obstacle d'eau latéral et de se conformer à la Règle 26-1c(i) en droppant la balle près de la lisière de l'obstacle. Lorsque c'est impossible, le joueur doit procéder selon l'une des autres options prévues dans la Règle 26-1.

26-1/19

Zone de drop autorisée par la Règle de l'obstacle d'eau latéral si étroite que le joueur a des difficultés pour y dropper

Lorsqu'une balle repose dans un obstacle d'eau latéral et que le dégagement se fait selon la Règle 26-1c(i), la balle doit être droppée (1) à l'extérieur de l'obstacle et (2) pas plus près du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle (Point X). Dans certaines circonstances, la zone de drop autorisée peut être très étroite. Si la balle, lorsqu'elle est droppée, touche en premier une partie du terrain dans l'obstacle ou plus près du trou que le Point X, le drop ne compte pas pour déterminer le moment où la balle doit être placée selon la Règle 20-2c. Une balle ainsi droppée a été droppée à un

mauvais endroit et le joueur doit corriger son erreur selon la Règle 20-6 en procédant selon l'une quelconque des options de la Règle 26-1 (voir Décision 20-6/2). C'est seulement si la balle est droppée deux fois dans la zone de drop autorisée et, qu'à chaque fois, elle roule et repose dans une position listée dans la Règle 20-2c (par exemple dans l'obstacle ou plus près du trou que le Point X) qu'elle peut être placée comme autorisé par la Règle 20-2c. Si une balle est placée autrement que de la manière décrite ci-dessus, et qu'elle est jouée, une infraction à la Règle 26-1c est commise.

Les piquets et lignes définissant les lisières des obstacles d'eau devraient être placés le long des limites naturelles de l'obstacle. Toutefois, de légères déviations par rapport à ces limites seraient appropriées pour réduire le problème de la zone de drop. Sinon, une Dropping Zone pourrait être créée.

Décisions connexes aux décisions 26-1/18 et 26-1/19 :

- 26/2 Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau, mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière.
- 33-2a/4 Où placer des lignes ou des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau ?
- 33-2a/9 Partie d'un obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou.

26-1/20

Permettre de dropper en face de l'endroit où la balle repose dans un obstacle d'eau latéral

- Q.** Un obstacle d'eau latéral est situé de telle sorte qu'il est difficile de déterminer le point où une balle reposant dans l'obstacle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle. Serait-il possible d'établir une Règle locale dans le but de permettre à un joueur dont la balle repose dans cet obstacle, de dropper une balle, avec une pénalité d'un coup, à l'intérieur de deux longueurs de club du point de la lisière de l'obstacle en face de l'endroit où repose la balle d'origine dans l'obstacle, au lieu de le faire à l'intérieur de deux longueurs de club du point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle, c'est-à-dire que la Règle locale modifierait la Règle 26-1c ?
- R.** Non. Une telle modification de la Règle 26-1c n'est pas autorisée. D'ailleurs, la Règle Locale suggérée serait inapplicable si la balle du joueur était perdue dans l'obstacle.

26-1/21

Exemple d'une grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau latéral

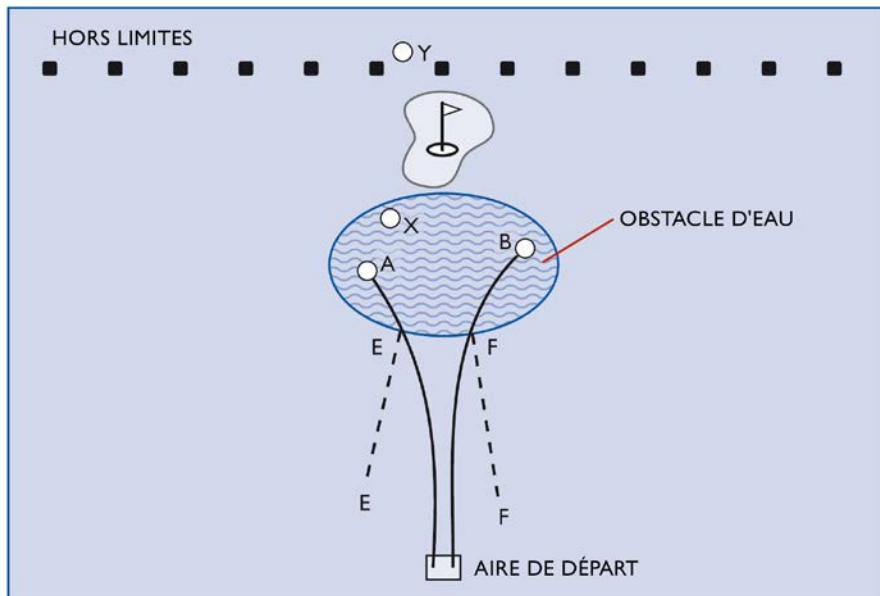
- Q.** En stroke play, A et B drivent dans un obstacle d'eau latéral. Ils déterminent les points où leurs balles ont franchi en dernier la lisière de l'obstacle et choisissent de procéder selon la Règle 26-1c, avec une pénalité d'un coup. A droppe une balle légèrement plus près du trou que le point où sa balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle. B droppe une balle 45 mètres plus près du trou. A et B exécutent leurs coups suivants. Quelle est la décision ?
- R.** A encourt une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle 26-1c et doit terminer le trou avec la balle droppée et jouée d'un mauvais endroit – voir Règle 20-7c.
- B est coupable d'une grave infraction à la Règle 26-1c. Il encourt une pénalité

supplémentaire de deux coups et, avant de jouer de l'aire de départ suivante, il doit dropper une autre balle selon l'une quelconque des options de la Règle 26-1 (voir Décision 20-6/2) et terminer le trou ; sinon B est disqualifié – voir Règle 20-7c.

BALLE JOUÉE DE L'INTÉRIEUR D'UN OBSTACLE D'EAU

26-2/1

Explication des options selon les Règles 26-2a et 26-2b



Sur le schéma, A et B jouent du départ. La balle de A vient reposer dans l'obstacle d'eau au Point A. La balle de B s'immobilise au Point B. A et B choisissent tous les deux de jouer de l'obstacle. A ne sort pas de l'obstacle. La balle ainsi jouée vient reposer au Point X, et elle n'est pas jouable. B envoie sa balle au Point Y, qui est hors limites.

Avec une pénalité d'un coup, A peut :

- dropper une balle au Point A et rejouer de là, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée E-E et jouer de là, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- jouer une autre balle du départ, jouant 4 (Règle 26-2a(i)).

Si A droppe une balle au Point A et que la balle vient reposer à un endroit duquel il juge ne pas pouvoir jouer, il peut, avec une pénalité supplémentaire d'un coup, soit dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée E-E, soit jouer une autre balle du départ, jouant 5.

B, en comptant le coup de pénalité prescrit par la Règle 27-1, peut dropper une balle au Point B et jouer à nouveau de là, jouant 4 (Règle 26-2b).

Comme option supplémentaire, B, après avoir compté le coup de pénalité prescrit par la Règle 27-1, peut soit dropper une balle au Point B et choisir de ne pas jouer cette balle,

soit choisir de ne pas dropper une balle au Point B. Dans chaque cas, il doit alors :

- avec une pénalité supplémentaire d'un coup, dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée F-F et jouer de là, jouant 5 (Règle 26-2b(ii)) ; ou
- avec une pénalité supplémentaire d'un coup, jouer une autre balle du départ, jouant 5 (Règle 26-2b(i)). **(Révisée)**

26-2/2

Balle jouée d'un obstacle d'eau s'immobilisant dans le même obstacle après être sortie de l'obstacle

Q. Sur le schéma, un joueur a joué une balle du Point A (l'aire de départ) qui s'immobilise dans un obstacle d'eau latéral au Point B. La balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle au Point C.

Le joueur choisit de jouer la balle depuis l'obstacle et il réussit à sortir sa balle de l'obstacle, mais elle entre de nouveau dans l'obstacle au Point E.

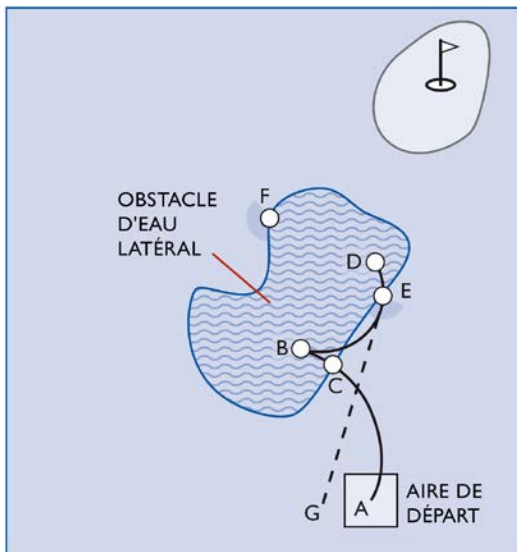
La balle s'immobilise au Point D et elle n'est pas jouable. Quelles sont les options du joueur ?

R. Le joueur peut avec une pénalité d'un coup :

- dropper une balle au Point B et jouer à nouveau de là, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée E-G et jouer de là, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du Point E et pas plus près du trou que le Point E, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du Point F et pas plus près du trou que le Point F, jouant 4 (Règle 26-2a(ii)) ; ou
- jouer une autre balle du Point A (l'aire de départ), jouant 4 (Règle 26-2a(i)).

Le point E est le point de référence à utiliser pour la Règle 26-1b ou 26-1c puisqu'il est le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau.

Si le joueur dropper une balle au Point B et que la balle s'immobilise à un endroit duquel il juge ne pas pouvoir jouer, il peut, avec une pénalité supplémentaire d'un coup, soit dropper une balle n'importe où sur la ligne pointillée E-G, soit dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club des Points E ou F et pas plus près du trou que les Points E ou F, soit jouer une autre balle du Point A (l'aire de départ), jouant 5. **(Révisée)**



RÈGLE 27

BALLE PERDUE OU HORS LIMITES ; BALLE PROVISOIRE

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

27-1. COUP ET DISTANCE ; BALLE HORS LIMITES ; BALLE NON RETROUVÉE DANS LES 5 MINUTES

a) Procédure de coup et distance

A tout moment, un joueur peut, **avec une pénalité d'un coup**, jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir Règle 20-5), c'est-à-dire procéder selon la pénalité de coup et distance.

Sauf autrement prévu dans les *Règles*, si un joueur exécute un *coup* sur une balle de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier, il est considéré avoir procédé **selon la pénalité de coup et distance**.

b) Balle hors limites

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

c) Balle non retrouvée dans les 5 minutes.

Si une balle est *perdue* du fait de ne pas avoir été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, dans les 5 minutes après que le *camp* du joueur ou son ou leurs *cadets* ont commencé à la chercher, le joueur doit jouer une balle, **avec une pénalité d'un coup**, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier (voir Règle 20-5).

Exception :S'il est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine qui n'a pas été retrouvée, a été déplacée par un *élément extérieur* (Règle 18-1) ou est dans une *obstruction* (Règle 24-3), dans un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1c) ou dans un *obstacle d'eau* (Règle 26-1), le joueur peut procéder selon la *Règle* applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 27-1 :

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

27-2. BALLE PROVISOIRE

a. Procédure

Si une balle risque d'être *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau*, ou d'être *hors limites*, afin de gagner du temps, le joueur peut jouer provisoirement une autre balle conformément à la Règle 27-1. Le joueur doit :

- (i) annoncer à son *adversaire* en *match play* ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en *stroke play* qu'il a l'intention de jouer une *balle provisoire* ; et
- (ii) jouer la *balle provisoire* avant que lui-même ou son *partenaire* ne parte en avant pour chercher la balle d'origine.

Si un joueur omet de se conformer aux exigences ci-dessus avant de jouer une autre balle, cette balle n'est pas une *balle provisoire* et devient la *balle en jeu* **avec une pénalité**

de coup et distance (Règle 27-1) ; la balle d'origine est *perdue*.

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

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

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

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

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

Exception : Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine qui n'a pas été retrouvée, a été déplacée par un *élément extérieur* (Règle 18-1), ou est dans une *obstruction* (Règle 24-3) ou dans un *terrain en condition anormale* (Règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la Règle applicable.

c. Moment où une balle provisoire doit être abandonnée

Si la balle d'origine n'est ni *perdue* ni *hors limites*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer à jouer avec la balle d'origine. Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'origine est dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut procéder selon la Règle 26-1. Dans l'un ou l'autre cas, si le joueur par la suite joue d'autres *coups* avec la *balle provisoire*, il joue une *mauvaise balle* et les dispositions de la Règle 15-3 s'appliquent.

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

BALLE PERDUE OU HORS LIMITES ET BALLE PROVISOIRE : GÉNÉRALITÉS

27/1

Joueur ordonnant à son cadet de ne pas chercher sa balle avant que d'autres personnes puissent l'aider

Q. A joue un long drive dans un rough épais. B joue un drive court dans un rough épais. Le cadet de A s'avance vers la zone où la balle de A peut reposer pour chercher la balle de A. Toutes les autres personnes, y compris A, s'avancent vers la zone où la balle de B peut reposer pour chercher la balle de B. A ordonne à son cadet de chercher aussi la balle de B et de suspendre la recherche de sa balle (celle de A) jusqu'à ce tout le monde puisse participer à cette recherche. Une telle procédure est-elle permise ?

R. Oui.

27/1.5**Temps accordé pour chercher une balle perdue si le jeu est interrompu pendant la recherche**

- Q.** Un joueur cherche sa balle depuis trois minutes lorsque le jeu est interrompu. Combien de temps reste-t-il pour une recherche ultérieure ?
- R.** Le joueur peut continuer à chercher pendant encore deux minutes. L'interruption de jeu n'a pas d'effet sur la période de cinq minutes accordée pour la recherche. Ainsi, même si le joueur cherche sa balle pendant l'interruption de jeu, il n'a droit qu'à un total de cinq minutes pour chercher sa balle.

27/2**Temps accordé pour chercher une balle perdue après avoir joué une mauvaise balle**

- Q.** En stroke play, un compétiteur cherche sa balle pendant trois minutes, trouve une balle, la joue et découvre alors qu'il a joué une mauvaise balle. Il retourne vers la zone où il a joué la mauvaise balle et reprend la recherche de sa balle. Combien de temps lui est-il accordé pour la nouvelle recherche – deux minutes ou cinq minutes ?
- R.** Deux minutes – voir Définition de "Balle perdue".

27/3**Temps accordé pour chercher une balle perdue qui a été retrouvée et ensuite reperdue**

- Q.** Un joueur trouve sa balle dans un haut rough après deux minutes de recherche, quitte la zone pour prendre un club et, quand il revient, est incapable de trouver la balle. A-t-il droit à trois ou cinq minutes pour trouver sa balle ?
- R.** Trois minutes.

27/4**Temps accordé pour chercher une balle d'origine et une balle provisoire**

- Q.** Un joueur a-t-il cinq minutes pour chercher sa balle d'origine et cinq minutes supplémentaires pour chercher sa balle provisoire, ou juste un total de cinq minutes ?
- R.** Si les deux balles sont si proches l'une de l'autre que, en fait, les deux balles sont cherchées en même temps, un total de cinq minutes pour la recherche est accordé. Autrement, le joueur est autorisé à chercher pendant cinq minutes chaque balle.

27/5**Joueur cherchant sa balle, confondant sa balle avec celle de son adversaire**

- Q.** Dans un match, A commence à chercher sa balle et après deux minutes trouve une balle qu'il croit être la balle de son adversaire et reprend sa recherche. La période des cinq minutes de recherche s'écoule et on découvre que la balle qu'il avait trouvée et croyait être celle de son adversaire était en fait sa balle. Quelle est la décision ?
- R.** Une fois qu'une balle a été trouvée, un joueur a l'opportunité de l'identifier comme étant la sienne. Dans le cas cité, le joueur avait toute possibilité pour identifier la balle comme étant la sienne dans la période des cinq minutes de recherche et il ne l'a pas fait. La balle est donc, par définition, "perdue".

27/5.5

Balle d'origine trouvée dans la période de cinq minutes de recherche non identifiée avant la fin de la période

- Q.** Un joueur joue un second coup, cherche sa balle un peu plus de quatre minutes et commence à repartir en arrière sur le fairway pour jouer une autre balle selon la Règle 27-1. Une balle est alors trouvée dans la période des cinq minutes de recherche, mais comme le joueur est maintenant à bonne distance, il est incapable d'identifier la balle comme étant la sienne avant la fin de la période de recherche. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque une balle a été trouvée dans les cinq minutes après le début de la recherche, le joueur est autorisé à avoir suffisamment de temps pour rejoindre la zone où la balle a été trouvée afin de l'identifier. Si le joueur identifie la balle comme étant la sienne, ce n'est pas une "balle perdue" même si l'identification a lieu après la fin de la période des cinq minutes de recherche.

27/6

Joueur incapable de retrouver sa balle parce qu'un autre joueur l'a jouée

- Q.** A et B jouent leurs coups de départ dans la même zone. A trouve une balle et la joue. B avance pour chercher sa balle et ne la trouve pas. Après quelques minutes, B retourne vers le départ pour mettre une autre balle en jeu. Sur le chemin, il trouve la balle de A et découvre alors que A a joué sa balle (celle de B) par erreur. Quelle est la décision ?
- R.** En match play, A perd le trou (Règle 15-3a).
En stroke play, A encourt une pénalité de deux coups pour avoir joué une mauvaise balle et doit ensuite jouer sa propre balle (Règle 15-3b). La balle de A n'est pas perdue même si A et B ont cherché pendant plus de cinq minutes parce que A n'a pas "commencé à la chercher (sa balle)", la recherche étant faite pour la balle de B – voir Définition de "Balle perdue".
Par ailleurs, B commence à chercher sa balle dès qu'il part en avant pour la recherche. Si moins de cinq minutes se sont écoulées avant que B ne trouve la balle de A, B doit placer une balle à l'endroit où A a joué par erreur sa balle (celle de B), et doit continuer le jeu, sans pénalité – voir le dernier paragraphe de la Règle 15-3b. Cependant, si cinq minutes se sont écoulées, la balle d'origine de B est perdue et il est obligé de mettre une autre balle en jeu avec une pénalité de coup et distance (Règle 27-1).

Décision connexe :

- 15-3b/1 Compétiteur jouant une mauvaise balle et la perdant ; elle peut avoir été la balle du co-compétiteur.

27/7

Balle retrouvée dans un trou d'animal fouisseur après cinq minutes de recherche

- Q.** Le coup de départ d'un joueur s'arrête dans une zone contenant un épais rough et un grand trou d'animal fouisseur. Après une recherche de cinq minutes, les joueurs du groupe déterminent qu'il n'est pas sûr ou quasiment certain que la balle est dans le trou d'animal fouisseur. Le joueur retourne au départ pour mettre une autre balle en jeu selon la Règle 27-1. Pendant que le joueur retourne vers le départ, la balle est retrouvée dans le trou d'animal fouisseur. Le joueur peut-il maintenant procéder

selon la Règle 25-1 ?

- R.** Non. Quand les cinq minutes sont écoulées et qu'il n'est ni sûr ni quasiment certain que la balle est dans le trou d'animal fousseur, la balle est perdue et la Règle 27-1 est applicable.

27/8

Balle retrouvée après plus de cinq minutes de recherche et ensuite jouée

- Q.** Un joueur cherche sa balle cinq minutes et ne la trouve pas. Il continue à chercher, retrouve sa balle et la joue. Quelle est la décision ?
- R.** La balle est perdue et par conséquent n'est plus en jeu lorsque la période de cinq minutes allouée pour la recherche est écoulée – voir Définitions de "Balle en jeu" et "Balle perdue". Lorsque le joueur exécute un coup sur la balle qui n'est plus en jeu, il joue une mauvaise balle – voir Définition de "Mauvaise balle" – et encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups en stroke play – Règles 15-3. En stroke play, il est disqualifié s'il ne corrige pas l'erreur en procédant selon la Règle 27-1 avant de jouer du départ suivant – Règle 15-3b.

Décisions connexes :

- 15/5 Balle d'origine retrouvée et jouée après avoir mis une autre balle en jeu.
- 27-1/2.3 Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée ; balle d'origine jouée.
- 27-2b/5 Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement.

27/9

Joueur cherchant une balle perdue après avoir mis une autre balle en jeu

- Q.** Selon la Règle 27, si un joueur envoie son coup de départ dans les bois, met une autre balle sur tee et la joue sans l'annoncer comme étant une balle provisoire, la seconde balle devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue. Dans un tel cas, est-il exclu que le joueur cherche sa balle d'origine ?
- R.** Non. Mais le joueur ne doit pas jouer la balle s'il la retrouve et ne doit pas retarder indûment le jeu.

27/10

Joueur incapable de différencier sa balle d'une autre balle

- Q.** A et B envoient leurs coups de départ dans la même zone. Les deux balles sont retrouvées mais, parce que A et B ont joué des balles identiques et que ni l'un ni l'autre n'a fait de marque distinctive sur sa balle, ils ne peuvent pas déterminer laquelle est celle de A et laquelle est celle de B. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque aucun joueur ne peut identifier une balle comme étant la sienne, les deux balles sont perdues – voir Définition de "Balle perdue".
Cet incident souligne le bien-fondé pour un joueur de faire une marque d'identification sur sa balle – voir Règles 6-5 et 12-2.

27/11

Balle provisoire impossible à différencier de la balle d'origine

Un joueur habilité à jouer une balle provisoire depuis le départ l'envoie dans la même zone que sa balle d'origine. Les balles ont des marques d'identification identiques et le

joueur ne peut les différencier. Dans ces circonstances, voici diverses situations et les solutions applicables selon l'équité (Règle 1-4) lorsque l'une ou les deux balles sont retrouvées dans le délai de 5 minutes :

Situation 1 : Une balle est retrouvée dans un obstacle d'eau et l'autre balle n'est pas retrouvée.

Solution 1 : La balle qui est retrouvée doit être présumée être la balle provisoire.

Situation 2 : Les deux balles sont retrouvées dans un obstacle d'eau.

Solution 2 : Comme la balle d'origine du joueur est perdue dans l'obstacle d'eau parce qu'il ne peut pas l'identifier (voir Décision analogue 27/10) Le joueur doit procéder selon la Règle 26-1 avec la balle d'origine (estimant le point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle, si nécessaire – voir Décision 26-1/17) ; son prochain coup sera son troisième.

Situation 3 : Une balle est retrouvée sur le terrain et l'autre balle est perdue ou retrouvée hors limites.

Solution 3 : La balle sur le terrain doit être présumée être la balle provisoire.

Situation 4 : Les deux balles sont retrouvées sur le terrain, soit jouables soit injouables et (1) une balle repose dans un obstacle d'eau et l'autre non ou (2) les deux balles reposent sur le parcours ou dans un bunker.

Solution 4 : On pourrait soutenir que les deux balles sont perdues. Cependant, il serait inéquitable de demander au joueur de retourner au départ, jouant 5, alors que le joueur a retrouvé ses deux balles mais ne sait pas laquelle est la balle d'origine et laquelle est la provisoire. Par conséquent, le joueur doit choisir une des balles, la considérer comme étant sa balle provisoire et abandonner l'autre.

27/12

Identification d'une balle grâce au témoignage d'un spectateur

- Q.** La balle de A et la balle de B s'immobilisent l'une près de l'autre. Ni A ni B ne peuvent identifier une des balles comme étant la sienne parce qu'ils ont joué des balles de marques identiques. Un spectateur qui a vu les deux coups arriver est capable de dire quelle balle appartient à A et laquelle appartient à B. Son témoignage peut-il être accepté ou les deux balles devraient-elles être considérées comme perdues parce qu'elles ne peuvent pas être identifiées par A et B ?
- R.** Si le Comité détermine que, en se fondant sur l'information donnée par le spectateur, A et B sont capables d'identifier leurs balles, les balles ne doivent pas être considérées comme perdues. Autrement, ils doivent procéder selon la Règle 27-1.

Décision connexe aux décisions 27/10 à 27/12 :

- 12-2/1 Identifier une balle uniquement par la marque, le type et le numéro.

27/13

Refus d'identifier une balle

- Q.** Un joueur refuse délibérément d'identifier une balle comme étant la sienne. Que peut faire l'adversaire ou un co-compétiteur dans un tel cas ?
- R.** Un adversaire ou un co-compétiteur a le droit de s'assurer de l'identification de la

balle d'un joueur.

Si un joueur malhonnêtement n'identifie pas sa balle, l'adversaire ou le co-compétiteur peut soumettre le litige au Comité (Règle 34-3). Dans un tel cas, le Comité est en droit d'imposer une pénalité de disqualification selon la Règle 33-7.

Décisions connexes :

- 27-2/2 Membre du Comité trouvant la balle d'origine d'un joueur ; joueur préférant continuer avec la balle provisoire.
- 27-2b/1 Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine.
- 27-2c/2 Balle retrouvée prise pour la balle d'origine ; joueur désirant ne pas en tenir compte et continuer à jouer avec la balle provisoire.

27/14

Balle dans un arbre identifiée mais non récupérée

- Q.** La balle d'un joueur est logée en haut d'un arbre. Le joueur identifie la balle à l'aide de jumelles mais est incapable de la récupérer. La balle est-elle perdue, auquel cas le joueur doit appliquer la Règle 27-1 ?
- R.** Non. Puisque la balle est identifiée, elle n'est pas perdue – voir Définition de "Balle perdue". Le joueur peut appliquer la Règle de la balle injouable (Règle 28).

27/15

Balle visible dans un arbre mais non identifiable

- Q.** Un joueur est certain que sa balle est logée en haut d'un arbre. Il peut apercevoir une balle dans l'arbre, mais il ne peut pas l'identifier comme étant sa balle. La balle du joueur est-elle perdue, auquel cas il doit procéder selon la Règle 27-1 ?
- R.** Oui.

27/16

Balle déclarée perdue et retrouvée avant qu'une autre balle soit mise en jeu

- Q.** Un joueur cherche sa balle pendant deux minutes, la déclare perdue et part en arrière pour jouer une autre balle à l'endroit où la balle d'origine a été jouée. Avant de mettre une autre balle en jeu, sa balle d'origine est retrouvée dans la période des cinq minutes accordées pour la recherche. Quelle est la décision ?
- R.** Un joueur ne peut pas décider qu'une balle est perdue par une déclaration – Voir Définition de "Balle perdue". La balle d'origine reste en jeu – voir Définition de "Balle en jeu".

27/17

Compétiteur jouant hors tour d'un endroit autre que depuis l'aire de départ puis mettant une autre balle en jeu à l'emplacement du coup précédent

- Q.** En stroke play un compétiteur joue hors tour sa balle qui reposait sur le parcours. Il aurait dû continuer à jouer cette balle sans pénalité mais, par erreur, pensant qu'il devait annuler et rejouer son coup dans l'ordre correct, le compétiteur droppe une autre balle à l'endroit d'où il vient de jouer le coup précédent. Son action est mise en cause avant qu'il ne joue la balle ainsi droppée. Quelle est la décision ?
- R.** La balle droppée n'ayant pas été droppée avec l'intention de mettre cette balle en jeu selon la procédure de coup et distance, le paragraphe c de la Définition de la "Balle Perdue" ne s'applique pas et par conséquent la balle d'origine n'est pas

perdue. Comme le joueur a mis une balle en jeu selon une Règle inapplicable mais n'a pas joué cette balle, la Règle 20-6 s'applique et le joueur peut corriger son erreur en continuant à jouer avec sa balle d'origine sans pénalité.

Si le joueur avait joué cette balle droppée, on considérerait qu'il a mis en jeu une autre balle avec la pénalité de coup et distance (Règle 27-1a) et sa balle d'origine serait perdue.

Décision connexe :

- 27-1/2 Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée.

Autres décisions connexes – voir "Règle ou procédure non applicable" dans l'Index.

27/18

Porte dans une clôture de hors limites

- Q.** Une porte dans une clôture de hors limites s'ouvre sur le terrain. Parfois la porte est ouverte et parfois elle est fermée. Si la porte est ouverte, un joueur peut-il la fermer si elle interfère avec son mouvement ?
- R.** Une porte dans une clôture de hors limites, lorsqu'elle est fermée, fait partie de la clôture, n'est pas une obstruction (voir Définition de "Obstructions") et ne peut pas être déplacée.

Le cas d'une porte dans une clôture de hors limites, lorsqu'elle est ouverte, n'est pas envisagée dans les Règles. Selon l'équité (Règle 1-4), un joueur qui trouve une porte d'une clôture de hors limites ouverte peut la laisser comme il la trouve ou la fermer, mais il ne doit pas la mettre dans une autre position.

Décisions connexes :

- 13-2/18 Améliorer la position de la balle en courbant une clôture de hors limites.
- 24/4 Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites.

27/19

Quand une balle à l'intérieur d'une clôture de hors limites est-elle hors limites ?

- Q.** Vu la Définition du "Hors limites", si les poteaux d'une clôture de hors limites sont côté aire de jeu par rapport à la clôture, si le diamètre des poteaux est plus grand que le diamètre d'une balle de golf et si la clôture est droite, est-il exact de dire qu'une balle reposant contre le côté interne de la clôture est hors limites ?
- R.** Oui.

Décisions connexes aux décisions 27/18 et 27/19 :

- Voir "Clôture, ligne, mur ou piquet Hors limites" et "Mur" dans l'Index.

27/20

Route publique divisant un terrain et définie comme hors limites ; statut d'une balle traversant cette route

- Q.** Une route publique définie comme hors limites divise un terrain. Une balle traverse la route et s'immobilise sur la partie du terrain de l'autre côté de la route. La balle

est-elle hors limites ?

- R.** Non. Puisque la balle repose sur le terrain, elle est en jeu à moins qu'une Règle locale ne statue autrement. Cependant, parce qu'il est injuste qu'une balle sur la route soit hors limites et qu'une balle au-delà soit en jeu, il est suggéré que la Règle locale suivante soit adoptée :

"Une balle qui traverse une route publique définie comme hors limites et vient reposer au-delà de la route est hors limites, même si elle repose sur une autre partie du terrain".

Décisions connexes :

- 33-2a/12 Hors limites interne entre deux trous.
- 33-2a/13 Départ décrété sur le terrain pour le coup de départ et hors limites par la suite.
- 33-2a/14 Hors limites interne s'appliquant uniquement aux coups joués depuis l'aire de départ.
- 33-8/38 Règle Locale considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais s'immobilise sur le terrain.

COUP ET DISTANCE ; BALLE HORS LIMITES ; BALLE NON RETROUVÉE DANS LES CINQ MINUTES

27-1/1

Balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes de la période de recherche après qu'une autre balle a été placée sur un tee

- Q.** Un joueur joue depuis l'aire de départ, cherche brièvement sa balle, revient ensuite en arrière et met une autre balle sur tee. Avant de jouer la balle sur le tee, et dans la période des cinq minutes de recherche, la balle d'origine est retrouvée. Le joueur peut-il abandonner la balle sur le tee et jouer la balle d'origine ?
- R.** Oui. La balle sur le tee n'est pas en jeu puisque le joueur n'a pas encore exécuté un coup sur celle-ci – voir Définition de "Balle en jeu" – et la balle d'origine n'est pas perdue – voir Définition de "Balle perdue".

27-1/2

Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée

- Q.** Un joueur joue son second coup, cherche brièvement sa balle et revient ensuite en arrière et droppe une autre balle selon la Règle 27-1. Avant de jouer la balle droppée et dans la période des cinq minutes de recherche, la balle d'origine est retrouvée. Le joueur doit-il continuer à jouer la balle droppée ?
- R.** Oui. Lorsque le joueur met en jeu la balle substituée à l'emplacement où il avait joué le coup précédent, avec l'intention de jouer une balle avec pénalité de coup et distance (Règle 27-1), la balle d'origine est perdue (voir Définition de "Balle Perdue"). En conséquence, la Règle 20-6 ne s'applique pas et le joueur doit continuer avec la balle substituée.

Décision connexe :

- 27/17 Compétiteur jouant hors tour d'un endroit autre que depuis l'aire de départ

puis mettant une autre balle en jeu à l'endroit d'où il vient de jouer le coup précédent.

27-1/2.3

Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée ; balle d'origine jouée

- Q.** Selon la Décision 27-1/2, le joueur doit continuer avec la balle droppée. Quelle serait la décision si le joueur continue à jouer avec la balle d'origine ?
- R.** Puisque la balle d'origine n'est plus la balle en jeu du joueur, il s'agit d'une mauvaise balle et les dispositions de la Règle 15-3 s'appliquent.

Décisions connexes :

- 15/5 Balle d'origine retrouvée et jouée après avoir mis une autre balle en jeu.
- 27/8 Balle retrouvée après plus de cinq minutes de recherche et ensuite jouée.
- 27-2b/5 Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement.

27-1/2.5

Balle perdue considérée avoir été déplacée par un élément extérieur en l'absence de certitude ou quasi-certitude

- Q.** Un joueur qui est incapable de retrouver sa balle considère qu'elle a été déplacée par un élément extérieur, plutôt que perdue, en l'absence de certitude ou quasi-certitude de ce fait. En conséquence, il droppe une balle à l'endroit où il pense que sa balle d'origine s'est immobilisée (Règle 18-1) et la joue, plutôt que d'appliquer la pénalité de coup et distance pour une balle perdue (Règle 27-1). Quelle est la décision ?
- R.** En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle a été déplacée par un élément extérieur, le joueur doit mettre une autre balle en jeu selon la Règle 27-1. En jouant la balle droppée selon la Règle 18-1, le joueur joue d'un mauvais endroit. En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b).
En stroke play, il encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle (Règle 20-7c). Parce que l'infraction est grave, il est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige son erreur comme prévu dans le second paragraphe de la Règle 20-7c.

Décision connexe :

- 25-1c/2 Balle droppée et jouée selon la Règle du terrain en réparation en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine est dans le terrain en réparation.

27-1/3

Balle droppée dans la zone où la balle d'origine est perdue ; balle ensuite jouée

- Q.** Un joueur, incapable de retrouver sa balle, droppe une autre balle dans la zone où sa balle d'origine est perdue et joue cette balle. Quelle est la décision ?
- R.** En match play, le joueur perd le trou – Règle 20-7b.
En stroke play, le joueur encourt la pénalité de coup et distance prescrite par la

Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle. Si l'infraction est grave, il doit corriger l'erreur comme prévu dans le second paragraphe de la Règle 20-7c ; sinon, il est disqualifié.

BALLE PROVISOIRE : GÉNÉRALITÉS

27-2/1

Balle provisoire servant de balle en jeu si la balle d'origine est injouable ou dans un obstacle d'eau

- Q.** Un joueur peut-il annoncer que la seconde balle qu'il joue est à la fois (a) une balle provisoire au cas où la balle d'origine est perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limites et (b) la balle en jeu au cas où la balle d'origine est injouable ou dans un obstacle d'eau ?
- R.** Non.

27-2/2

Membre du Comité trouvant la balle d'origine d'un joueur ; joueur préférant continuer avec la balle provisoire

- Q.** Un membre d'un Comité ou un cadet éclairer est-il obligé d'informer un joueur que sa balle d'origine a été trouvée, bien qu'il soit évident que le joueur ne prévoit pas de la chercher parce qu'il préfère continuer à jouer avec la balle provisoire qu'il a jouée ?
- R.** Oui.

Décisions connexes :

- 27/13 Refus d'identifier une balle.
- 27-2b/1 Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine.
- 27-2c/2 Balle retrouvée prise pour la balle d'origine ; joueur désirant ne pas en tenir compte et continuer à jouer avec la balle provisoire.

BALLE PROVISOIRE : PROCÉDURE

27-2a/1

Annonce d'une balle provisoire

- Q.** Un joueur envoie sa balle dans une zone où elle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou hors limites. Le joueur droppe alors une autre balle et la joue. L'intention du joueur est que sa balle droppée soit une balle provisoire, mais il n'annonce pas à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur qu'il "joue une balle provisoire". Dans une telle situation, les actions du joueur constituent-elles une annonce qu'il joue une balle provisoire ?
- R.** Non. La Règle 27-2a précise spécifiquement que le joueur doit annoncer à son adversaire, marqueur ou co-compétiteur qu'il a l'intention de jouer une balle provisoire.
- Le joueur doit spécifiquement mentionner les mots "balle provisoire" ou doit clairement exprimer qu'il procède selon la Règle 27-2a. Par conséquent, un joueur qui ne dit rien a mis une autre balle en jeu.

Voici des exemples qui ne satisfont pas à l'exigence de l'annonce d'une balle provisoire :

- (a) "Elle peut être perdue. J'en remets une".
- (b) "Elle a dû sortir".
- (c) "Je ferai mieux d'en jouer une autre".
- (d) "Je ne retrouverai jamais celle-ci. J'en joue une autre". **(Révisée)**

27-2a/1.3

Joueur désirant jouer une balle provisoire mais personne n'est présent pour entendre son annonce

- Q.** En stroke play, A envoie son coup de départ dans les arbres. Après cinq minutes de recherche, ne trouvant pas sa balle, il retourne au départ pour jouer une seconde balle selon la Règle 27-1c. Il envoie également cette balle dans les arbres. Il désire jouer une balle provisoire, mais ses co-compétiteurs sont loin devant et ne peuvent pas entendre l'annonce de l'intention de A. Comment doit-il procéder ?
- R.** La Règle 27-2a n'envisage pas l'absence d'un adversaire, d'un marqueur ou d'un co-compétiteur lorsque le joueur a l'intention de jouer une balle provisoire. Dans cette situation, afin de ne pas retarder le jeu, A est considéré avoir annoncé son intention selon la Règle 27-2a s'il informe son marqueur ou co-compétiteur aussitôt que possible qu'il a joué une balle provisoire.

27-2a/1.5

Signification de "partir en avant pour chercher"

- Q.** Selon la Règle 27-2a, quand un joueur est-il considéré être parti en avant pour chercher la balle d'origine si bien qu'une balle provisoire ne peut plus être jouée ?
- R.** Un joueur sera considéré être parti en avant pour chercher lorsqu'il aura avancé de plus d'une courte distance vers l'endroit où sa balle d'origine est vraisemblablement. Comme le but de la Règle 27-2 est de permettre de gagner du temps, le joueur est autorisé à partir vers l'avant d'une courte distance avant de décider que cela gagnerait du temps de retourner rapidement jouer une balle provisoire. À titre indicatif, un joueur devrait être considéré comme ayant avancé de plus d'une courte distance, et donc être parti en avant pour chercher, s'il a avancé de plus d'une cinquantaine de mètres. Cependant, cette disposition ne doit pas empêcher un joueur de jouer une balle provisoire lorsqu'il a avancé de plus d'une courte distance pour une autre raison, comme pour aller récupérer une balle ou un club différent afin de jouer une balle provisoire, ou pour s'entretenir avec un arbitre. **(Révisée)**

27-2a/2

Balle provisoire jouée avec pour seul motif la possibilité que la balle d'origine soit peut-être dans un obstacle d'eau

- Q.** Le coup de départ d'un joueur est peut-être dans un obstacle d'eau, mais n'est à l'évidence ni perdu à l'extérieur d'un obstacle d'eau, ni hors limites. Le joueur annonce que, puisque sa balle peut être dans l'obstacle, il va jouer une balle provisoire et le fait. La Règle 27-2a semble interdire une balle provisoire dans de telles circonstances. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur n'a pas joué une balle provisoire qui, selon la Définition de "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. La seconde balle jouée du départ est en jeu puisqu'elle n'est pas une balle provisoire.

27-2a/2.2**Possibilité qu'une balle d'origine soit dans un obstacle d'eau n'excluant pas le jeu d'une balle provisoire**

- Q.** Est-il vrai que, si la balle d'origine d'un joueur risque de venir reposer dans un obstacle d'eau, le joueur ne peut pas jouer une balle provisoire ?
- R.** Non. Bien que la balle d'origine risque d'être dans un obstacle d'eau, le joueur est autorisé à jouer une balle provisoire si la balle d'origine risque aussi d'être perdue en dehors de l'obstacle d'eau ou d'être hors limites. Dans un tel cas, si la balle d'origine est retrouvée dans l'obstacle d'eau, la balle provisoire doit être abandonnée – voir Règle 27-2c.

27-2a/2.5**Joueur jouant une balle provisoire en croyant que la balle d'origine peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, découvrant ensuite qu'il est impossible qu'elle soit perdue en dehors de l'obstacle d'eau**

- Q.** Le coup de départ d'un joueur est envoyé vers une zone d'arbres, buissons et hautes herbes. Croyant que sa balle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, le joueur annonce son intention de jouer une balle provisoire et joue une balle depuis le départ. Quand il arrive dans la zone, il découvre que la zone en question est un terrain marécageux qui a été défini comme un obstacle d'eau latéral et qu'il est sûr ou quasiment certain que sa balle y repose. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque le joueur joue la seconde balle du départ en croyant que sa balle d'origine peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, cette balle est une balle provisoire. La découverte ultérieure que la zone en question est en fait un obstacle d'eau latéral est sans importance. Le joueur doit donc abandonner la balle provisoire et procéder selon la Règle 26-1 – voir Règle 27-2c.

27-2a/3**Jeu d'une balle provisoire alors qu'il n'est pas raisonnable de penser que la balle d'origine soit perdue ou hors limites**

- Q.** Alors qu'il n'est pas raisonnable de penser qu'une balle soit perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau ou soit hors limites, le joueur peut-il jouer une balle provisoire ?
- R.** Non. Si un joueur joue une balle dans de telles circonstances, la balle n'est pas une balle provisoire mais la balle en jeu – voir Décision 27-2a/2.

Décisions connexes :

- [26-1/1 Signification de "sûr ou quasiment certain".](#)
- [26-1/1.3 Quand faut-il s'avancer pour établir la "quasi-certitude" ?](#)

27-2a/4**Trois balles jouées du même point, seule la seconde étant une balle provisoire**

- Q.** Un joueur pensant que son coup de départ risque d'être perdu ou hors limites, joue une balle provisoire. Sa balle provisoire est envoyée dans la même direction que la balle d'origine et, sans rien dire, le joueur joue une autre balle du départ. Cette balle vient au repos sur le fairway. Quelle est la décision ?
- R.** Si la balle d'origine n'est ni perdue, ni hors limites, le joueur doit continuer à jouer avec cette balle sans pénalité.
Si la balle d'origine est perdue ou hors limites, le joueur doit continuer à jouer avec

la troisième balle jouée du départ car, quand il a joué cette balle sans aucune annonce, il a rendu la balle provisoire perdue, quelle que soit la position de la balle provisoire. Le score du joueur est alors cinq avec la troisième balle jouée du départ.

Dans les deux situations, la troisième balle n'a de statut que par rapport à la balle jouée précédemment, c'est-à-dire la balle provisoire.

27-2a/5

Joueur ayant l'intention de dropper une balle provisoire après avoir commencé à chercher sa balle d'origine ; balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes, avant que la balle droppée ne soit jouée

- Q.** Un joueur cherche sa balle pendant trois minutes, puis annonce qu'il retourne jouer une balle provisoire. Le joueur droppe la balle qu'il a annoncée comme provisoire et, avant d'exécuter un coup sur la balle provisoire, la balle d'origine est retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque le joueur était parti en avant pour chercher sa balle d'origine, il n'avait pas le droit de jouer une balle provisoire selon la Règle 27-2a. En conséquence, puisque la procédure suivie par le joueur pour dropper la balle n'était pas conforme aux Règles, il avait le droit de corriger son erreur selon la Règle 20-6 et de continuer à jouer la balle d'origine, sans pénalité, de l'endroit où elle avait été retrouvée. Si le joueur n'avait pas corrigé son erreur selon la Règle 20-6 et avait exécuté un coup avec la balle droppée, celle-ci serait devenue la balle en jeu avec une pénalité de coup et distance (voir Règle 27-1a). **(Nouvelle)**

MOMENT OÙ UNE BALLE PROVISOIRE DEVIENT LA BALLE EN JEU

27-2b/1

Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine

- Q.** Sur un par 3, un joueur envoie son coup de départ dans un bois dense. Il joue ensuite une balle provisoire qui s'immobilise près du trou. En voyant la position de la balle provisoire, le joueur ne désire pas retrouver sa balle d'origine. Il ne la cherche pas et avance directement vers sa balle provisoire pour continuer à la jouer. Son adversaire (ou co-compétiteur) pense qu'il serait préférable pour lui de retrouver la balle d'origine. L'adversaire (ou co-compétiteur) peut-il chercher la balle du joueur ?
- R.** Oui. Selon l'équité (Règle 1-4), il peut chercher pendant cinq minutes à condition qu'entre-temps le joueur n'exécute pas un coup sur la balle provisoire, celle-ci reposant plus près du trou que l'endroit où la balle d'origine se trouve vraisemblablement. Le joueur a le droit de jouer un tel coup. S'il le fait, la balle d'origine est alors perdue selon la Règle 27-2b et toute recherche ultérieure devient inutile. En match play, si le joueur procède ainsi et que sa balle provisoire est plus proche du trou que la balle de son adversaire, son adversaire peut faire rejouer le coup (Règle 10-1c). Cependant, l'annulation du coup ne change pas le statut de la balle d'origine, qui est perdue dès lors que la balle provisoire est jouée même hors tour. voir aussi Décision 27-2c/2.

Décisions connexes :

- 27/13 Refus d'identifier une balle.

- 27-2/2 Membre du Comité trouvant la balle d'origine d'un joueur ; joueur préférant continuer avec la balle provisoire.
- 27-2c/2 Balle retrouvée pouvant être la balle d'origine ; joueur désirant ne pas en tenir compte et continuer à jouer avec la balle provisoire.

27-2b/2**Moment où une balle provisoire entrée devient la balle en jeu**

- Q.** Sur un trou court, le coup de départ de A peut être hors limites ou perdu. A joue donc une balle provisoire, qu'il entre. A ne désire pas chercher sa balle d'origine. B, l'adversaire ou un co-compétiteur, va chercher la balle d'origine. Quand la balle provisoire devient-elle la balle en jeu ?
- R.** Selon l'équité (Règle 1-4), la balle provisoire devient la balle en jeu aussitôt que A la retire du trou, à condition que la balle d'origine ne soit pas déjà retrouvée sur le terrain moins de cinq minutes après le début de la recherche entreprise par B.

27-2b/3**Balle d'origine reposant au-delà de la balle provisoire ; joueur cherchant brièvement la balle d'origine, jouant la balle provisoire et trouvant ensuite la balle d'origine**

- Q.** La balle provisoire d'un joueur s'immobilise plus loin du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine. Après deux minutes de recherche de la balle d'origine, le joueur retourne en arrière, joue un second coup sur la balle provisoire et sa balle d'origine est alors retrouvée dans le temps limite des cinq minutes. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur doit continuer à jouer avec la balle d'origine. Jouer une balle provisoire ne rend pas la balle d'origine perdue à moins qu'elle ne soit jouée depuis l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine ou depuis un point plus proche du trou que cet endroit (Règle 27-2b).

27-2b/4**Balle provisoire jouée d'un endroit plus proche du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine mais plus éloigné du trou que l'endroit où la balle d'origine est trouvée**

- Q.** Un joueur, croyant que son coup de départ peut être perdu ou sur une route définie comme hors limites, joue une balle provisoire. Il cherche sa balle d'origine mais ne la trouve pas. Il avance et joue sa balle provisoire. Il continue à avancer et trouve sa balle d'origine sur le terrain. La balle d'origine a dû rebondir sur la route en descente, descendre celle-ci puis revenir sur le terrain, parce qu'elle est trouvée beaucoup plus loin du départ que prévu. La balle d'origine est-elle encore la balle en jeu ?
- R.** Non. Le joueur a joué un coup avec la balle provisoire d'un point plus proche du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine. Lorsqu'il agit ainsi, la balle provisoire devient la balle en jeu et la balle d'origine est perdue (Règle 27-2b). L'endroit où la balle d'origine repose réellement est sans importance.

27-2b/5**Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement**

- Q.** Un joueur, incapable de retrouver sa balle d'origine, avance et exécute un second coup avec sa balle provisoire d'un point plus proche du trou que l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle d'origine. Sa balle d'origine est ensuite trouvée et il la joue. Quelle est la décision ?
- R.** Lorsque le joueur exécute son second coup sur la balle provisoire, la balle d'origine est perdue et la balle provisoire est en jeu (Règle 27-2b). En exécutant un coup avec une balle qui n'est plus en jeu (la balle d'origine), le joueur joue une mauvaise balle – voir Définition de "Mauvaise Balle" – et est passible de pénalité selon la Règle 15-3.

Décisions connexes :

- 15/5 Balle d'origine retrouvée et jouée après avoir mis une autre balle en jeu.
- 27/8 Balle retrouvée après plus de cinq minutes de recherche et ensuite jouée.
- 27-1/2.3 Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée ; balle d'origine jouée.

27-2b/6**Joueur abandonnant sa balle d'origine et avançant pour jouer sa balle provisoire ; balle d'origine alors retrouvée**

- Q.** Un joueur, ayant cherché une minute sa balle d'origine, l'abandonne et avance pour continuer à jouer avec sa balle provisoire. Avant qu'il ne joue la balle provisoire, des spectateurs retrouvent la balle d'origine alors que la période de recherche de cinq minutes n'est pas expirée. Quelle est la décision ?
- R.** La balle d'origine reste la balle en jeu puisqu'elle est retrouvée dans les cinq minutes après le début de sa recherche et que le joueur n'a pas joué de coup avec la balle provisoire depuis l'endroit où la balle d'origine se trouve vraisemblablement ou d'un point plus proche du trou que cet endroit (Règle 27-2b).

27-2b/6.5**Joueur considérant sa balle provisoire injouable et droppant une balle ; balle d'origine ensuite trouvée**

- Q.** Un joueur envoie son coup de départ dans un rough épais approximativement à 135 mètres de l'aire de départ. Puisque sa balle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau, il joue une balle provisoire. Après une brève recherche de sa balle d'origine, il avance pour jouer sa balle provisoire qui est dans un buisson approximativement à 180 mètres de l'aire de départ. Il considère sa balle provisoire injouable et la droppe à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où elle repose selon la Règle 28c. Avant de jouer la balle provisoire, la balle d'origine du joueur est retrouvée par un spectateur moins de cinq minutes après que le joueur a commencé à la chercher. Quelle est la décision ?
- R.** La balle d'origine reste la balle en jeu puisqu'elle a été trouvée moins de cinq minutes après que sa recherche a commencé et que le joueur n'a pas joué de coup avec la balle provisoire (voir Règle 27-2b). Le fait que le joueur relève et droppe la balle provisoire selon la Règle 28c est sans importance.

27-2b/7**Balle provisoire jouée en croyant à tort que c'est la balle d'origine**

- Q.** Un joueur, croyant que sa balle d'origine peut être hors limites, joue une balle provisoire qui s'immobilise dans la même zone. Il trouve une balle qu'il croit être sa balle d'origine, la joue et découvre alors que la balle qu'il a jouée est sa balle provisoire. Quelle est la décision ?
- R.** Si un joueur atteint l'endroit où sa balle d'origine repose vraisemblablement et qu'il joue un autre coup avec une balle provisoire, la balle provisoire est en jeu et la balle d'origine est perdue (Règle 27-2b).

27-2b/8**Balle provisoire relevée en croyant à tort que la balle d'origine repose dans les limites du terrain**

- Q.** Un joueur, croyant que sa balle d'origine peut être hors limites, joue une balle provisoire qui s'immobilise avant l'endroit où s'est immobilisée la balle d'origine. Il avance, voit sa balle d'origine et, croyant la balle d'origine sur le terrain, relève la balle provisoire. Il découvre ensuite que la balle d'origine est hors limites. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque la balle d'origine est hors limites, la balle provisoire est en jeu (Règle 27-2b). Lorsque le joueur relève la balle en jeu (balle provisoire) sans que les Règles le permettent, il encourt un coup de pénalité et doit la replacer (Règle 18-2).

27-2b/9**Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu**

- Q.** En stroke play, un compétiteur, croyant que son coup de départ peut être hors limites, joue une balle provisoire. Il trouve une balle qu'il croit être sa balle d'origine, joue un coup avec elle, relève sa balle provisoire et découvre alors que la balle qu'il a jouée n'est pas sa balle d'origine, mais qu'en réalité il a joué une mauvaise balle. Il continue la recherche de sa balle d'origine mais ne la trouve pas. Quelle est la décision ?
- R.** Le compétiteur relève une balle qui est devenue la balle en jeu, c'est-à-dire la balle provisoire – voir Règle 27-2b. Par conséquent, le compétiteur encourt une pénalité de coup et distance selon la Règle 27-1 pour avoir perdu sa balle d'origine, une pénalité de deux coups selon la Règle 15-3b pour avoir joué une mauvaise balle et une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 pour avoir relevé sa balle provisoire. Il doit replacer et jouer la balle provisoire. Le compétiteur jouera son septième coup.

27-2b/10**Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur jouant ensuite d'un mauvais endroit**

- Q.** Suite à la Décision 27-2b/9, où une balle provisoire relevée devient ensuite la balle en jeu, quelle est la décision si le compétiteur retourne au départ avec la balle provisoire et la met à nouveau en jeu ?
- R.** Lorsque le compétiteur joue à nouveau du départ au lieu de replacer et jouer la balle provisoire depuis l'endroit où elle a été relevée, il met cette balle en jeu avec la pénalité de coup et distance (voir Règle 27-1a). Toutefois la pénalité d'un coup pour avoir initialement relevé la balle provisoire en infraction avec la Règle 18-2 s'applique toujours car, au moment où il a relevé la balle provisoire, le joueur n'avait pas l'intention de rejouer depuis l'aire de départ. En conséquence, le joueur jouerait du départ son 8^e coup.

Décisions connexes :

- 10-2c/1 Abandon d'une balle jouée hors tour depuis le départ, une autre balle étant jouée ensuite dans l'ordre correct.
- 18-2/1 Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant d'exécuter le coup suivant.
- 18-2/2 Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee.
- 18-2/11 Balle jouée du départ, crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur jouant une autre balle depuis le départ.
- 29-1/9 Joueur et partenaire drivant du même départ en foursome.

MOMENT OÙ UNE BALLE PROVISOIRE DOIT ÊTRE ABANDONNÉE**27-2c/1 (Réservée)****27-2c/1.5****Balle d'origine perdue dans un terrain en réparation ; la balle provisoire devient-elle la balle en jeu ?**

- Q.** Un joueur envoie son coup de départ dans une zone de haut rough et, puisque la balle peut être perdue, il joue une balle provisoire. Pendant la recherche de la balle d'origine, le joueur découvre que le Comité a marqué une grande zone du rough comme terrain en réparation. Il est établi qu'il est quasiment certain que la balle d'origine est dans le terrain en réparation. La balle provisoire devient-elle automatiquement la balle en jeu puisque la balle d'origine, qui n'a pas été retrouvée, est en dehors d'un obstacle d'eau ?
- R.** Non. Le joueur peut continuer à jouer la balle provisoire selon la Règle 27-2b ou il peut procéder selon la Règle 25-1c(i) puisqu' il est quasiment certain que sa balle se trouve dans un terrain en réparation – voir Exception de la Règle 27-2b.

Décision connexe :

- 25-1c/3 Balle jouée d'une zone de terrain en réparation perdue dans la même zone.

27-2c/2**Balle retrouvée pouvant être la balle d'origine ; joueur désirant ne pas en tenir compte et continuer à jouer avec la balle provisoire**

- Q.** Sur un par 3, un joueur joue son coup de départ dans un épais buisson. Puisque sa balle peut être perdue, il joue une balle provisoire qui s'immobilise près du trou. Dans ces circonstances, il est avantageux pour le joueur de ne pas retrouver sa balle d'origine. Par conséquent, le joueur ne cherche pas sa balle d'origine et avance directement vers sa balle provisoire. Pendant que le joueur se dirige vers sa balle provisoire, une balle semblant être sa balle d'origine est retrouvée. Le joueur est avisé que sa balle d'origine peut avoir été retrouvée. Le joueur peut-il ignorer cette balle et continuer à jouer avec la balle provisoire ?
- R.** Non. Le joueur doit examiner la balle qui a été trouvée et, si c'est la balle d'origine du joueur, il doit continuer le jeu avec celle-ci (ou procéder selon la Règle de la balle

injouable). La balle provisoire doit être abandonnée – Règle 27-2c. Voir aussi la Décision 27-2b/1.

Décisions connexes :

- 27/13 Refus d'identifier une balle.
- 27-2/2 Membre du Comité trouvant la balle d'origine d'un joueur ; joueur préférant continuer avec la balle provisoire.
- 27-2b/1 Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine.

27-2c/3

Balle provisoire jouée d'un point plus proche du trou que la balle d'origine, le joueur pensant à tort que sa balle d'origine, qui est visible, est hors limites

- Q.** La balle d'un joueur s'immobilise 20 mètres derrière un green et au-delà d'un piquet blanc que le cadet du joueur annonce être un piquet de hors limites. Le joueur joue une balle provisoire qui s'immobilise devant le green, mais plus près du trou que sa balle d'origine. Le joueur joue la balle provisoire et l'envoie sur le green. A ce moment, il se dirige derrière le green vers sa balle d'origine, qui a toujours été visible, et découvre que le piquet blanc n'est pas un piquet de hors limites et que sa balle d'origine est sur le terrain. Quelle est la décision ?
- R.** Le joueur aurait dû déterminer le statut de sa balle d'origine avant de jouer un second coup avec la balle provisoire et, puisque la balle d'origine n'était pas hors limites, il aurait dû abandonner la balle provisoire. Ne l'ayant pas fait, le second coup sur la balle provisoire est un coup joué sur une mauvaise balle – Règle 27-2c. En match play, le joueur perd le trou (Règle 15-3a). En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups (Règle 15-3b) et doit terminer le trou avec la balle d'origine.

27-2c/4

Balle d'origine et balle provisoire trouvées hors limites

- Q.** Un joueur trouve sa balle d'origine et sa balle provisoire hors limites. Les balles ont été jouées depuis le départ. Lorsque le joueur retourne au départ et joue une autre balle, joue-t-il son 3^e ou son 5^e coup ?
- R.** Le joueur joue son 5^e coup quand il joue la troisième balle du départ. Un coup joué avec une balle provisoire et toute pénalité relative à celle-ci ne sont pas annulés sauf si la balle provisoire est abandonnée comme prévu dans la Règle 27-2c.

Décisions connexes :

- 15/7 Jouer une mauvaise balle en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle.
- 20-7c/5 Compétiteur jouant une seconde balle selon la Règle 20-7c ; explication de "Coups de pénalité encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas".

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

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

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

- a. Appliquer la procédure de coup et distance de la Règle 27-1 en jouant une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5) ; ou
- b. Dropper une balle en arrière de l'emplacement où la balle repose, en gardant ce point directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est droppée, sans limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de ce point ; ou
- c. Dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où la balle repose, mais pas plus près du *trou*.

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

En procédant selon cette Règle, le joueur peut relever et nettoyer sa balle, ou *substituer* une balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

28/1**Quand est-il nécessaire de retrouver et d'identifier une balle considérée injouable ?**

- Q.** Un joueur envoie son coup de départ dans un profond ravin. Le joueur considère immédiatement la balle injouable et joue une autre balle du départ selon l'option coup et distance de la Règle 28. Un joueur peut-il considérer injouable une balle qu'il n'a pas retrouvée ?
- R.** Oui. Un joueur peut procéder selon l'option coup et distance (Règle 28a) sans retrouver sa balle.
Cependant, puisque les Règles 28b et c font référence à l'endroit où reposait la balle, le joueur doit retrouver et identifier sa balle pour procéder selon l'une de ces options.

28/2**Joueur considérant du départ sa première balle injouable, abandonnant la balle provisoire et prétendant qu'il est en trois avec la troisième balle**

- Q.** Un joueur envoie son coup de départ profondément dans un bois sur la droite. Le joueur joue ensuite une balle provisoire et l'envoie dans le même bois. Le joueur ne cherche aucune balle.

Le joueur considère sa première balle injouable, annonce qu'il abandonne sa balle provisoire et joue une troisième balle du départ. Le joueur affirme que sa troisième balle est en jeu et qu'elle repose en trois. Il base son jugement sur la Règle 28, qui stipule que le joueur est le seul juge pour considérer sa balle injouable, et sur la Décision 28/1, qui dit en effet qu'un joueur peut procéder selon l'option coup et distance de la Règle de la balle injouable sans retrouver sa balle. Le Comité décide que le coup du joueur avec la troisième balle est son cinquième coup, mais l'énoncé de la Décision 28/1 laisse un léger doute. Le Comité a-t-il pris la décision correcte ?

- R.** Oui. Le joueur ne peut pas considérer la première balle injouable depuis le départ, abandonner la balle provisoire et mettre une autre balle en jeu avec une pénalité de coup et distance parce que, ayant joué la balle provisoire, il doit trouver la balle d'origine avant qu'il ne puisse la considérer injouable. A moins que la balle d'origine ne soit retrouvée, la balle provisoire devient automatiquement la balle en jeu.

Ce cas diffère de la Décision 28/1. Aucune balle provisoire n'avait été jouée dans ce cas.

28/3

Balle droppée selon la Règle de la balle injouable s'immobilisant dans la position d'origine ou dans une autre position où elle est injouable

- Q.** Un joueur considère sa balle injouable et, selon la Règle 28c, droppe sa balle à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où elle repose. La balle s'immobilise dans la position d'origine ou une autre position où la balle est injouable. Quelle est la décision ?
- R.** La balle est en jeu quand elle est droppée – Règle 20-4. Ainsi, si la balle s'immobilise dans la position d'origine, le joueur doit de nouveau invoquer la Règle de la balle injouable, encourant un coup de pénalité supplémentaire, à moins qu'il ne décide de jouer la balle comme elle repose. Il en est de même si la balle s'immobilise dans une autre position où elle est injouable, à condition que la balle ne roule pas dans une position couverte par la Règle 20-2c, auquel cas le joueur devrait redopper sans pénalité.

Décision connexe :

- 28-6.5 Joueur considérant la balle injouable une seconde fois et désirant procéder selon l'option coup et distance après avoir droppé une balle selon une autre option de la Règle de la balle injouable.

28/4

Balle considérée injouable sur le parcours droppée dans un obstacle

- Q.** La balle d'un joueur repose sur le parcours. Le joueur considère la balle injouable. En procédant selon la Règle 28b ou c, le joueur droppe une balle dans un obstacle. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui.

Décisions connexes :

- 20-7/3 Un joueur peut-il dropper une balle dans une zone où le jeu est interdit ?
- 25-1b/14.5 Balle considérée injouable droppée dans un terrain en réparation d'où le jeu est interdit ; balle ensuite droppée selon la Règle du terrain en réparation.

28/4.5**Balle considérée injouable sur le parcours droppée dans un obstacle d'eau ; joueur choisissant de ne pas jouer la balle et souhaitant procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau**

- Q.** Compte tenu de la Décision 28/4, si le joueur droppe une balle dans un obstacle d'eau latéral et que la balle roule dans une position telle que le joueur est incapable de jouer la balle, comment devrait-il procéder ?
- R.** La seule option du joueur est de procéder selon la Règle 26-1a.
Puisque le joueur droppe délibérément la balle directement dans l'obstacle d'eau "le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de l'obstacle d'eau" ne peut pas être identifié. Par conséquent, en l'absence de ce point de référence, ni la Règle 26-1b ni la Règle 26-1c ne peuvent être appliquées.

Décision connexe :

- [26-1/2 Joueur procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau droppant une balle dans un autre obstacle.](#)

28/5**Régression selon la Règle de la balle injouable**

- Q.** Un joueur joue un coup du point A vers le point B. Le point B est dans une zone de laquelle il est très difficile de sortir la balle. Le joueur envisage de considérer la balle injouable mais ceci impliquerait une pénalité de coup et distance (Règle 28a). Dropper derrière selon la Règle 28b est en effet impossible à cause d'une clôture de hors limites et dropper à l'intérieur de deux longueurs de club selon la Règle 28c n'est pas faisable parce que cela exigerait un nombre considérable de drops pour se dégager de la zone. Le joueur joue du point B ; la balle avance de quelques mètres et s'immobilise au point C, où elle est manifestement injouable. Selon la Règle 28a, le joueur peut-il :
- considérer la balle injouable au point C et dropper une balle avec une pénalité d'un coup au point B, et ensuite
 - considérer la balle injouable au point B et dropper une balle, avec une pénalité supplémentaire d'un coup, au point A ?
- R.** Non. Selon la Règle 28a, le joueur est autorisé à dropper une balle seulement à l'emplacement d'où il a joué son dernier coup (point B).
Dans les circonstances mentionnées, la seule alternative du joueur est d'invoquer la Règle 28c un nombre de fois suffisant (en commençant au point C et en droppant la balle latéralement à l'intérieur de deux longueurs de club chaque fois) pour amener la balle dans une position jouable.

28/6**Joueur jouant un second coup, considérant ensuite la balle injouable et retournant au départ**

- Q.** Par rapport à la Décision 28/5, si le point A est l'aire de départ et le point B est l'endroit duquel le second coup a été joué, quelle est la pénalité si le joueur, ayant considéré sa balle injouable au point C, retourne au départ et termine le trou en ayant joué de là ?
- R.** Le joueur est autorisé à dropper et jouer une balle au point B selon la Règle 28a, mais pas au point A. Lorsqu'il joue une balle du point A, il joue d'un mauvais endroit.

En match play, le joueur encourt une pénalité de perte du trou pour une infraction à la Règle 28 – voir aussi la Règle 20-7b.

En stroke play, il s'agit d'une grave infraction à la Règle 28. En conséquence, le joueur est disqualifié à moins que la grave infraction ne soit corrigée comme prévu dans la Règle 20-7c.

Sauf dans les circonstances spéciales couvertes par la Règle 26-2, les Règles ne permettent pas à un joueur de régresser au-delà du point d'où son dernier coup a été joué, dans ce cas le point B. Une telle action peut constituer une grave infraction, comme dans ce cas.

28/6.5

Joueur considérant la balle injouable une seconde fois et désirant procéder selon l'option coup et distance après avoir droppé une balle selon une autre option de la Règle de la balle injouable

- Q.** Un joueur joue un coup du point A vers le point B. Le joueur considère sa balle injouable et procède selon la Règle 28b ou c. Après avoir droppé avec une pénalité d'un coup, la balle s'immobilise au point C. Le joueur considère sa balle injouable une seconde fois et désire procéder selon la Règle 28a, en jouant du point A. Est-ce autorisé ?
- R.** Oui. Le joueur peut jouer du point A parce qu'il n'a exécuté de coup sur la balle ni au point B, ni au point C. Le point A est l'endroit d'où la balle d'origine a été jouée en dernier. Le joueur encourt un total de deux coups de pénalité.

Décision connexe :

- [28/3 Balle droppée selon la Règle de la balle injouable s'immobilisant dans la position d'origine ou dans une autre position où elle est injouable.](#)

28/7

Joueur manquant la balle et la considérant injouable

- Q.** Le coup de départ d'un joueur vient reposer entre des racines d'arbre. Le joueur exécute un coup, manque la balle et considère ensuite la balle injouable. Le joueur peut-il retourner au départ, jouant 4, selon la Règle 28a ?
- R.** Non. La Règle 28a permet au joueur de jouer "une balle... de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier". La balle d'origine a été jouée en dernier depuis les racines d'arbre et non du départ.

28/8

Balle considérée injouable, l'endroit d'où a été joué le coup précédent étant plus près du trou

- Q.** La balle d'un joueur frappe un rocher et rebondit plus loin du trou que l'endroit d'où le coup a été joué. Le joueur considère la balle injouable. Le joueur peut-il invoquer l'option coup et distance de la Règle 28 dans ces circonstances ?
- R.** Oui.

28/9

Balle reposant sur un terrain engazonné dans un bunker considérée injouable

- Q.** La balle d'un joueur repose sur un terrain engazonné dans un bunker. Le joueur considère la balle injouable et choisit de la dropper selon la Règle 28b. Doit-il la

dropper dans le bunker ?

- R.** Non. Un terrain engazonné dans un bunker ne fait pas partie du bunker. En conséquence, le joueur peut dropper la balle derrière le bunker.

28/10

Balle droppée hors du bunker selon une option exigeant un drop dans le bunker

- Q.** En stroke play, un compétiteur considère sa balle injouable dans un bunker et, prétendant procéder selon la Règle 28b ou c, droppe une balle hors du bunker et la joue. Quelle est la décision ?
- R.** Dans le cas cité, les Règles 28b et c exigent qu'une balle soit droppée dans et jouée du bunker. Généralement, si la balle est jouée de l'extérieur du bunker, la pénalité devrait être la disqualification pour une grave infraction à la Règle 28, à moins d'être corrigée selon la Règle 20-7c. Toutefois, si la position de la balle après qu'elle a été droppée hors du bunker n'est pas grandement différente de celle qu'elle aurait été si le compétiteur avait invoqué l'option coup et distance selon la Règle 28a, le joueur encourt le coup de pénalité prescrit par la Règle 28 et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à cette Règle, au lieu de la disqualification.

28/11

Balle injouable dans un arbre et joueur choisissant de dropper à l'intérieur de deux longueurs de club

- Q.** La balle d'un joueur est à deux mètres cinquante du sol, logée dans un arbre. Le joueur considère la balle injouable. Le joueur peut-il procéder selon l'option c de la Règle 28 qui lui permet de dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où sa balle reposait injouable ?
- R.** Oui. Le joueur est autorisé à dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point situé sur le sol immédiatement au-dessous de l'endroit où la balle repose dans l'arbre. Dans certains cas, ceci peut amener le joueur à dropper une balle sur un green.

28/12

Balle injouable à la base d'une falaise ; joueur désirant dropper à l'intérieur de deux longueurs de club d'un point au-dessus de la balle

- Q.** D'après la Décision 28/11, si une balle dans un arbre est considérée injouable, le joueur peut, selon la Règle 28c, dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point situé sur le sol directement au-dessous de l'endroit où la balle repose. Supposons qu'un joueur considère injouable une balle reposant à la base d'une falaise et désire procéder selon la Règle 28c. Le joueur peut-il dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club d'un point situé directement au-dessus de l'endroit où la balle repose afin de se trouver lui-même au sommet de la falaise ?
- R.** Non. Dans la Décision 28/11, le joueur n'est autorisé à ne tenir aucun compte de la distance verticale en se dégageant selon la Règle 28c que parce que sa balle n'est pas sur le sol. Dans le cas cité, la balle à la base de la falaise est sur le sol.

Décisions connexes aux décisions 28/11 et 28/12 :

- 24-2b/11 Balle reposant sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible.
- 25-1b/23 Balle entrant dans un trou d'animal fousseur hors limites et s'immobilisant

à l'intérieur des limites du terrain.

- 25-1b/24 Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur dans les limites du terrain et s'immobilisant hors limites.
- 25-1b/25 Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur dans un bunker et trouvée en dessous du green.
- 25-1b/25.5 Application de l'Exception de la Règle 25-1b lorsque la balle repose sous terre dans un trou fait par un animal fouisseur.

28/13

Après avoir considéré une balle injouable et l'avoir relevée, joueur découvrant que la balle était dans un terrain en réparation

- Q.** Un joueur relève sa balle après l'avoir considérée injouable et découvre ensuite que la balle reposait dans un terrain en réparation. La déclaration et le relèvement de la balle obligent-ils le joueur à procéder selon la Règle 28 ?
- R.** Non. À condition que le joueur n'ait pas mis une balle en jeu selon la Règle 28, il ne lui est pas interdit par cette Règle de se dégager, sans pénalité, selon la Règle du terrain en réparation (Règle 25).

Décisions connexes :

- 3-3/7.5 Compétiteur annonçant son intention de jouer deux balles ; jouant la balle d'origine avant de dropper la seconde balle ; choisissant de ne pas jouer la seconde balle.
- 9-2/13 Joueur déclarant à son adversaire qu'il veut procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau, changeant d'avis quand l'adversaire a joué.
- 18-2/12.5 Joueur autorisé à se dégager sans pénalité d'une situation, relevant la balle ; joueur choisissant ensuite de ne pas se dégager et désirant procéder selon la Règle de la balle injouable.
- 18-2/30 Joueur déclarant qu'il va procéder selon la Règle de la balle injouable envisageant ensuite la possibilité de jouer sa balle comme elle repose.

28/14

Balle abandonnée considérée injouable jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine retrouvée ensuite

- Q.** Un joueur trouve une balle abandonnée, qu'il pense à tort être la sienne, dans un mauvais lie. Il la considère injouable et décide d'adopter la procédure de la Règle 28a. Après être retourné en arrière, il joue la balle abandonnée avec la pénalité de coup et distance à l'endroit d'où sa balle d'origine a été jouée. Il retrouve ensuite sa balle d'origine dans une position jouable. Quelle est la décision ?
- R.** La balle d'origine est perdue et la balle abandonnée jouée avec la pénalité de coup et distance est en jeu (Définition de "Balle Perdue" et Règle 27-1).
La décision aurait été différente si le joueur avait décidé de procéder selon la Règle 28b ou 28c – voir Décision 28/15.

28/15

Balle abandonnée considérée injouable, droppée à l'intérieur de deux longueurs de club et jouée avant la découverte de l'erreur

- Q.** Un joueur trouve une balle abandonnée, qu'il pense à tort être la sienne, dans un

mauvais lie. Il la considère injouable et décide d'adopter la procédure de la Règle 28c. Il droppe la balle abandonnée à l'intérieur de deux longueurs de club de l'emplacement où elle repose et la joue. Il retrouve ensuite sa balle d'origine dans une position jouable. Dans la Décision 28/14 la situation de base est exactement la même, mais le joueur choisit alors de procéder selon la Règle 28a, et cette décision indique que la balle abandonnée jouée avec la pénalité de coup et distance est en jeu. Quelle est la décision dans le cas cité ?

- R.** Les procédures des Règles 28b et 28c ne peuvent pas s'appliquer sans référence à la position de la balle en jeu du joueur, laquelle doit d'abord être retrouvée et identifiée – voir Décision 28/1. Dans le cas cité, la balle abandonnée droppée et jouée par le joueur n'est pas sa balle d'origine ; c'est une balle substituée. Puisque la position de la balle d'origine n'est pas connue au moment où la balle substituée est droppée, le joueur doit procéder selon la Règle 27-1. Puisque la balle substituée n'est pas droppée à l'emplacement prescrit par la Règle 27-1, le joueur joue d'un mauvais endroit (voir Décision 15/14).

En match play, il encourt une pénalité de perte du trou (Règle 20-7b).

En stroke play, il encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 27-1 et une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 20-7c pour avoir joué d'un mauvais endroit. Si l'infraction est grave, le joueur est passible de disqualification à moins qu'il ne corrige l'erreur comme prévu dans la Règle 20-7c.

Décisions connexes aux décisions 28/14 et 28/15 :

- 15/13 Balle abandonnée droppée selon la Règle de la balle injouable mais non jouée.
- 20-7c/3 Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppant une autre balle dans le bunker et la jouant ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker.

RÈGLE 29

THREESOMES ET FOURSOMES

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

29-1. RÈGLE GÉNÉRALE

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

29-2. MATCH PLAY

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

29-3. STROKE PLAY

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

THREESOMES ET FOURSOMES : GÉNÉRALITÉS

29/1

Changer de partenaire après le drive du premier départ

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play foursome dans une compétition dont le règlement permet des remplacements. D est absent à l'heure de début du match. En conséquence, E est substitué à D. C joue le premier coup pour le camp C-E. A ce moment, D arrive. D peut-il réintégrer le match puisque E n'a pas exécuté un coup
- R.** Non. Dès qu'un joueur en match play foursome a joué du premier départ, la composition d'aucun camp ne peut être changée.

Décision connexe :

- 2-2 Tour conventionnel en match play.

29/2

Foursome mixte dans lequel des marques de départ différentes sont utilisées par les messieurs et les dames ; coup de départ envoyé hors limites

- Q.** Dans un foursome mixte où les messieurs jouent des marques de départ arrière et les dames des marques de départ avancées, un homme envoie son coup de départ hors limites. Sa partenaire joue-t-elle le coup suivant des marques de départ arrière ou des marques de départ avancées ?
- R.** La partenaire doit jouer des marques de départ arrière.

29/3

Joueur dans un match en foursome s'entraînant au putting sur le dernier green joué après que le partenaire a joué du départ suivant

- Q.** A et B sont partenaires dans un match play foursome. A s'entraîne au putting sur le 11^e green alors que B a drivé du départ du 12^e trou. A a-t-il fait des coups d'entraînement pendant le jeu d'un trou ?
- R.** Oui. A et B perdent le 12^e trou pour une infraction à la Règle 7-2.

Décision connexe :

- 30-3f/12 Joueur en quatre balles s'entraînant au putting sur le dernier green joué après que le partenaire a joué du départ suivant.

29/4

Dropper une balle dans une compétition en foursome

- Q.** La Règle 20-2a stipule que "le joueur lui-même" doit dropper une balle. Selon la Définition du "Partenaire", il est établi que, dans le cas des threesomes et foursomes, le mot "joueur" inclut son partenaire lorsque le contexte l'autorise. Quand un camp en foursome doit dropper une balle, n'importe quel membre du camp peut-il la dropper ?
- R.** Non. Selon l'exigence de la Règle 20-2a disant que le joueur *lui-même* doit dropper la balle, le membre du camp dont c'est le tour de jouer doit dropper la balle.

Décision connexe :

- 20-2a/4 Balle droppée d'une manière impropre se déplaçant à l'adresse ; joueur relevant alors la balle et la droppant correctement.

29/5

Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir manqué la sortie de la balle ; match en foursome

- Q.** Dans un match play foursome, A et B sont partenaires. A joue un coup d'un bunker, ne sort pas la balle et frappe le sable avec son club. Cette action n'améliore pas la position de la balle dans le bunker. Quelle est la décision ?
- R.** Dans un foursome, le mot "joueur" inclut son partenaire, lorsque le contexte le permet. – voir Définition du "Partenaire". Dans ces circonstances les interdictions de la Règle 13-4 s'appliquent à la fois au joueur et à son partenaire. Le camp A-B encourt donc une pénalité de perte du trou pour une infraction à la Règle 13-4 – voir Décision 13-4/35.

Décisions connexes :

- 30-3f/2 Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir raté la sortie de la balle ; balle du partenaire dans le même bunker.
- 30-3f/2.5 Toucher le sable au cours d'un mouvement d'essai après que le Partenaire a sorti sa balle du bunker ; match play à quatre balles.

29/6

Signer une carte de score en stroke play foursome

- Q.** La Règle 31-3 relative au score en stroke play à quatre balles stipule : "La responsabilité d'un seul des partenaires suffit pour satisfaire aux exigences de la Règle 6-6b". Sur ce même sujet, quelle est la décision en stroke play foursome ?
- R.** Bien que la Règle 29 soit muette en la matière, en stroke play foursome, un seul des partenaires suffit pour satisfaire aux exigences de la Règle 6-6b.

29/7

Heure de départ en foursome; les deux partenaires doivent-ils être présents ?

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition en foursome. Compte tenu du fait qu'en foursome, un seul des partenaires exécute le premier coup de la 1^{ère} aire de départ, comment doit-on interpréter la Règle 6-3a (Heure de Départ) et l'exigence que les joueurs soient "présents et prêts à jouer" (voir Décision 6-3a/2) si A exécute le premier coup de la 1^{ère} aire de départ alors que B n'est pas présent sur la 1^{ère} aire de départ?
- R.** L'obligation faite aux joueurs d'être présents et prêts à jouer à l'heure fixée par le Comité ne signifie pas que B doit être présent sur la 1^{ère} aire de départ. Si B n'est pas présent sur la 1^{ère} aire de départ, il doit être dans une position d'où il serait prêt à jouer le coup suivant du camp depuis la zone escomptée de retombée du coup de départ.

Si B n'est pas dans la position décrite ci-dessus, alors, bien que le camp ait mis une balle en jeu depuis la 1^{ère} aire de départ, le camp est en infraction avec la Règle 6-3a. Dans de telles circonstances, le camp est disqualifié sauf si B est en position et prêt à jouer moins de cinq minutes après l'heure de départ, auquel cas la pénalité est la perte du premier trou en match play ou deux coups en stroke play (voir conditions d'application de la pénalité de la Règle 6-3a).

Si B est placé dans la zone où il s'attend à jouer le second coup mais que, son estimation étant imprécise, il doit parcourir une grande distance vers la balle, il n'y a pas d'infraction à la Règle 6-3a.

Dans un match play foursome, un camp ne peut pas éviter une pénalité selon la Règle 6-3a en concédant les trous jusqu'à ce que le partenaire absent arrive. **(Nouvelle)**

Autres Décisions concernant la Règle 29 : voir "Foursomes" dans l'Index.

THREESOMES ET FOURSOMES : ORDRE DE JEU

29-1/1

Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome

- Q.** A et B jouent contre C et D dans un match play foursome. A joue de l'extérieur de l'aire de départ et, à la demande de C et D, le camp A-B doit rejouer le coup. Qui de A ou B doit le rejouer ?
- R.** A doit rejouer le coup. Le coup d'origine ne compte pas.

29-1/2**Compétiteur jouant d'en dehors de l'aire de départ en stroke play foursome ; partenaire rejouant le coup**

- Q.** En stroke play foursome A joue dans un ordre correct mais en dehors de l'aire de départ. B, son partenaire, joue ensuite de l'intérieur de l'aire de départ, alors que A aurait dû le faire. Quelle est la décision ?
- R.** Le camp est pénalisé de deux coups pour avoir joué de l'extérieur de l'aire de départ (Règle 11-4) et de deux coups pour avoir joué dans un ordre incorrect (Règle 29-3). A doit maintenant jouer une autre balle de l'intérieur de l'aire de départ. Sinon, le camp est disqualifié.

Décisions connexes :

- 11-4b/6 Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ allant hors limites.
- 11-5/4 Balle jouée d'une mauvaise aire de départ en stroke play ; erreur corrigée.
- 34-3/4 Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ.

29-1/3**Qui joue une balle provisoire en foursome ?**

- Q.** A et B sont partenaires dans un foursome. A drive et la balle risque d'être hors limites. A-B décident de jouer une balle provisoire. Qui la joue ?
- R.** La balle provisoire est jouée par B.

29-1/4**Balle provisoire jouée par le mauvais membre d'un camp en foursome**

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition en foursome. A drive du départ et, puisque la balle peut être perdue, A-B choisissent de jouer une balle provisoire. A joue la balle provisoire, alors que, selon la Règle 29, B aurait dû la jouer. Quelle est la décision ?
- R.** Si la balle d'origine est trouvée sur le terrain et qu'ainsi la balle provisoire ne devient pas la balle en jeu, il n'y a pas de pénalité.
- Si la balle d'origine est perdue et que la balle provisoire devient la balle en jeu, A-B perdent le trou en match play (Règle 29-2) ou encourent une pénalité de deux coups en stroke play (Règle 29-3). En stroke play, la balle provisoire doit être abandonnée et B doit jouer du départ (Règle 29-3).

29-1/4.5**Jouer une balle provisoire en foursome quand le partenaire s'est déjà avancé**

- Q.** A et B sont partenaires en foursome. C'est au tour de A de jouer depuis l'aire de départ, et B s'avance vers l'endroit où il pense que la balle de A pourrait arriver. Le coup de départ de A arrive dans une zone où la balle peut ne pas être retrouvée. Sans chercher la balle d'origine, B retourne immédiatement au départ dans l'intention de jouer une balle provisoire, temps pendant lequel A s'est avancé d'une distance considérable vers la balle d'origine, tout en sachant qu'elle peut être perdue. La Règle 27-2a interdit le jeu d'une balle provisoire si le joueur ou son partenaire s'est avancé pour chercher la balle d'origine. En conséquence du fait que A se soit avancé pour chercher, est-il interdit pour B de jouer une balle provisoire selon la Règle 27-2a ?

- R.** La Règle 27-2a n'envisage pas un tel cas et, au vu du fait que le but de la Règle 27-2a est de permettre aux joueurs de gagner du temps et que l'intention et les actions de B pour jouer une balle provisoire sont dans un tel cas cohérentes avec ce but, B est autorisé à jouer une balle provisoire, à condition que la balle d'origine n'ait pas été retrouvée. Cependant, la période de cinq minutes de recherche pour la balle d'origine commence dès que A a commencé à la chercher.

29-1/5**Ordre de jeu si le joueur déplace accidentellement une balle après l'avoir adressée**

- Q.** Dans un match play foursome, un joueur déplace accidentellement la balle et encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2. Qui du joueur ou de son partenaire joue le coup suivant ?
- R.** Le joueur doit jouer le coup suivant. Les coups de pénalité n'affectent pas l'ordre de jeu (Règle 29-1). **(Révisée)**

29-1/6**Joueur manquant accidentellement la balle en exécutant un coup**

- Q.** Dans une compétition en foursome, A et B sont partenaires. A tente de frapper la balle et la manque. Quel joueur doit jouer le coup suivant ?
- R.** Un coup accidentellement manqué est un coup – voir Définition du "Coup". C'est au tour de B de jouer.

29-1/7**Joueur manquant volontairement la balle pour permettre au partenaire de jouer la balle au-dessus de l'eau**

- Q.** A et B, partenaires dans une compétition en foursome, sont face à un coup difficile au-dessus d'un étang. A, un joueur médiocre, exécute un coup mais manque volontairement la balle. B, un joueur confirmé, joue ensuite la balle vers le green. Est-ce autorisé ?
- R.** Non. Puisque A n'a pas l'intention de déplacer la balle, il n'exécute pas un coup – voir Définition du "Coup" – et c'est toujours à son tour de jouer.

Lorsque B joue à la place de A, A et B encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups de pénalité en stroke play (Règles 29-2 et 29-3). En stroke play, A doit jouer une balle à l'endroit d'où B a joué. Si A ne le fait pas avant que le camp ne joue de l'aire de départ suivante, A et B sont disqualifiés (Règle 29-3).

29-1/8**Ordre de jeu en stroke play foursome en cas de jeu d'une mauvaise balle**

- Q.** En stroke play foursome, A joue une mauvaise balle. Qui joue le coup suivant, A ou son partenaire B ?
- R.** A doit jouer le coup suivant. Dans une compétition en foursome, les coups de pénalité n'affectent pas l'ordre de jeu – voir Règle 29-1. Le camp A-B encourt une pénalité de deux coups – Règle 15-3b.

29-1/9**Joueur et partenaire drivant du même départ en foursome**

- Q.** A et B sont partenaires en foursome. Au 5^e trou, oubliant qu'ils jouent une compétition en foursome, A et ensuite B drivent. Quelle est la décision :

- (a) si c'était au tour de A de driver ?
 (b) si c'était au tour de B de driver ?
- R.** (a) Si c'était au tour de A de driver, la balle de B est la balle en jeu du camp avec une pénalité de coup et distance et repose en 3 – voir Règle 27-1a.
 (b) Si c'était au tour de B de driver, le camp perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play (Règles 29-2 et 29-3). En stroke play, le camp doit continuer avec la balle de B qui repose en 3.

Décisions connexes :

- 10-2c/1 Abandon d'une balle jouée hors tour depuis le départ, une autre balle étant jouée ensuite dans l'ordre correct.
- 18-2/1 Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant d'exécuter le coup suivant.
- 18-2/2 Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et replacée sur le tee.
- 18-2/11 Balle jouée du départ, crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur jouant une autre balle depuis le départ.
- 27-2b/10 Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur jouant ensuite d'un mauvais endroit.

Autres Décisions concernant la Règle 29-1 : voir "Foursomes" dans l'Index.

THREESOMES ET FOURSOMES : ORDRE DE JEU EN MATCH PLAY

29-2/1

Mauvais ordre de jeu au départ d'un trou pour les deux camps en match play foursome

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play foursome. A et C drivent au départ d'un trou où B et D auraient dû jouer le coup de départ. L'erreur est alors découverte. Quelle est la décision ?
- R.** Le camp qui a drivé en premier perd le trou selon la Règle 29-2.

29-2/2

Camp jouant dans un ordre de jeu incorrect au départ de trois trous et dépôt alors d'une réclamation

- Q.** En match play foursome, A et B jouent contre C et D. A drive au 9^e trou et à nouveau, par erreur, au 10^e trou. B drive au 11^e trou et A drive au 12^e trou. L'erreur est alors découverte. C et D réclame les 10^e, 11^e et 12^e trous, et le fait est rapporté au Comité. Quelle est la décision ?
- R.** A et B perdent le 12^e trou selon la Règle 29-2.
 La réclamation de C et D pour les 10^e et 11^e trous n'aurait pu être prise en considération que si C et D avaient reçu un mauvais renseignement de A et B et que la réclamation ait été fondée sur des faits antérieurement inconnus de C et D. A et B sont considérés avoir donné un mauvais renseignement à C et D – voir la Règle 9-2b(i). Cependant, C et D ont vu A et B jouer dans un ordre incorrect sur

trois trous. C'est pourquoi la réclamation n'est pas fondée sur des faits antérieurement inconnus de C et D.

Autres Décisions concernant la Règle 29-2 : voir "Foursomes" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

30-1. RÈGLE GÉNÉRALE

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

30-2. MATCH PLAY À TROIS BALLES**a. Balle au repos déplacée ou touchée délibérément par un adversaire**

Si un *adversaire* encourt un *coup de pénalité* selon la Règle 18-3b, cette pénalité n'est encourue que dans son match avec le joueur dont il a *déplacé* ou touché la balle. Aucune pénalité n'est encourue dans son match avec l'autre joueur.

b. Balle accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire

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

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

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

30-3. MATCH PLAY À LA MEILLEURE BALLE ET À QUATRE BALLES**a. Représentation du camp**

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

b. Ordre de jeu.

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

c. Mauvaise balle

Si un joueur encourt la pénalité de perte du trou selon la Règle 15-3a en jouant un *coup* sur une *mauvaise balle*, **il est disqualifié pour ce trou**, mais son *partenaire* n'encourt pas de pénalité, même si la *mauvaise balle* lui appartient. Si la *mauvaise balle* appartient à un autre joueur, ce dernier doit placer une balle à l'emplacement d'où la *mauvaise balle* avait été jouée la première fois.

(Placer et replacer-voir Règle 20-3)

d. Pénalité pour le camp

Un *camp* est pénalisé pour une infraction commise par n'importe lequel des *partenaires* à

l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 4 : Les clubs
- Règle 6-4 : Cadet
- N'importe quelle Règle Locale ou règlement de la compétition pour lequel la pénalité est un ajustement de l'état du match

e. Disqualification d'un camp

(i) **Un camp est disqualifié** si n'importe lequel des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles
- Règle 4 : Les clubs
- Règle 5-1 ou 5-2 : La balle
- Règle 6-2a : Handicap
- Règle 6-4 : Cadet
- Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent
- Règle 11-1 : Surélever la balle
- Règle 14-3 : Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement
- Règle 33-7 : Pénalité de disqualification imposée par le Comité

(ii) **Un camp est disqualifié** si tous les *partenaires* encourtent une pénalité de disqualification pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 6-3 : Heure de départ et groupes
- Règle 6-8 : Interruption du jeu.

(iii) Dans tous les autres cas où l'infraction à une *Règle* entraînerait une disqualification, **le joueur est disqualifié seulement pour le trou.**

f. Conséquence d'autres pénalités

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

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

MATCH PLAY À TROIS BALLE, À LA MEILLEURE BALLE ET À QUATRE BALLE : GÉNÉRALITÉS

30/1

Cadet partagé par des membres de camps opposés en match play à quatre balles déplaçant la balle

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. Un cadet partagé par A et C déplace la balle de A. Quelle est la décision ?
- R.** Si le cadet n'agissait pas sur les instructions de C ou D, A est pénalisé d'un coup – voir Définition du "Cadet" et Règle 18-2.

Si le cadet agissait sur les instructions de C ou D, C est pénalisé d'un coup selon la Règle 18-3b.

Décision connexe :

- 6-4/1 Signification de "Instructions précises" dans la Définition du cadet

30/2

Cadet partagé par le camp des adversaires en match play à quatre balles déplaçant la balle d'un joueur

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. Un cadet partagé par C et D déplace accidentellement la balle de A. Qui est pénalisé ?
- R.** La Règle 18-3b stipule que, si une balle d'un joueur est déplacée par le cadet d'un adversaire, cet adversaire encourt un coup de pénalité. Cependant, lorsque des adversaires partagent un cadet, il n'y a pas de solution juste pour attribuer la pénalité à l'un des membres du camp. En conséquence, selon l'équité (Règle 1-4), C et D encourrent chacun un coup de pénalité.
A doit replacer sa balle – Règle 18-3b.

30/2.5

Joueur touchant le green en montrant la ligne de putt à son partenaire et incidemment touchant sa propre ligne de putt

- Q.** Dans un match play à quatre balles, A et B sont partenaires et leurs balles reposent sur le green. A touche le green en montrant la ligne de putt de B. L'emplacement que A touche est également sur sa (celle de A) ligne de putt. Quelle est la décision ?
- R.** B est disqualifié pour le trou selon la Règle 8-2b.
A est disqualifié pour le trou selon la Règle 16-1a car il touche sa ligne de putt ; le fait que cela soit dans l'action de montrer la ligne de putt de son partenaire n'est pas recevable. **(Révisée en anglais uniquement)**

30/3 (Réservée)

30/4

Joueur sortant du green en pensant par erreur que son partenaire a partagé le trou, revenant et puttant pour partager

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. Sur un trou C et D entrent leurs balles et le score de leur meilleure balle est 4. A, qui a marqué la position de sa balle et l'a relevée, a un putt pour 4 mais il pense par erreur que B a fait 4. En conséquence, A sort du green, laissant son marque-balle sur le green. B avise immédiatement A qu'il (B) a fait 5. A retourne donc vers le green, replace sa balle et termine en faisant 4.
C et D réclament le trou en prétendant que A ne peut revenir et putter après avoir marché en dehors du green, croyant à tort que son partenaire a partagé le trou. C et D ont-ils raison ?
- R.** Non. Puisque A n'a pas renoncé à son tour de putter et qu'il n'y a pas de retard indu, A est autorisé à procéder comme il l'a fait. Si, toutefois, A n'avait pas laissé son marque-balle sur le green, la position de sa balle n'étant ainsi plus marquée, il aurait encouru un coup de pénalité selon la Règle 20-1 et n'aurait plus eu un putt pour partager.

Décisions connexes :

- 30-3b/2 Renoncer à son tour de putter en match play à quatre balles.
- 30-3c/2 Joueur gagnant le trou avec une mauvaise balle et partenaire relevant sa balle ; erreur découverte au trou suivant.

30/5**En match play à quatre balles, joueur avec un putt pour partager relevant sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire fondée sur un malentendu**

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. A termine en 4, la meilleure balle de son camp. Quand C termine, A dit: "Joli 4, C. D, vous pouvez relever votre balle". C ne corrige pas A sur le fait qu'il a fait 5 et laisse son partenaire D relever sa balle bien que D ait encore un putt pour partager. En quittant le green, il apparaît à C qu'il a permis à D de relever sa balle alors que D pouvait partager le trou. Dans ces circonstances, la remarque de A peut-elle être interprétée comme une concession du putt de D ?
- R.** Non. La suggestion de A disant à D qu'il pouvait relever sa balle était fondée sur une impression erronée de A pensant que C avait fait 4 et qu'ainsi le putt de D n'avait aucune influence sur le résultat. C aurait dû corriger la méprise de A avant que D ne relève sa balle. Puisque C ne le fait pas et que D ne finit pas le trou, le score 5 de C pour le trou est le meilleur score de C-D. Ainsi, C et D perdent le trou.

Décisions connexes :

- 2-4/4 Le relèvement de la balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant ?
- 2-4/5 Le relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant ?
- 2-4/17 Joueur croyant par erreur que le match est terminé serrant la main de l'adversaire et relevant la balle de l'adversaire.

30/6**Joueur effectuant un putt d'entraînement quand lui et son partenaire ont terminé le trou mais avant que les adversaires ne l'aient terminé**

- Q.** En match play à quatre balles, A effectue un putt d'entraînement après que lui et son partenaire ont terminé le trou mais avant que les adversaires ne l'aient terminé. A est-il en infraction avec la Règle 7-2 ?
- R.** Non. La Règle 7-2 interdit l'entraînement pendant le jeu d'un trou. A ne s'entraîne pas pendant le jeu du trou parce que lui et son partenaire l'ont terminé. Toutefois, A est coupable d'une infraction à l'étiquette.

Décision connexe :

- 7-2/1 Quand l'entraînement entre des trous est-il autorisé ?

30-1/1**Camp jouant hors tour du départ et adversaires demandant à un membre du camp de rejouer mais pas à l'autre**

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. Sur un trou A et B drivent

hors tour. C et D demandent à A d'abandonner sa balle et de rejouer dans l'ordre correct et à B de continuer avec sa balle d'origine. A et B soutiennent que si A doit driver de nouveau, B doit ensuite aussi le faire. Quelle est la décision ?

- R.** La Règle 10-1c stipule notamment : "...l'adversaire peut immédiatement exiger que le joueur annule le coup ainsi effectué..." Dans ce contexte, "immédiatement" veut dire avant que quiconque ne joue.

En conséquence, si A et B ont joué dans cet ordre, C et D ne peuvent exiger que A rejoue son coup après que B a joué, mais ils peuvent exiger que B rejoue.

Si A et B ont joué dans l'ordre B-A, A peut être obligé de rejouer, mais pas B.

Autres Décisions concernant la Règle 30 : voir "Match play à quatre balles" et "Match play à trois balles" dans l'Index.

MATCH PLAY À TROIS BALLES

30-2/1

Joueur jouant hors tour du départ en match play à trois balles

Voici les décisions qui s'appliquent en match play à trois balles si A, B et C doivent jouer dans cet ordre de l'aire de départ, et que l'un d'entre eux par inadvertance joue hors tour :

- a) Si C joue en premier, A et B peuvent tous deux exiger de C qu'il rejoue son coup dans l'ordre correct. Si A et B sont en désaccord sur le fait que C doit rejouer, C doit terminer le trou avec deux balles. Il doit rejouer son coup dans le match avec l'adversaire qui lui demande de rejouer et continuer avec la balle d'origine dans son match avec l'autre adversaire.
- b) Si B joue en premier, A peut exiger qu'il rejoue son coup dans leur match mais C ne le peut pas. Comme B n'a pas joué hors tour par rapport à C, B doit continuer à jouer sa balle d'origine dans son match avec C. Si A demande à B de rejouer son coup, B doit jouer le trou avec une balle différente dans son match avec A.
- c) Si C joue après A mais avant B, seul B peut exiger de C de rejouer son coup dans leur match. Comme C n'a pas joué hors tour par rapport à A, C doit continuer avec sa balle d'origine dans son match avec A. Si B demande à C de rejouer son coup, C doit jouer le trou avec une balle différente dans son match avec B.

MATCH PLAY À QUATRE BALLES ; GÉNÉRALITÉS

30-3/1

Exemples de décisions pour un match play à quatre balles joué simultanément avec des matches en simple

Quand des joueurs sont impliqués dans des matches simultanés, lorsque c'est possible les Règles s'appliquent uniquement au match concerné. Quand il n'est pas possible d'opérer une distinction entre les matches, le match à quatre balles a la préséance.

A et B jouent contre C et D dans un match à quatre balles. Il y a simultanément des matches en simple entre A et C et entre B et D. Voici des exemples d'application des Règles dans une telle situation :

- (1) A concède le match, un trou ou un coup à C mais précise que cette concession est seulement pour leur match en simple. La concession ne s'applique pas au match à quatre balles.
- (2) A concède le match, un trou ou un coup à C mais ne précise pas à quel match cette concession s'applique. La concession s'applique à la fois pour le match à quatre balles et pour le match en simple.
- (3) A concède le match, un trou ou un coup à D. La concession s'applique uniquement pour le match à quatre balles car A n'a pas le pouvoir de faire une concession dans le match en simple entre B et D.
- (4) Les balles des quatre joueurs sont sur le green et la balle de A est la plus éloignée du trou avec celle de B sur la même ligne par rapport au trou. Le camp C-D concède à B le coup suivant uniquement pour le match à quatre balles, mais B part en avant et putte avant A. Dans le match à quatre balles, A est disqualifié pour le trou (voir Décision 2-4/6).
- (5) B déplace la balle de A sans autorisation selon les Règles. Dans le match à quatre balles, A encourt une pénalité d'un coup (Règle 18-2) mais dans son match en simple contre C, il n'encourt pas de pénalité. Dans aucun des matches, B n'encourt de pénalité.
- (6) Autrement que durant la recherche, A déplace la balle de D. Dans le match à quatre balles, A encourt une pénalité d'un coup (Règle 18-3b), mais il n'encourt pas de pénalité dans son match en simple contre C.
- (7) Au cours du 3^e trou, on découvre que B a commencé le tour conventionnel avec 15 clubs. Dans le match à quatre balles, le score du match après le 3^e trou est ajusté en déduisant deux trous du score du camp A-B (Règles 4-4a et 30-3d). Dans le match en simple entre B et D, le score du match est ajusté en déduisant deux trous du score de B. A n'encourt pas de pénalité dans son match en simple contre C.
- (8) Pendant le tour, B a exécuté un coup avec un club non conforme. Dans le match à quatre balles, le camp A-B est disqualifié (Règles 4-1 et 30-3e). B est disqualifié dans son match en simple contre D. A n'encourt pas de pénalité dans son match en simple contre C.
- (9) Au 5^e trou, B gagne le trou en 3 pour le camp A-B dans le match à quatre balles. A a encore un putt pour gagner ou partager le trou dans son match en simple contre C et demande un conseil à B. Aucun des joueurs n'encourt de pénalité. A et B peuvent se donner des conseils à tout instant tant que le match à quatre balles n'est pas terminé, moment à partir duquel A et B ne seront plus partenaires et deviendront des éléments extérieurs l'un par rapport à l'autre.

30-3/2

Effet d'une pénalité d'ajustement du score du match dans une partie à quatre balles

- Q.** Dans un match play à quatre balles, A et B sont partenaires. A utilise deux cadets sur le 3^e trou. Avant la fin du 3^e trou, A découvre et corrige son infraction à la Règle 6-4. Comme la pénalité pour une infraction à la Règle 6-4 impose un ajustement du score du match, comment la pénalité doit-elle s'appliquer en match play à quatre balles ?
- R.** Après la conclusion du 3^e trou, le camp A-B doit déduire un trou du score du match (Règles 6-4 et 30-3d). En match play à quatre balles, quand un joueur enfreint une

Règle qui impose un ajustement du score du match, le camp est pénalisé. Si une infraction à une Règle qui impose un ajustement du score du match en match play, se produit en stroke play à quatre balles, les deux partenaires encourent la pénalité applicable en stroke play.

30-3/3

Application de la Règle 2-2 au match play à quatre balles

Le second paragraphe de la Règle 2-2 ne s'applique pas au match play à quatre balles.

Décision connexe :

- 2-2/1 Joueur puttant pour partager le trou recevant un conseil de son adversaire.

MATCH PLAY À QUATRE BALLE : REPRÉSENTATION DU CAMP

30-3a/1

Partenaire absent rejoignant le match pendant le jeu d'un trou

- Q.** La Règle 30-3a stipule notamment : "Un partenaire absent peut rejoindre un match entre les trous, mais pas pendant le jeu d'un trou". Si A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles et que A est absent lorsque le match commence, quelle est la décision si A rejoint le match durant le jeu d'un trou ?
- R.** A encourt la pénalité générale prescrite par la Règle 2-6 et donc est disqualifié pour le trou. Si un des coups de A aide le jeu de B, B est aussi disqualifié pour le trou (Règle 30-3f).

Décision connexe :

- 30-3f/8 Joueur disqualifié pour le trou suivant jouant ce trou.

30-3a/2

Partenaire absent donnant un conseil avant de rejoindre le match

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. A est absent quand le match commence. A arrive juste après que B, C et D ont joué leurs coups de départ au 3^e trou. Selon la Décision 30-3a/1, A ne peut rejoindre le match avant le 4^e trou. A peut-il donner des conseils à B pendant le jeu du 3^e trou ?
- R.** Oui.

30-3a/3

Détermination des coups reçus en match play à quatre balles si un joueur est dans l'impossibilité de jouer

- Q.** Dans un match play à quatre balles, le joueur avec le plus bas handicap est dans l'impossibilité de jouer. Doit-on ne pas tenir compte du joueur absent pour déterminer les coups reçus ?
- R.** Non. Selon la Règle 30-3a, un camp peut être représenté par un seul partenaire pour tout ou n'importe quelle partie du match. Pour déterminer les coups reçus, le handicap du joueur absent doit être soustrait des handicaps des trois autres joueurs. Si un mauvais handicap est déclaré pour le joueur absent, la Règle 6-2a s'applique.

MATCH PLAY À LA MEILLEURE BALLE ET À QUATRE BALLE : ORDRE DE JEU

30-3b/1

Joueur en droit de putter se tenant sur la ligne de putt d'un autre joueur

- Q.** A et B sont partenaires dans un match play à quatre balles. La balle de A est plus près du trou que toutes les autres balles et c'est à B de jouer. Le camp A-B décide que A puttera avant B – Règle 30-3b. Toutefois, en procédant ainsi A devra marcher sur la ligne de putt de B ou sur la ligne de putt d'un adversaire. Quelle est la décision ?
- R.** A doit être autorisé à putter en premier même s'il doit marcher sur la ligne de putt de B. La Règle 30-3b l'emporte sur la Règle 16-1a qui interdit de toucher la ligne de putt. A doit aussi être autorisé à putter en premier même s'il doit marcher sur la ligne de putt d'un adversaire. Toutefois, ce serait un geste sportif de la part du camp A-B s'il renonçait au droit de A de putter en premier dans ces circonstances.

30-3b/2

Renoncer à son tour de putter en match play à quatre balles

- Q.** Dans un match play à quatre balles, A et B jouent contre C et D. Les quatre balles sont toutes sur le green en trois coups. Les balles de A et C sont environ à trois mètres du trou ; la balle de B est à soixante centimètres et celle de D à un mètre. C relève sa balle. A laisse sa balle sur le green, mais demande à B et D "d'en découdre". D putte en premier et entre sa balle ; puis B putte et manque d'entrer la balle. A peut-il ensuite putter pour partager ?
- R.** Non. Lorsque A et B autorisent D à putter avant eux, alors que c'était à leur tour de jouer, A perd la possibilité de terminer le trou. Selon la Règle 30-3b, le camp A-B pouvait choisir de faire putter B avant A. Toutefois, si B avait agi ainsi et manqué d'entrer sa balle, c'eut été ensuite au tour de A de jouer.
- La réponse est différente si la balle de B est à un mètre du trou, celle de D à soixante centimètres et que B putte et manque d'entrer sa balle. Dans ces circonstances, A peut putter, à condition qu'il le fasse avant que D ne putte.

Décisions connexes :

- 30/4 Joueur sortant du green en pensant par erreur que son partenaire a partagé le trou, revenant et puttant pour partager.
- 30-3c/2 Joueur gagnant le trou avec une mauvaise balle et partenaire relevant sa balle ; erreur découverte au trou suivant.
- 31-4/1 Joueur renonçant à jouer à son tour ; circonstances dans lesquelles il peut terminer le trou.

MATCH PLAY À QUATRE BALLE : MAUVAISE BALLE

30-3c/1

Joueur jouant la balle du partenaire

- Q.** A et B sont partenaires dans un match play à quatre balles. Par erreur, A putte la balle de B et A est disqualifié pour le trou selon la Règle 30-3c pour avoir joué une

mauvaise balle. B remplace sa balle comme prescrit par la Règle 30-3c et rentre son putt. Les adversaires demandent ensuite que B soit aussi disqualifié pour le trou selon la Règle 30-3f car le putt de A avec la balle de B a permis à B de déterminer comment exécuter son putt, etc. La réclamation est-elle recevable ?

- R.** Non. La Règle 30-3c stipule spécifiquement que B n'encourt pas de pénalité. La Règle 30-3f n'est pas applicable.

30-3c/2

Joueur gagnant le trou avec une mauvaise balle et partenaire relevant sa balle ; erreur découverte au trou suivant

- Q.** Dans un match play à quatre balles, le camp A-B entre la balle pour quatre. C, un membre du camp C-D, entre ensuite un putt pour trois et son partenaire, D, relève ce qu'il pense être sa balle. Après avoir joué du départ suivant, il est découvert que C a putté au trou précédent avec la balle de D. Le camp A-B réclame le trou. Quelle est la décision ?
- R.** C a donné un mauvais renseignement au camp A-B lorsqu'il n'a pas prévenu aussitôt que possible le camp A-B qu'il a encouru une pénalité pour avoir joué une mauvaise balle – voir Règle 9-2. Par conséquent, une réclamation tardive du camp A-B est recevable – Règle 2-5.

Le Comité doit décider que C est disqualifié pour le trou – Règle 9-2 ou 30-3c et, puisque D ne termine pas le trou, que le camp A-B gagne le trou.

Décisions connexes :

- 30-4 Joueur sortant du green en pensant par erreur que son partenaire a partagé le trou, revenant et puttant pour partager.
- 30-3b/2 Renoncer à son tour de putter en match play à quatre balles.

30-3c/3

Joueurs de camps opposés échangeant leurs balles pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relevant leurs balles ; erreur découverte au trou suivant

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. Au 2^e trou, par erreur A joue la balle de C et ensuite C joue celle de A. C termine le trou avec la balle de A, faisant 5. A termine le trou avec la balle de C faisant 4. B et D relèvent leurs balles. Ainsi A et B "gagnent" le trou. L'erreur est découverte durant le jeu du 3^e trou, et le camp C-D pose réclamation. Quelle est la décision ?
- R.** A et C sont disqualifiés pour le 2^e trou pour avoir joué une mauvaise balle. Ils auraient dû avertir leurs adversaires aussitôt que possible, autrement dit dans ce cas dès qu'ils avaient la possibilité de découvrir qu'ils avaient agi ainsi, c'est-à-dire quand ils ont atteint les mauvaises balles pour les rejouer. Puisqu'ils ne l'ont pas fait, ils ont donné un mauvais renseignement (Règle 9-2) et, selon la Règle 2-5, une réclamation tardive demandant que A (et C aussi) soit disqualifié pour le 2^e trou pour une infraction à la Règle 30-3c est recevable.

Il pourrait être objecté que le jeu du 2^e trou de B et D a été affecté négativement (provoquant le relèvement de leurs balles) et qu'en conséquence la Règle 30-3f s'applique. Cependant, la Règle 30-3c stipule spécifiquement que le "partenaire n'encourt pas de pénalité". Ceci s'applique même si le jeu de la mauvaise balle a aidé le partenaire – voir Décision 30-3c/1 – et, par répercussion, cette Règle s'applique dans le cas cité d'un effet défavorable sur le jeu d'un adversaire.

De plus, appliquer la Règle 30-3f pour les infractions à la Règle 9-2 ne serait pas correct parce que ces infractions sont le résultat direct de pénalités encourues selon la Règle 30-3c.

En conséquence, si B relève sa balle avant D, le camp C-D gagne le trou. Si D relève sa balle avant B, le camp A-B gagne le trou. Si l'ordre dans lequel B et D ont relevé leurs balles ne peut être déterminé, le Comité devrait décider que le 2^e trou est partagé.

30-3c/4

Joueur jouant la balle du partenaire ; erreur découverte après que les adversaires ont joué les coups suivants

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. Au 2^e trou, après les coups de départ A joue par erreur la balle de B. L'erreur est découverte après que C et D ont joué leur second coup, et C et D réclament le trou. Quelle est la décision ?
- R.** A est disqualifié pour le trou pour avoir joué une mauvaise balle (Règle 30-3c). B n'encourt pas de pénalité parce que A a joué sa balle (Décision 30-3c/1) et les joueurs B, C et D doivent continuer le jeu du trou.

Décisions connexes aux décisions 30-3c/2 à 30-3c/4 :

- 2-5/4 Joueur gagnant le trou avec sa balle d'origine après avoir joué une mauvaise balle ; adversaire déposant une réclamation hors délai.
- 9-2/8 Joueur gagnant le trou en ayant joué une mauvaise balle ; erreur découverte au trou suivant ; son adversaire réclame le trou précédent.

MATCH PLAY À QUATRE BALLES : DISQUALIFICATION DU CAMP

30-3e/1

Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition

- Q.** A et B jouent contre C et D dans un match à quatre balles pour lequel dans le règlement de la compétition le Comité a stipulé, comme l'autorise la note de la Règle 6-8b, que dans des situations dangereuses le jeu doit être interrompu immédiatement. Le Comité suspend le jeu pour une situation dangereuse et les joueurs ont entendu le signal correspondant. A et B continuent le jeu, C et D posent une réclamation. Quelle est la décision ?
- R.** A et B sont disqualifiés.
- Dans un quatre balles, lorsqu'un joueur est en infraction avec une disposition du règlement de la compétition, autorisée par une Règle spécifique, cette infraction est considérée être commise selon cette Règle (Règle 6-8 dans ce cas). Les deux joueurs A et B sont en infraction avec le règlement de la compétition et sont donc disqualifiés – Règle 30-3e (ii).

En stroke play à quatre balles, le Camp A-B est disqualifié – Règle 31-7b(i).

Décisions connexes :

- 6-8b/5 Joueur invoquant un danger de foudre refusant de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité.

- 6-8b/8 Joueur droppant une balle après une interruption du jeu pour une situation dangereuse.
- 33-2d/3 Compétiteur refusant de prendre le départ ou ramassant sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé par la suite.

MATCH PLAY À QUATRE BALLE : CONSÉQUENCE DE PÉNALITÉ POUR LE PARTENAIRE

30-3f/1

Joueur enlevant un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle du partenaire

- Q.** A et B sont partenaires en match play à quatre balles. La balle de A et la balle de B sont dans le même bunker. A enlève un débris reposant dans le bunker. A est disqualifié pour le trou pour une infraction à la Règle 13-4. B encourt-il une pénalité ?
- R.** Si l'infraction de A aide le jeu de B, B est aussi disqualifié pour le trou (Règle 30-3f). Sinon, B n'encourt pas de pénalité.

Décisions connexes :

- 13-4/17 Débris enlevé dans un obstacle d'eau ; joueur décidant ensuite de ne pas jouer de l'obstacle.
- 31-8/1 Compétiteur enlevant un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire.

30-3f/2

Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir raté la sortie de la balle ; balle du partenaire dans le même bunker

- Q.** Dans un match play à quatre balles, A et B sont partenaires. A joue un coup dans un bunker et ne sort pas la balle du bunker. Ensuite il frappe son club dans le sable du bunker, mais cette action n'affecte pas son nouveau lie dans le bunker :
- Quelle est la décision si la balle de B repose dans le même bunker où A a frappé son club dans le sable ?
 - Quelle est la décision si la balle de B repose ailleurs ?
- R.** Dans chaque cas, A est disqualifié pour le trou (Règle 13-4 et Décision 13-4/35). La pénalité ne s'applique pas à B à moins que l'action de A n'aide le jeu de B ou ne perturbe le jeu d'un adversaire (Règle 30-3f).

30-3f/2.5

Toucher le sable au cours d'un mouvement d'essai après que le Partenaire a sorti sa balle du bunker ; match play à quatre balles

- Q.** Dans un match à quatre balles, A et B sont partenaires. Les balles de A et de B reposent dans le même bunker. A exécute son coup et sort sa balle du bunker mais cette balle vient reposer dans un autre bunker. Avant de jouer son coup dans le bunker, B exécute un mouvement d'essai et touche le sable dans le bunker. B est-il exempt de pénalité en vertu de l'Exception 3 de la Règle 13-4 ?
- R.** Non. Dans un match play à quatre balles, le mot "joueur" inclut son partenaire, lorsque le contexte l'autorise – voir Définition du "Partenaire". Toutefois dans un

quatre balles, comme chaque joueur joue sa propre balle, l'Exception 3 de la Règle 13-4 s'applique uniquement au joueur dont la balle a été sortie du bunker. En conséquence alors que A n'encourt pas de pénalité, B sera disqualifié pour le trou (Règle 13-4 et 30-3f).

Décisions connexes :

- 13-4/35 Frapper le sable dans un bunker avec le club après avoir manqué la sortie de la balle
- 29/5 Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir manqué la sortie de la balle ; match en foursome.

30-3f/3

Balle d'un joueur reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée ; les autres joueurs relevant leurs balles par erreur croyant que le joueur a gagné le trou

- Q.** En match play à quatre balles, la balle de A repose contre le drapeau mais n'est pas entrée selon les termes de la Définition de "Balle entrée". Au lieu de procéder selon la Règle 17-4, A relève la balle sans marquer sa position. Les trois autres joueurs, croyant que A a gagné le trou, relèvent leurs balles. Avant que quiconque ne joue du départ suivant, un spectateur indique que la balle de A n'a pas été entrée. Immédiatement les joueurs demandent au Comité une décision. Quelle est la décision correcte ?
- R.** A encourt un coup de pénalité selon la Règle 20-1 lorsqu'il relève sa balle sans marquer sa position. Puisque A n'informe pas les adversaires de la pénalité avant qu'ils relèvent leurs balles, A est disqualifié pour le trou pour avoir donné un mauvais renseignement (Règle 9-2). Puisque l'infraction de A a affecté le jeu des adversaires, c'est-à-dire les a conduit à relever leurs balles, le partenaire de A est aussi disqualifié pour le trou (Règle 30-3f). Ainsi, les adversaires gagnent le trou.

Décisions connexes :

- 2-5/3 Joueur relevant sa balle avant de terminer le trou ; adversaire relevant alors sa balle prétendant que le joueur a perdu le trou.
- 9-2/6 Joueur annonçant un score inexact amenant l'adversaire à relever sa balle alors qu'il pouvait partager le trou.
- 17-4/1 Balle reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée.
- 30/5 En match play à quatre balles, joueur avec un putt pour partager relevant sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire fondée sur un malentendu.

30-3f/4

Mauvais renseignement donné par un joueur dont le score ne comptera pas en match play à quatre balles

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles, et la situation est la suivante :
- La balle de A est sur le green ; elle repose en 3.
 - La balle de B est dans un bunker ; elle repose en 5 et c'est à son tour de jouer.
 - La balle de C est sur le green ; elle repose en 4.
 - D a relevé sa balle.

B provoque le déplacement de sa balle dans le bunker et encourt un coup de

pénalité selon la Règle 18-2. B n'informe personne qu'il a encouru un coup de pénalité. B replace ensuite sa balle et joue vers le green.

A entre ensuite pour 5 et C en fait autant.

B est disqualifié pour le trou selon la Règle 9-2 pour n'avoir pas informé C ou D, avant que C ne joue son coup suivant, qu'il (B) a encouru un coup de pénalité. A est-il aussi disqualifié pour le trou selon la Règle 30-3f, l'omission de B d'informer C ou D de son (celui de B) coup de pénalité ayant affecté négativement le jeu de C ?

- R.** Non. B ne pouvait manifestement pas réaliser le meilleur score, et le résultat du trou ne dépendait que de A et C. En conséquence, la faute de B de ne pas informer C ou D de son coup de pénalité n'a pas affecté négativement le jeu de C.

30-3f/5

Joueur ayant pris le drapeau en charge pour un adversaire, frappé par la balle du partenaire de l'adversaire qui a joué hors tour

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. C'est au tour de B de jouer et C prend en charge le drapeau à la demande de B. A, dont la balle est dans un profond bunker dans une position telle qu'il ne peut pas voir C, joue hors tour et sa balle frappe C. Quelle est la décision ?
- R.** Le fait que B ait demandé à C de prendre en charge le drapeau équivaut à une autorisation de A pour la prise en charge du drapeau. Voir Définition du "Partenaire", qui stipule qu'en match play à quatre balles, lorsque le contexte l'autorise, le mot "joueur" inclut son partenaire.
- En conséquence, A est disqualifié pour le trou (Règle 17-3b), mais la pénalité ne s'applique pas à B (Règle 30-3f).

30-3f/6

Joueur jouant un coup s'éloignant du trou pour aider son partenaire

- Q.** Dans une compétition à quatre balles, un joueur putte volontairement en s'écartant du trou vers une position légèrement plus éloignée que l'endroit où se trouve la balle de son partenaire et située sur la même ligne de putt. Le joueur putte ensuite vers le trou, et la trajectoire de sa balle aide son partenaire pour déterminer comment son putt prendra la pente, etc. Une telle procédure est-elle permise ?
- R.** Non. Une telle procédure est contraire à l'esprit du jeu. En match play, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur est disqualifié pour le trou et, puisque son action a aidé le jeu de son partenaire, le partenaire encourt la même pénalité (Règle 30-3f).
- En stroke play, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur encourt une pénalité de deux coups et, selon la Règle 31-8, le partenaire encourt la même pénalité.

Décisions connexes :

- [2-4/6 Finir de putter après la concession du coup.](#)
- [30-3c/1 Joueur jouant la balle du partenaire.](#)

30-3f/7

Joueur après avoir relevé sa balle droppant une balle à l'endroit où repose celle de son partenaire et jouant un coup d'entraînement

- Q.** Dans une partie à quatre balles, A et B sont partenaires. A joue son coup de départ hors limites et décide de ne pas terminer le jeu du trou. B étant indécis sur le choix du club pour son second coup, A droppe une balle près de la balle de B et joue un

coup vers le green. Quelles pénalités sont encourues ?

- R.** Puisque le camp, c'est-à-dire aussi bien A que B, n'a pas encore terminé le jeu du trou, A a effectué un coup d'entraînement pendant le jeu du trou et donc est en infraction avec la Règle 7-2.

Puisqu'il faut présumer que l'infraction a aidé B, ce dernier doit aussi être pénalisé (Règles 30-3f et 31-8).

30-3f/8

Joueur disqualifié pour le trou suivant jouant ce trou

- Q.** En match play à quatre balles, A s'entraîne à des approches vers le 18^e green entre le jeu des 9^e et 10^e trous. A est donc disqualifié pour le 10^e trou selon la Règle 7-2. Si A joue le 10^e trou, B, son partenaire, est-il aussi sujet à disqualification pour le 10^e trou si le jeu du trou par A aide B, par exemple pour le choix du club ?
- R.** Puisque A est disqualifié pour le 10^e trou, les coups joués par lui sur ce trou sont des coups d'entraînement. Ainsi, A est en infraction avec la Règle 7-2 chaque fois qu'il joue un coup sur le 10^e trou et, si B est aidé par n'importe quel coup, B encourt la pénalité applicable.

Décision connexe :

- 30-3a/1 Partenaire absent rejoignant le match pendant le jeu d'un trou.

30-3f/9

Balle d'un joueur déplacée par le partenaire en jouant sa propre balle

- Q.** En match play à quatre balles, A et B sont partenaires. En jouant sa propre balle, B accidentellement frappe la balle de A, qui était à proximité, avec son club et la déplace. Quelle est la procédure ?

- R.** La réponse diffère selon que la balle de A était visible ou non avant que B ne joue. Si la balle de A était visible lorsque B a exécuté son coup, il était raisonnablement prévisible que le coup de B sur sa balle était susceptible de provoquer le déplacement de la balle de A et, en faisant raisonnablement attention en ayant fait relever la balle de A selon la Règle 22-2, B aurait pu éviter de provoquer le déplacement de la balle de A. Dans de telles circonstances, A encourt une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 et doit replacer sa balle. En admettant que l'infraction n'ait pas aidé B, B n'encourt pas de pénalité (Règle 30-3f).

Si la balle de A n'était pas visible lorsque B a exécuté son coup, il n'était pas raisonnablement prévisible que son coup était susceptible de provoquer le déplacement de la balle de A et A n'est pas pénalisé à condition qu'il replace sa balle.

Si A omet de replacer sa balle avant d'exécuter son coup suivant, il est disqualifié pour le trou pour avoir joué d'un mauvais endroit (Règles 18 et 20-7).

Décisions connexes :

- 18-2/21 Balle déplacée accidentellement par le joueur en jouant une mauvaise balle.
- 18-3b/1 Balle déplacée accidentellement par un adversaire en jouant sa propre balle.

30-3f/10**Balle d'un joueur relevée sans autorisation par un adversaire en match play à quatre balles**

- Q.** En match play à quatre balles, un adversaire relève la balle d'un joueur sur le green après avoir marqué sa position. Il le fait sans l'autorisation du joueur. L'adversaire est-il sujet à pénalité ?
- R.** Oui. La Règle 20-1 interdit une telle action. En conséquence, l'adversaire encourt un coup de pénalité selon la Règle 18-3b, mais la pénalité ne s'applique pas à son partenaire – voir Règle 30-3f. Le joueur doit replacer sa balle.

Décisions connexes :

- 20-1/2 Balle du joueur relevée par l'adversaire sans autorisation.
- 20-1/3 Balle marquée et relevée par l'adversaire sans l'autorisation du joueur ; joueur relevant le marque-balle et réclamant le trou ; contestation de l'adversaire.

30-3f/11**Demande de relever une balle pouvant aider le partenaire non satisfaite**

- Q.** A et B jouent contre C et D en match play à quatre balles. La balle de B est près du trou dans une position qui peut servir de butée à la balle de A ou aider à l'alignement du putt de A. C demande à B de relever sa balle. B ne le fait pas et A putte. Quelle est la décision ?
- R.** B est disqualifié pour le trou pour non-respect de la Règle 22-1. Puisqu'on doit présumer que l'infraction profite à A, il devrait être également disqualifié pour le trou – Règle 30-3f.

Décisions connexes :

- 2/3 Refus de se conformer à une Règle en match play.
- 2-4/8 Joueur concédant le coup suivant de l'adversaire et jouant avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle.
- 16-2/4 Balle en suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré.
- 22/6 Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée.

30-3f/12**Joueur en quatre balles s'entraînant au putting sur le dernier green joué après que le partenaire a joué du départ suivant**

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition à quatre balles. A s'entraîne au putting sur le 4^e green après que B a joué du départ du 5^e trou. A est-il en infraction avec la Règle 7-2 ?
- R.** Oui.
- En match play, A est disqualifié pour le 5^e trou. B n'encourt pas de pénalité puisque l'infraction de A ne l'aide pas (Règle 30-3f).
- En stroke play, A encourt une pénalité de deux coups au 5^e trou. B n'encourt pas de pénalité puisque l'infraction de A ne l'aide pas (Règle 31-8).

Décision connexe :

- 29/3 Joueur dans un match en foursome s'entraînant au putting sur le dernier green joué après que le partenaire a joué du départ suivant.

30-3f/13**Partenaire se plaçant sur une extension de la ligne de jeu derrière la balle du joueur**

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition à quatre balles. La balle de A repose sur le green à 10 mètres du trou et la balle de B à 6 mètres sur une ligne de jeu similaire. Afin de s'aider pour son putt, B se place sur une extension de la ligne de jeu derrière la balle de A pendant que A joue. Quelle est la décision ?
- R.** A est en infraction avec la Règle 14-2b lorsqu'il putte alors que son partenaire B est positionné près ou sur une extension de la ligne de putt derrière la balle. Comme l'infraction de A aide le jeu de B, B encourt la même pénalité (Règle 30-3f et 31-8).
En match play, le camp A-B perd le trou.
En stroke play, A encourt une pénalité de deux coups et B encourt la même pénalité.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

31-1. RÈGLE GÉNÉRALE

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

31-2. REPRÉSENTATION DU CAMP

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

31-3. ENREGISTREMENT DU SCORE

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

(Score incorrect – voir Règle 31-7a).

31-4. ORDRE DE JEU

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

31-5. MAUVAISE BALLE

Si un *compétiteur* est en infraction avec la Règle 15-3b en jouant un *coup* sur une *mauvaise balle*, **il encourt une pénalité de deux coups** et doit corriger son erreur en jouant la balle correcte ou en se conformant aux *Règles*. Son *partenaire* n'encourt pas de pénalité, même si la *mauvaise balle* lui appartient.

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

(Placer et replacer-voir Règle 20-3)

31-6. PÉNALITÉ POUR LE CAMP

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

- Règle 4 : Les clubs
- Règle 6-4 : Cadet
- N'importe quelle Règle Locale ou règlement de la compétition pour lequel il y a une pénalité maximale par tour

31-7. PÉNALITÉS DE DISQUALIFICATION**a. Infraction commise par l'un des partenaires**

Un camp est disqualifié pour la compétition si l'un ou l'autre des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles

- Règle 3-4 : Refus de se conformer à une Règle
- Règle 4 : Les clubs
- Règle 5-1 ou 5-2 : La balle
- Règle 6-2b : Handicap
- Règle 6-4 : Cadet
- Règle 6-6b : Signer et rendre la carte de score
- Règle 6-6d : Score incorrect sur un trou
- Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent
- Règle 7-1 : Entraînement avant ou entre les tours
- Règle 10-2c : Camps s'entendant pour jouer hors tour
- Règle 11-1 : Surélever la balle
- Règle 14-3 : Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement
- Règle 22-1 : Balle aidant le jeu
- Règle 31-3 : Scores bruts devant être pris en compte non identifiables individuellement
- Règle 33-7 : Pénalité de disqualification imposée par le Comité

b. Infraction commise par les deux partenaires

Un *camp* est disqualifié de la compétition :

- (i) Si chaque *partenaire* encourt une pénalité de disqualification pour une infraction à la Règle 6-3 (Heure de départ et groupes) ou à la Règle 6-8 (Interruption du jeu), ou
- (ii) Si, sur le même trou, chaque *partenaire* commet une infraction à une Règle pour laquelle la pénalité est la disqualification pour la compétition ou pour un trou.

c. Pour le trou seulement

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

31-8. CONSÉQUENCE D'AUTRES PÉNALITÉS

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

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

STROKE PLAY À QUATRE BALLES ; GÉNÉRALITÉS

31/1

Exemples de décisions en stroke play à quatre balles avec une compétition individuelle simultanée

Quand des compétiteurs sont impliqués dans des compétitions simultanées en stroke play, chaque fois que possible les Règles s'appliquent seulement à la compétition en cause. Quand il n'est pas possible de séparer les compétitions, la compétition en quatre

balles a la préséance. L'exception à cela est la Règle 8-1 (Conseil), puisque les deux partenaires ne peuvent échanger des conseils s'ils jouent tous deux dans la compétition individuelle ; si juste l'un d'eux joue dans la compétition individuelle, ils peuvent échanger des conseils.

A et B sont partenaires dans un stroke play à quatre balles, et ils jouent simultanément dans une compétition individuelle en stroke play. Les exemples suivants montrent l'application des Règles dans une telle situation :

1. B déplace la balle de A sans autorisation selon les Règles. Dans la compétition à quatre balles A encourt un coup de pénalité (Règle 18-2) mais n'encourt pas de pénalité dans la compétition individuelle. B n'encourt pas de pénalité dans l'une ou l'autre compétition.
2. Au 3^e trou on découvre que B a commencé le tour avec 15 clubs. Dans la compétition à quatre balles le camp A-B encourt une pénalité totale de quatre coups (deux coups pour chacun des deux premiers trous), mais A n'encourt pas de pénalité dans la compétition individuelle. B encourt une pénalité totale de quatre coups dans la compétition individuelle.
3. Pendant le tour B effectue un coup sur une balle non conforme. Dans la compétition à quatre balles le camp A-B est disqualifié (Règles 5-1 et 31-7a), mais A n'encourt pas de pénalité dans la compétition individuelle. B est disqualifié dans la compétition individuelle.

Autres Décisions concernant la Règle 31 : voir "Stroke play à quatre balles" dans l'Index.

STROKE PLAY À QUATRE BALLES : REPRÉSENTATION DU CAMP

31-2/1

Joueur absent rejoignant son partenaire après qu'un co-compétiteur a joué de l'aire de départ mais avant que le partenaire ne joue

- Q.** Dans un stroke play à quatre balles, A et B jouent contre C et D. Ils doivent prendre le départ à 9:00. D arrive à 9:01 après que A a joué mais avant que B et C n'aient joué. D peut-il jouer le premier trou ?
- R.** D est en retard par rapport à l'heure de départ et à ce titre, D peut jouer le premier trou en ajoutant la pénalité de deux coups, prescrite par la R6-3a, à son score sur ce trou. La Règle 31-2 autorise un joueur absent à rejoindre son partenaire avant que son partenaire n'ait commencé le jeu d'un trou. Puisque C n'a pas encore joué depuis l'aire de départ, D peut le rejoindre.

Si D arrive plus tard dans le tour, il pourra rejoindre son partenaire entre des trous sans pénalité, à condition que C n'ait pas encore joué depuis le départ suivant, que A et/ou B aient joué ou non.

STROKE PLAY À QUATRE BALLEES : ENREGISTREMENT DU SCORE

31-3/1

Score brut du partenaire ayant le meilleur score net omis sur la carte de score

Q. En stroke play à quatre balles avec handicap, les partenaires A et B entrent tous les deux leurs balles en 4 au 8^e trou ; le partenaire A ne reçoit pas de coup de handicap sur le trou, mais le partenaire B en reçoit un. Le marqueur, qui est un co-compétiteur, enregistre un score brut de 4 pour A, qui ne reçoit pas de coup de handicap, et pas de score brut pour B. Toutefois, le marqueur enregistre aussi un score net de 3 dans la colonne meilleure balle.

A la fin du tour, la carte de score, par ailleurs correcte, est signée et rendue au Comité. Le marqueur et les partenaires sont tous interrogés, et il est établi qu'en fait chacun des deux partenaires a réalisé un score brut de 4 au 8^e trou. Quelle est la décision ?

R. Selon les Règles 6-6b et 31-3, il est de la responsabilité de l'un des partenaires de vérifier le score brut de la meilleure balle du camp pour chaque trou avant de signer la carte.

En vérifiant la carte, le partenaire concerné aurait dû observer qu'il n'y avait pas de score brut consigné pour B au 8^e trou et aurait dû corriger cette erreur. Puisqu'il ne l'a pas fait, le score brut de 4 pour A est le score du camp pour le trou. Il est de la responsabilité du Comité – et non du compétiteur – d'enregistrer le score net de la meilleure balle pour chaque trou.

Décision connexe :

- 6-6d/1 Pas de score consigné pour un trou mais total correct.

STROKE PLAY À QUATRE BALLEES : ORDRE DE JEU

31-4/1

Joueur renonçant à jouer à son tour ; circonstances dans lesquelles il peut terminer le trou

Q. A et B sont partenaires dans un stroke play à quatre balles. Le coup de départ de A sur un par 3 entièrement au-dessus de l'eau s'immobilise dans l'obstacle d'eau. Le coup de départ de B s'étant immobilisé sur le green, A choisit de ne pas jouer une balle selon la Règle 26-1 et avance vers le green. B fait quatre putts et marque un score de 5 pour le trou. A peut-il retourner au départ et mettre une autre balle en jeu selon la Règle 26-1 ?

R. Oui. Toutefois, il peut être passible de pénalité selon la Règle 6-7 pour retarder indûment le jeu.

Décision connexe :

- 30-3b/2 Renoncer à son tour de putter en match play à quatre balles.

31-4/2**Jusqu'à quel point un camp peut-il jouer dans un ordre qu'il considère comme le meilleur ?**

La Règle 31-4, qui est une exception à la Règle 10-2 (Ordre de jeu), autorise un camp à jouer dans l'ordre qu'il considère comme le meilleur. Généralement, un camp exerce le droit ainsi prévu par la Règle 31-4 pour des raisons stratégiques. Toutefois, en agissant ainsi, le camp ne doit pas retarder indûment le jeu (Règle 6-7).

Voici des exemples d'un camp (compétiteurs A et B) jouant dans un ordre autre que celui prévu par la Règle 10-2b et où une pénalité selon la Règle 6-7 est appropriée ou non :

- (a) La balle de A est sur le green à un mètre cinquante du trou et il joue avant B, dont la balle est à 6 mètres du trou – pas de pénalité.
- (b) La balle de A est dans un mauvais lie dans un obstacle à 30 mètres du trou et il joue avant B, dont la balle est sur le fairway à 45 mètres du trou – pas de pénalité.
- (c) La balle de A est à 200 mètres du trou sur un par 5 et il joue son second coup avant que B, dont la balle est à 220 mètres du trou, ne joue – pas de pénalité.
- (d) Dans la situation (c) ci-dessus, la balle de A s'immobilise à 30 mètres du green. Le camp choisit ensuite que A joue son troisième coup avant que B ne joue son second coup – B est pénalisé de deux coups pour infraction à la Règle 6-7.

STROKE PLAY À QUATRE BALLES : PÉNALITÉ POUR UN CAMP

31-6/1**Score rendu incorrect sur un trou en stroke play à quatre balles, erreur découverte avant la clôture de la compétition**

En stroke play à quatre balles, A et B, partenaires, rendent une carte de score avec un score incorrect sur le 12^e trou et l'erreur est découverte avant la clôture de la compétition. Les scénarios suivants illustrent comment les Règles 6-6d, 31-6 et 31-7a doivent être appliquées :

1. A rend un score de 4 et B rend un score de 5. En fait, A a joué 5 coups ou plus sur le trou, ou n'a pas terminé le trou. Comme le score enregistré de A est plus bas que celui effectivement réalisé, le camp est disqualifié selon la Règle 31-7a.
2. A rend un score de 4 et B rend un score de 5. A a encouru une pénalité pour avoir touché le sol avec son club dans un obstacle avant de jouer sa balle depuis l'obstacle. A était conscient de l'infraction avant de rendre sa carte mais a omis d'inclure la pénalité dans son score pour le trou. L'Exception de la Règle 6-6d ne s'applique pas et le camp est disqualifié selon la Règle 31-7a.
3. A rend un score de 4 et B rend un score de 5. A a encouru une pénalité pour avoir touché le sol dans l'obstacle avant de jouer sa balle depuis l'obstacle mais n'était pas conscient de l'infraction avant de rendre sa carte. L'Exception de la Règle 6-6d s'applique. Puisque le score de A devait compter pour le trou, le Comité doit appliquer au score de A la pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 13-4, comme prévu dans l'Exception de la Règle 6-6d, et appliquer également la pénalité supplémentaire de deux coups au score de A pour ce trou pour une infraction à la Règle 6-6d. Par conséquent, le score du camp pour ce trou est de 8. Les Règles n'autorisent pas le camp à opter pour le score de B une fois la carte de score rendue.
4. A et B rendent un score de 4. A a encouru une pénalité pour avoir touché le sol

avec son club dans un obstacle. Comme B a aussi fait un score de 4 sur le trou, l'omission de A d'inclure la pénalité dans son score ne modifie pas le résultat du score du camp. En conséquence, aucune pénalité n'est applicable (voir Décision 31-7a/1). Le score du camp sur le trou est de 4. **(Nouvelle)**

Décisions concernant la Règle 31-6 :

- 4-4a/10 En stroke play infraction à la Règle des 14 clubs découverte au 8^e trou ; où sont appliqués les coups de pénalité ?
- 30-3/2 Effet d'une pénalité d'ajustement du score du match dans une partie à quatre balles.

STROKE PLAY À QUATRE BALLES : PÉNALTÉS DE DISQUALIFICATION

31-7a/1

Compétiteur consignait un score pour un trou non terminé

- Q.** A et B sont partenaires dans un stroke play à quatre balles. Au 10^e trou, A relève sa balle et B entre en 5 coups. Le marqueur consigne un score de 6 pour A et un score de 5 pour B. La carte de score est rendue avec ces scores consignés. A-B encourent-ils une pénalité pour avoir rendu une carte comportant un score pour A à un trou que A n'a pas terminé ?
- R.** Non. La Règle 31-7a stipule qu'un camp n'est en infraction avec la Règle 6-6d, pour laquelle la pénalité est la disqualification du camp, que lorsque le score consigné du partenaire dont le score doit compter, est inférieur à celui réellement réalisé. Le score consigné pour A n'est pas le score le plus bas de A-B pour le 10^e trou. En conséquence, aucune pénalité n'est applicable. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 32-2a/1 Compétition Stableford à quatre balles avec handicap ; scores d'un camp intervertis sur un trou mais pas à l'avantage du camp.

31-7a/2

Score brut le plus bas attribué au mauvais partenaire

- Q.** A et B sont partenaires dans un stroke play à quatre balles. Au 11^e trou, A relève sa balle et B entre en 4 coups. Le marqueur par inadvertance consigne un score de 4 pour A. La carte est rendue. Quelle est la décision ?
- R.** Le score de 4 consigné pour A est le score brut qui compte pour le camp. Comme ce score est inférieur au score réellement réalisé par A, le camp est disqualifié selon la Règle 31-7a.

Décision connexe :

- 32-2a/2 Compétition Stableford à quatre balles avec handicap ; scores d'un camp intervertis sur un trou à l'avantage du camp.

31-7a/3**Pénalité omise sur une carte de score rendue, erreur découverte avant la clôture de la compétition ; seul le partenaire est conscient de la pénalité**

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition en stroke play à quatre balles. Au 11^e trou, A déplace accidentellement sa balle en jeu en infraction avec la Règle 18-2. A replace la balle et termine le trou, ignorant qu'il a encouru une pénalité. B a assisté à l'incident et savait qu'il y avait une pénalité d'un coup. Le score de B sur le trou était de 6 et, en incluant la pénalité d'un coup, le score de A était de 5. La carte de score est rendue avec, sur le 11^e trou, un 4 pour A et un 6 pour B. Comme A ignorait qu'il avait encouru une pénalité, l'Exception de la Règle 6-6d s'applique-t-elle ?
- R.** Non, en stroke play à quatre balles, le terme "compétiteur" inclut son partenaire, lorsque le contexte le permet – voir la Définition de "Compétiteur". En conséquence, le camp est disqualifié selon la Règle 31-7a. **(Nouvelle)**

STROKE PLAY À QUATRE BALLES : CONSÉQUENCE D'UNE PÉNALITÉ POUR UN PARTENAIRE**31-8/1****Compétiteur enlevant un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire**

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition en stroke play à quatre balles. La balle de A et la balle de B sont dans le même bunker. A relève un débris reposant dans le bunker. A est pénalisé de deux coups pour une infraction à la Règle 13-4. B encourt-il une pénalité ?
- R.** Si l'infraction de A aide le jeu de B, B est aussi pénalisé de deux coups (Règle 31-8). Sinon, B n'encourt pas de pénalité.

Décisions connexes :

- 13-4/17 Débris enlevé dans un obstacle d'eau ; joueur décidant ensuite de ne pas jouer de l'obstacle.
- 30-3f/1 Joueur enlevant un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle du partenaire.

RÈGLE 32

COMPÉTITIONS CONTRE BOGEY, CONTRE PAR ET STABLEFORD

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

32-1. FORMES DE JEU

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

Dans les compétitions contre bogey, contre par et Stableford avec handicap, le *compétiteur* avec le score net le plus bas sur un trou prend l'*honneur* au trou suivant.

a. Compétitions contre bogey et contre par

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

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

Note 1 : Le score du *compétiteur* sera ajusté en **déduisant un trou ou des trous selon la Règle applicable** lorsqu'une pénalité autre que la disqualification est encourue pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 4 : Les clubs
- Règle 6-4 : Cadet
- N'importe quelle Règle Locale ou règlement de la compétition pour lequel il y a une pénalité maximale par tour.

Le *compétiteur* est responsable de rapporter les faits d'une telle infraction au *Comité* avant de rendre sa carte de sorte que le *Comité* puisse lui appliquer la pénalité encourue. Si le *compétiteur* omet de rapporter son infraction au *Comité*, **il est disqualifié**.

Note 2 : Si le *compétiteur* est en infraction avec la Règle 6-3a (Heure de départ) mais qu'il arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, ou s'il est en infraction avec la Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu ; Jeu lent), le *Comité* **déduira un trou du résultat total**. Pour une violation répétée à la Règle 6-7, voir la Règle 32-2a.

Note 3 : Si le *compétiteur* encourt la pénalité supplémentaire de deux coups prévue dans l'Exception de la Règle 6-6d, cette pénalité supplémentaire est appliquée en **déduisant un trou du résultat total pour le tour**. La pénalité que le *compétiteur* a omis d'inclure dans son score s'applique au trou où l'infraction est survenue. Toutefois, aucune pénalité ne s'applique quand une infraction à la Règle 6-6d ne modifie pas le résultat du trou.

b. Compétitions Stableford

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

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

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

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

Note 1 : Si un *compétiteur* est en infraction avec une *Règle* pour laquelle il y a une pénalité maximale pour le tour, il doit rapporter les faits au *Comité* avant de rendre sa carte de score ; s'il ne le fait pas, il est **disqualifié**. Le *Comité*, du score total de points du tour, **déduira deux points pour chaque trou sur lequel l'infraction a été commise, avec une déduction maximale par tour de quatre points pour chaque Règle enfreinte.**

Note 2 : Si le *compétiteur* est en infraction avec la Règle 6-3a (Heure de départ) mais qu'il arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ, ou s'il est en infraction avec la Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu ; Jeu lent), le *Comité* **déduira deux points du score total des points du tour.** Pour une violation répétée à la Règle 6-7, voir la Règle 32-2a.

Note 3 : Si le *compétiteur* encourt la pénalité supplémentaire de deux coups prévue dans l'Exception de la Règle 6-6d, cette pénalité supplémentaire est appliquée en **déduisant deux points du résultat total du tour. La pénalité que le compétiteur a omis d'inclure dans son score s'applique au trou où l'infraction est survenue.** Toutefois, aucune pénalité ne s'applique quand une infraction à la Règle 6-6d ne modifie pas les points marqués sur le trou.

Note 4 : Dans le but de prévenir le jeu lent, le *Comité* peut, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), instaurer des directives sur la cadence de jeu comportant les délais maximaux autorisés pour terminer un *tour conventionnel*, un trou ou un *coup*.

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

Première violation – Déduction d'un point du score total du tour ;

Deuxième violation – Déduction de deux points supplémentaires du score total du tour ;

Pour violation ultérieure – Disqualification.

32-2. PÉNALITÉS DE DISQUALIFICATION

a. Pour la compétition

Un *compétiteur* est **disqualifié** pour la compétition s'il encourt une pénalité de disqualification pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

- Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles
- Règle 3-4 : Refus de se conformer à une Règle
- Règle 4 : Les clubs
- Règle 5-1 ou 5-2 : La balle
- Règle 6-2b : Handicap

- Règle 6-3 : Heure de départ et groupes
- Règle 6-4 : Cadet
- Règle 6-6b : Signer et rendre la carte de score
- Règle 6-6d : Score incorrect sur un trou, c'est-à-dire lorsque le score rendu est inférieur à celui réellement réalisé, sauf qu'aucune pénalité n'est encourue lorsqu'une infraction à cette Règle n'affecte pas le résultat du trou
- Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent
- Règle 6-8 : Interruption du jeu
- Règle 7-1 : Entraînement avant ou entre les tours
- Règle 10-2c : Jouer hors tour
- Règle 11-1 : Surélever la balle
- Règle 14-3 : Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement
- Règle 22-1 : Balle aidant le jeu
- Règle 33-7 : Pénalité de disqualification imposée par le Comité.

b. Pour un trou

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

COMPÉTITIONS CONTRE BOGEY, CONTRE PAR ET STABLEFORD : RÈGLEMENTS

32-1/1

Jouer simultanément une compétition contre bogey, contre Par ou Stableford et une compétition en stroke play

- Q.** Un joueur peut-il jouer simultanément dans une compétition contre bogey, contre Par ou Stableford et dans une compétition en stroke play ?
- R.** Oui, puisque les compétitions contre bogey, contre Par et Stableford sont des formes de compétition en stroke play.

Décision connexe :

- 33-1/6 Joueurs en match play jouant simultanément une compétition en stroke play.

32-1/2

Omettre des trous en compétition contre bogey, contre par ou Stableford

- Q.** Dans une compétition contre bogey, contre Par ou Stableford, un joueur peut-il, par exemple, omettre deux trous du tour et rendre un score sur 16 trous ?
- R.** Oui. Selon la Règle 32-1a, dans une compétition contre bogey ou contre par tout trou pour lequel aucun score n'est mentionné par un compétiteur, doit être considéré comme un trou perdu. Selon la Règle 32-1b, si aucun score sur un trou n'est mentionné dans une compétition Stableford, le compétiteur ne marque pas de point sur ce trou.

32-1b/1**En compétition Stableford, score incorrect pour un trou, erreur découverte avant la clôture de la compétition**

- Q.** En compétition Stableford, pour laquelle le score fixé pour l'attribution des points est le par, A rend un score de 4 sur le 6^e trou qui est un par 4. Cependant, avant la clôture de la compétition, on découvre que A a omis d'inclure une pénalité de deux coups dans son score du 6^e trou pour une infraction qu'il ignorait avoir commise. Quelle est la décision ?
- R.** L'Exception de la Règle 6-6d s'applique car le compétiteur ne savait pas, avant de rendre sa carte de score, qu'il avait encouru une pénalité au 6^e trou. Le Comité doit ajouter la pénalité de deux coups à son score du 6^e trou et les points pour le trou doivent être ajustés. De plus, comme indiqué dans la Note 3 de la Règle 32-1b, le Comité doit déduire deux points supplémentaires de son score total de points pour le tour.
- Si A avait rendu un score de 6 au 6^e trou sans inclure la pénalité de deux coups, aucune pénalité n'aurait été appliquée parce que l'infraction à la Règle 6-6d n'aurait pas affecté le résultat du trou (voir Note 3 de la Règle 32-1b). **(Nouvelle)**

COMPÉTITIONS CONTRE BOGEY, CONTRE PAR ET STABLEFORD : PÉNALITÉS DE DISQUALIFICATION**32-2a/1****Compétition Stableford à quatre balles avec handicap ; scores d'un camp intervertis sur un trou mais pas à l'avantage du camp**

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition Stableford à quatre balles avec handicap. Sur un trou où A, mais pas B, reçoit un coup de handicap, A fait 4 (3 en net) et B fait 5.
- Le marqueur par inadvertance intervertit les scores, consignait 5 (4 en net) pour A et 4 pour B. La carte est rendue avec ces scores consignés. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité. Bien que le score de 4 consigné pour B soit inférieur au score réellement réalisé par lui, puisqu'il n'est pas inférieur au score net de 4 consigné pour A (qui est supérieur à celui réellement réalisé par A), il n'y a pas d'infraction à la Règle 31-7a. Il n'y a pas non plus une infraction à la Règle 32-2a, puisque l'erreur n'affecte pas le résultat du trou.
- La même décision serait appliquée pour une compétition à quatre balles contre bogey ou contre par avec prise en compte du handicap.

Décision connexe :

- 31-7a/1 Compétiteur consignait un score pour un trou non terminé.

32-2a/2**Compétition Stableford à quatre balles avec handicap ; scores d'un camp intervertis sur un trou à l'avantage du camp**

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition Stableford à quatre balles avec handicap. Sur un trou, A fait 4 (3 en net) et B fait 5 (4 en net). Le marqueur par inadvertance intervertit les scores, consignait 5 (4 en net) pour A et 4 (3 en net) pour B. La carte est rendue avec ces scores consignés. Quelle est la décision ?

- R.** Le score de 4 (3 en net) consigné pour B est le plus bas score consigné pour le camp. Comme celui-ci est inférieur au score réellement réalisé par B et est aussi inférieur au score de 5 (4 en net) consigné pour A, le résultat du trou est affecté et le camp est disqualifié selon la Règle 32-2a pour infraction à la Règle 31-7a.

La même décision serait appliquée pour une compétition à quatre balles contre bogey ou contre par avec prise en compte du handicap.

Décision connexe :

- 31-7a/2 Score brut le plus bas attribué au mauvais partenaire.

32-2a/3

Compétition Stableford avec handicap ; enregistrement d'un score brut inférieur affectant le résultat du trou

- Q.** Dans une compétition Stableford avec handicap contre par, un compétiteur rend au Comité par inadvertance sa carte de score avec un score de 6 au 9^e trou alors que son score réel pour le trou est 7. Le 9^e trou est un par 4 pour lequel le compétiteur reçoit un coup de handicap. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque l'enregistrement du score inférieur à celui réalisé affecte le résultat du trou, c'est-à-dire que le compétiteur est crédité de 1 point pour le trou alors qu'il ne le devrait pas, le compétiteur est disqualifié selon la Règle 32-2a pour une infraction à la Règle 6-6d.

32-2a/4

Compétition Stableford avec handicap ; enregistrement d'un score brut inférieur n'affectant pas le résultat du trou

- Q.** Dans une compétition Stableford avec handicap contre par, un compétiteur rend au Comité par inadvertance sa carte de score avec un score de 6 au 11^e trou alors que son score réel pour le trou est 7. Le 11^e trou est un par 4 pour lequel le compétiteur ne reçoit pas de coup de handicap. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque l'enregistrement du score inférieur à celui réalisé n'affecte pas le résultat du trou, c'est-à-dire que le compétiteur ne sera en tout état de cause crédité d'aucun point pour le trou en dépit de l'enregistrement d'un 6 au lieu d'un 7, il n'y a pas de pénalité (Règle 32-2a).

32-2a/5

Compétition contre bogey ou contre par avec handicap ; enregistrement d'un score brut inférieur n'affectant pas le résultat du trou

- Q.** Dans une compétition contre bogey ou contre par avec handicap, un compétiteur rend au Comité par inadvertance sa carte de score avec un score de 3 au 10^e trou alors que son score réel pour le trou est 4. Le 10^e trou est un par 4 pour lequel le compétiteur reçoit un coup de handicap. Quelle est la décision ?
- R.** Puisque l'enregistrement du score inférieur à celui réalisé n'affecte pas le résultat du trou, c'est-à-dire que le compétiteur sera en tout état de cause crédité du gain du trou en dépit de l'enregistrement d'un 3 au lieu d'un 4, il n'y a pas de pénalité (Règle 32-2a).

32-2b/1

Infraction à une Règle commise par les deux partenaires au même trou en Stableford à quatre balles

- Q.** A et B sont partenaires dans une compétition Stableford à quatre balles. Pendant le jeu d'un trou, A et B découvrent qu'ils ont échangé leurs balles au trou précédent. Quelle est la décision ?
- R.** A et B ne sont pas disqualifiés de la compétition mais seulement pour le trou sur lequel ils ont échangé leurs balles et pour lequel ils ne marquent donc pas de point.

Autres Décisions concernant la Règle 32 : voir "Compétition contre bogey", "Compétition contre par" et "Compétition Stableford" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

33-1. RÈGLEMENT ; DÉROGER AUX RÈGLES

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

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

Le nombre de trous d'un *tour conventionnel* ne doit pas être réduit une fois que le jeu de ce tour a commencé.

Certaines *Règles* spécifiques régissant le stroke play sont si fondamentalement différentes de celles régissant le match play que l'association des deux formes de jeu n'est pas faisable et n'est pas autorisée. Le résultat d'un match joué dans de telles circonstances est nul et non avvenu et, dans la compétition en stroke play, les *compétiteurs* sont disqualifiés.

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

33-2. LE TERRAIN**a. Déterminer les limites et les lisières**

Le *Comité* doit déterminer de façon précise :

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

b. Nouveaux trous

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

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

Note : Lorsqu'un même tour doit être joué sur plus d'une journée, le *Comité* peut stipuler dans le règlement de la compétition (Règle 33-1) que les *trous* et les *aires de départs* peuvent être placés différemment chaque jour de la compétition, à condition que, chacune des journées, tous les *compétiteurs* jouent avec chaque *trou* et chaque *aire de départ* dans la même position.

c. Terrain d'entraînement

Lorsqu'il n'y a pas de terrain d'entraînement disponible en dehors du *terrain* de la compétition, le *Comité* devrait, si cela est faisable, définir la zone dans laquelle les joueurs peuvent s'entraîner n'importe quel jour de la compétition. N'importe quel jour d'une compétition en stroke play, le *Comité* ne devrait pas normalement autoriser l'entraînement sur ou vers un *green* ou depuis un *obstacle* du *terrain* de la compétition.

d. Terrain injouable

Si le *Comité* ou son représentant autorisé considère que pour quelque raison que ce soit, le *terrain* n'est pas dans un état jouable ou qu'il y a des circonstances qui rendent

impossible le déroulement normal du jeu, il peut, en match play ou en stroke play, ordonner une interruption momentanée du jeu, ou bien en stroke play déclarer le jeu nul et non avenu et annuler tous les scores pour le tour concerné. Quand un tour est annulé, toutes les pénalités encourues durant ce tour sont annulées.

(Procédure pour interruption et reprise du jeu – voir Règle 6-8).

33-3. HEURES DE DÉPART ET GROUPES

Le *Comité* doit fixer les heures de départ et, en stroke play, composer les groupes dans lesquels les *compétiteurs* doivent jouer.

Lorsqu'une compétition en match play est jouée sur une longue période, le *Comité* détermine dans quels délais chaque tour doit être terminé. Lorsque les joueurs sont autorisés à se mettre d'accord sur la date de leur match dans ces limites, le *Comité* devrait annoncer que le match doit être joué à une heure donnée du dernier jour de la date limite à moins que les joueurs ne se mettent d'accord sur une date antérieure.

33-4. TABLE DES COUPS DONNÉS OU REÇUS

Le *Comité* doit publier une table indiquant l'ordre des trous auxquels les coups de handicap doivent être donnés ou reçus.

33-5. CARTE DE SCORE

En stroke play, le *Comité* doit fournir à chaque *compétiteur* une carte de score comportant la date et le nom du *compétiteur* ou les noms des *compétiteurs* en stroke play *foursome* ou à *quatre balles*.

En stroke play, le *Comité* est responsable de l'addition des scores et de l'application du handicap consigné sur la carte de score.

En stroke play à *quatre balles*, le *Comité* est responsable de l'enregistrement du score de la meilleure balle pour chaque trou, et ce faisant de l'application des handicaps consignés sur la carte de score ainsi que de l'addition des scores de la meilleure balle.

Dans les compétitions contre bogey, contre par et Stableford, le *Comité* est responsable de l'application du handicap consigné sur la carte de score et de la détermination du résultat sur chaque trou ainsi que du résultat global ou du total des points.

Note : Le *Comité* peut demander à ce que chaque *compétiteur* marque la date et son nom sur sa carte de score.

33-6. DÉPARTAGE EN CAS D'ÉGALITÉ

Le *Comité* doit faire connaître la manière, le jour et l'heure du départage d'un match partagé ou d'une égalité, et s'il est joué en brut ou avec handicap.

Un match partagé ne doit pas être départagé en stroke play. Une égalité en stroke play ne doit pas être levée en match play.

33-7. PÉNALITÉ DE DISQUALIFICATION ; LATITUDE DU COMITÉ

Une pénalité de disqualification peut, dans des cas particuliers exceptionnels, être annulée, modifiée ou imposée si le *Comité* estime qu'une telle mesure est justifiée.

Toute pénalité moindre que la disqualification ne doit pas être annulée ou modifiée.

Si un *Comité* considère qu'un joueur s'est rendu coupable d'une grave infraction à l'étiquette, il peut imposer la disqualification du joueur en vertu de cette Règle.

33-8. RÈGLES LOCALES

a. Directives

Le *Comité* peut adopter des Règles Locales pour des situations locales anormales si elles sont conformes aux directives exposées dans l'Appendice I.

b. Annulation ou modification d'une Règle

Une Règle de Golf ne doit pas être annulée par une Règle Locale. Cependant, si un Comité considère que des situations locales anormales entravent à ce point le bon déroulement du jeu qu'il s'avère nécessaire d'établir une Règle Locale qui modifie les Règles de Golf, cette Règle Locale doit être autorisée par le R&A.

LE COMITÉ ; GÉNÉRALITÉS**33/1****Enlèvement d'eau fortuite ou de débris sur un green par le Comité**

- Q.** Si de l'eau fortuite, des feuilles, du sable ou d'autres débris s'accumulent sur un green pendant un tour, serait-il approprié pour le Comité de les enlever ?
- R.** Oui. Le Comité peut faire le nécessaire pour remédier à cette situation, par exemple utiliser une raclette ou un balai ou souffler sur la surface du green. Le Comité ne doit pas nécessairement interrompre le jeu pour mener de telles actions.
- Dans de tels cas, le Comité peut, si nécessaire, s'assurer de l'aide de joueurs pour remédier à la situation. Cependant, un joueur serait en infraction avec la Règle 13-2 s'il épongeait de l'eau fortuite sur sa ligne de jeu ou sa ligne de putt sans l'autorisation du Comité.

Décisions connexes :

- 16-1a/4 Enlever de l'eau fortuite du trou.
- 16-1d/4 Tester l'humidité du green derrière la balle.
- 33-2d/2 Trou entouré d'eau fortuite.

33/2**Abandon d'un joueur dans une compétition en match play**

- Q.** En match play, le joueur A abandonne la compétition avant le début de son prochain match. Quelle est la procédure correcte concernant le tirage si le Comité n'a pas précisé de procédure appropriée dans le règlement de la compétition ?
- R.** Le Comité doit procéder conformément à l'équité (Règle 1-4). En fonction des circonstances, les options du Comité sont les suivantes :
1. Déclarer le prochain adversaire de A vainqueur du match par forfait ; ou
 2. Si A abandonne avant son premier match :
 - a. si les délais le permettent, produire un nouveau tirage de match play ; ou
 - b. remplacer A par un joueur de la liste de réserve ; ou
 - c. lorsque les joueurs se sont qualifiés en stroke play pour la compétition en match play, remplacer A par le joueur qui est maintenant devenu le dernier qualifié ; ou
 3. Si A abandonne après son premier match ou un de ses matchs suivants, demander à tous les joueurs éliminés par A de disputer un play-off en vue de prendre sa place. **(Nouvelle)**

33/3**Deux finalistes d'un match play disqualifiés**

Si les deux finalistes d'une compétition en match play sont disqualifiés, le Comité peut décider que l'épreuve se termine sans vainqueur. Comme alternative, le Comité peut

choisir de faire jouer aux perdants des demi-finales un match pour déterminer le vainqueur de la compétition.

33/4 (Réservee)

33/5 (Réservee)

33/6 (Réservee)

33/7

Un joueur disqualifié dans une épreuve en match play peut-il recevoir un prix gagné avant la disqualification ?

- Q.** Si un joueur est disqualifié dans une épreuve en match play, peut-il recevoir tout prix qu'il a précédemment gagné dans l'épreuve ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- [33-1/13 Compétiteur disqualifié d'une compétition avec handicap réclamant le prix brut.](#)

33/8

Application d'une pénalité de disqualification dans une compétition dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte pour déterminer le gagnant

- Q.** Dans une compétition en stroke play par équipes sur 72 trous, chaque équipe étant composée de trois joueurs, le score de l'équipe pour chaque tour est la somme des deux meilleurs scores du tour. Dans le premier des quatre tours, un joueur est disqualifié selon la Règle 6-3a. Peut-il jouer dans les tours suivants et avoir son score pris en compte ?
- R.** Oui. La disqualification s'applique seulement pour ce tour dans la compétition. Ceci s'applique à toute épreuve dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte pour déterminer le gagnant (par exemple une compétition individuelle dans laquelle le joueur compte ses trois meilleurs scores sur quatre tours).
Cependant, si le joueur a été disqualifié selon la Règle 33-7 ou pour une grave infraction à la Règle 1-2, le Comité devrait déterminer si la pénalité s'applique pour le tour ou pour toute la compétition.

Décision connexe :

- [6-2b/5 Compétition où les deux meilleurs de quatre scores sont utilisés pour déterminer le vainqueur ; compétiteur rendant une carte de score avec un handicap supérieur.](#)

Autres Décisions concernant le Comité : voir "Comité" dans l'Index.

ÉTABLISSEMENT DES RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

33-1/1

Modification du règlement après le début d'une compétition

- Q.** Le règlement d'une compétition en stroke play prévoit que les scores doivent être rendus au plus tard à 19:30. A 17:00, un membre du Comité repousse cette limite

- pour arranger quatre compétiteurs retardataires. Une telle action est-elle autorisée ?
- R.** Non. Quand une compétition a débuté, le règlement ne devrait être modifié que dans des circonstances exceptionnelles. Dans le cas cité, de telles circonstances n'existent pas.

33-1/2

Nombre de trous d'une compétition en stroke play réduit pendant la compétition

- Q.** Une compétition en stroke play de 72 trous est prévue sur quatre jours consécutifs. Dix-huit trous doivent être joués chaque jour. Le troisième jour, tous les compétiteurs finissent les neuf premiers trous, mais un certain nombre de compétiteurs jouent toujours les neuf derniers trous. À ce moment, le terrain devient injouable à cause d'une forte pluie et le jeu est interrompu. La pluie continue et il est impossible de reprendre le jeu ce jour-là. Quelles sont les options du Comité ?
- R.** Le Comité n'a pas le pouvoir de réduire le nombre de trous d'un tour conventionnel une fois que le jeu de ce tour a commencé.

Selon les Règles 33-1 et 33-2d, le Comité a les choix suivants :

- reprendre le jeu le lendemain pour finir le troisième tour et jouer ensuite les derniers 18 trous ce jour-là ou un jour suivant,
- annuler le troisième tour, le rejouer un jour suivant et jouer ensuite les derniers 18 trous ce jour-là ou un jour suivant,
- réduire à trois le nombre de tours de la compétition et terminer le troisième tour interrompu un autre jour, ou annuler le troisième tour et le rejouer un jour suivant, ou
- annuler les troisième et quatrième tours et déclarer vainqueur le joueur en tête après 36 trous.

La première option est l'option préférentielle car il n'est pas souhaitable d'annuler un tour dont une partie importante a déjà été jouée (voir choix b ci-dessus), ni de réduire le nombre de tours d'une compétition lorsqu'elle est en cours (voir choix c et d ci-dessus).

Décision connexe :

- 33-2d/1 Lignes directrices pour l'annulation d'un tour.

33-1/3

Joueurs partant des départs 1 et 10

- Q.** Le Comité peut-il faire débiter le jeu d'une compétition des départs des 1^{er} et 10^e trous ?
- R.** Oui. Voir la Définition du "Tour conventionnel", qui dit que les trous doivent être joués dans leur ordre numérique exact à moins que le Comité ne l'autorise différemment.

33-1/3.5

Limitation du choix du partenaire jouant du départ du 1er trou dans une compétition en foursome

- Q.** La Règle 29-1 stipule que dans un foursome "les partenaires doivent jouer alternativement des aires de départs et alternativement durant le jeu de chaque trou". Néanmoins, c'est une question de choix personnel de décider qui jouera en premier au départ du 1^{er} trou.

Le Comité peut-il, dans le règlement d'une compétition en foursome, stipuler quel partenaire doit jouer au départ du 1^{er} trou ?

R. Oui.

33-1/4

Match disputé selon une mauvaise forme de jeu par entente des joueurs

Q. Les quatre participants d'un premier tour de match play pensent que c'est une compétition en foursome, alors qu'en fait c'est une compétition à quatre balles. Ils jouent le premier trou en foursome et apprennent leur erreur. Plutôt que de revenir au départ et rejouer en quatre balles, ils s'entendent (1) pour continuer à jouer en foursome et (2) pour que dans la compétition à quatre balles le camp perdant le foursome se désiste au profit du camp vainqueur.

Les faits sont rapportés au Comité après que le camp bénéficiaire du désistement a atteint les demi-finales de la compétition à quatre balles. Que devra faire le Comité ?

R. Le camp doit être disqualifié selon la Règle 1-3 pour entente pour disputer un match autrement que stipulé par le règlement, et le Comité devrait décider comment doit se terminer la compétition.

Décisions connexes :

- 2-4/21 Mauvaise forme de jeu utilisée pour décider quel camp concède le match.
- 6-1/1 Mauvaise forme de jeu jouée dans un match play.

33-1/5

Compétiteur d'une compétition en stroke play jouant avec deux joueurs engagés dans un match play

Q. Un compétiteur d'une compétition en stroke play n'a pas d'autre compétiteur avec qui jouer. Il rejoint donc deux joueurs engagés dans un match play, et un de ces deux joueurs lui sert de marqueur. Une telle procédure combinant stroke play et match play, est-elle considérée comme contraire à la Règle 33-1 ?

R. Non. Le compétiteur joue uniquement en stroke play et les deux autres joueurs jouent uniquement en match play. Le Comité devrait désigner rétrospectivement le joueur concerné comme marqueur du compétiteur – voir Définition du "Marqueur".

Décision connexe :

- 6-6a/1 Compétiteur isolé désignant son propre marqueur.

33-1/6

Joueurs en match play jouant simultanément une compétition en stroke play

Q. Ignorant des Règles, A et B jouent un match et simultanément participent à une compétition en stroke play. Que devrait faire le Comité ?

R. Selon la Règle 33-1, le résultat du match est nul et non avenu, et A et B sont disqualifiés dans la compétition en stroke play.

Si le match play doit être joué n'importe quel jour d'une période désignée, A et B doivent rejouer le match dans la période désignée. S'il est trop tard pour A et B pour rejouer le match dans la période, A et B sont disqualifiés de la compétition en match play, à moins que l'un ne concède le match à l'autre.

Décision connexe :

- 32-1/1 Jouer simultanément une compétition contre bogey ou Stableford et une compétition en stroke play.

33-1/7**Rendre responsable les compétiteurs de l'addition des scores**

- Q.** Le Comité peut-il dans un règlement d'une compétition rendre les joueurs responsables de l'addition des scores ?
- R.** Non. Un tel règlement modifierait la Règle 33-5.

Décisions connexes :

- 6-6a/6 Nécessité de parapher une modification sur une carte de score.
- 6-6b/8 Exigence qu'un score soit entré dans un ordinateur.

33-1/8**Utilisation de voitures de golf en compétition**

- Q.** Un joueur peut-il utiliser une voiture de golf dans une compétition ?
- R.** Oui, à moins qu'un tel équipement soit interdit par le règlement de la compétition (Règle 33-1).

33-1/9 (Réservée)**33-1/9.5****Infraction par un cadet aux dispositions relatives aux moyens de transport**

- Q.** Le Comité a adopté le règlement relatif aux Moyens de Transport de l'Appendice I comme règlement d'une compétition. Pendant le tour conventionnel, le cadet d'un joueur accepte de monter sur une voiture de golf sans l'autorisation du Comité. Le joueur est-il pénalisé pour l'infraction du cadet au règlement ?
- R.** Oui. Le joueur est responsable de toute infraction à une Règle commise par son cadet durant un tour conventionnel et il encourt la pénalité applicable (Règle 6-1).

Décisions connexes :

- 6-4/2.5 Statut d'une personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiture de golf motorisée ou sur un chariot.
- 33-8/4 Règle Locale pour des compétitions dans lesquelles les voitures de golf sont autorisées.

33-1/10 (Réservée)**33-1/11 (Réservée)****33-1/11.5****Statut d'un capitaine d'équipe ou d'un entraîneur**

- Q.** Un Comité peut-il, dans le règlement d'une compétition par équipe, spécifier que, pendant le tour conventionnel, le capitaine d'équipe ou l'entraîneur fait partie du match ou du camp du compétiteur, c'est-à-dire qu'il n'est pas un élément extérieur ?
- R.** Oui. Si un tel règlement est adopté, le(s) joueur(s) ou, dans certaines circonstances,

l'équipe seront responsables de toute infraction aux Règles du capitaine ou de l'entraîneur.

Autres décisions connexes : voir "Compétition par équipe" dans l'Index.

33-1/12

Handicap incorrect utilisé en raison d'une information erronée du Comité

- Q.** Les joueurs d'un match à quatre balles ne sont pas certains des handicaps auxquels ils ont droit selon le règlement de la compétition. Ils consultent un membre du Comité qui les renseigne incorrectement sur le règlement concernant les handicaps. Ceci entraîne que le joueur A reçoit un coup de handicap de moins que ce qu'il est en droit de recevoir. Le camp du joueur A perd le match, 4 et 3. L'erreur du représentant du Comité est alors découverte. Que devrait faire le Comité ?
- R.** Le Comité devrait résoudre le problème de la manière qu'il considère la plus équitable. Le Comité pourrait laisser le résultat tel qu'il est ou faire rejouer le match. Tous les joueurs sauf le joueur A ont reçu le nombre correct de coups de handicap et le joueur A a reçu seulement un coup de moins que ce qu'il aurait dû recevoir. En tenant compte de ce fait et du résultat nettement en faveur de l'un des camps, la solution la plus juste serait de laisser le résultat tel qu'il est.

Décisions connexes :

- 6-2a/5 Mauvais handicap utilisé par erreur dans un match ; erreur découverte après la proclamation officielle du résultat.
- 6-2a/6 Mauvais barème de handicap utilisé dans un match.
- 30-3a/3 Détermination des coups reçus en match play à quatre balles si un joueur est dans l'impossibilité de jouer.

33-1/13

Compétiteur disqualifié d'une compétition avec handicap réclamant le prix brut

- Q.** Dans une compétition en stroke play, un compétiteur joue avec un handicap plus élevé que celui auquel il a droit. Bien que la compétition soit essentiellement une compétition avec handicap, il y a aussi un prix brut, et le compétiteur concerné a le meilleur score brut.
- Le compétiteur est disqualifié de la compétition avec handicap selon la Règle 6-2b, mais il réclame le prix brut. Doit-il recevoir le prix brut ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 33/7 Un joueur disqualifié dans une épreuve en match play peut-il recevoir un prix gagné avant la disqualification ?

33-1/14

Règlement concernant les chaussures

- Q.** Un Comité peut-il, dans le règlement d'une compétition, interdire l'utilisation de chaussures à clous en métal ou traditionnels ?
- R.** Oui.

Autres Décisions concernant la Règle 33-1 : voir "Règlements de compétition" dans l'Index.

DÉTERMINER LES LIMITES, LES LISIÈRES, LES TERRAINS EN RÉPARATION ET LES OBSTRUCTIONS

33-2a/1

Canalisation d'eau à l'air libre adjacente et parallèle à une clôture de hors limites posant problème ; procédure suggérée

- Q.** Une canalisation d'eau à l'air libre (obstruction) qui est parallèle et à environ quinze centimètres à l'intérieur d'une clôture de hors limites, pose un problème. Si une balle repose près de la clôture de hors limites, l'interdiction de dropper sans pénalité pour se dégager de la clôture est en pratique sans effet puisque, dans la plupart des cas, le joueur sera autorisé à dropper à distance de la clôture sans pénalité en se dégageant de la canalisation d'eau selon la Règle 24-2b. Y a-t-il une solution à ce dilemme ?
- R.** Il est suggéré que la canalisation soit déclarée partie intégrante du terrain et ne soit pas ainsi une obstruction – voir Définition de "Obstructions" – auquel cas le joueur devra jouer la balle comme elle repose ou la considérer injouable.

33-2a/2

Déclarer une zone terrain en réparation pendant un tour d'une compétition

- Q.** La balle de A repose avec un mauvais lie dans une zone ravinée dont l'état aurait justifié qu'elle soit déclarée terrain en réparation mais qui n'est pas marquée ainsi. Le joueur considère la balle injouable et procède selon la Règle 28, encourant une pénalité d'un coup.
- Par la suite, dans le même tour de la compétition, la balle de B repose dans la même zone. B demande au Comité de déclarer la zone terrain en réparation. Le Comité est-il en droit de déclarer la zone terrain en réparation dans de telles circonstances ?
- R.** Oui ; une telle possibilité existe aussi bien en match play qu'en stroke play. Néanmoins, il est préférable que toutes les zones méritant d'être déclarées terrain en réparation le soient avant le début d'une compétition.

Décision connexe :

- [34-2/1 Pouvoir d'un arbitre pour déclarer un terrain en réparation.](#)

33-2a/3

Dégâts importants dus à la pluie ou à la circulation

Lorsque de fortes pluies ont engendré dans de nombreuses zones des dommages inhabituels (tels de profondes ornières de roues de véhicules ou des traces de pas de spectateurs) et qu'il n'est pas possible de délimiter ces zones avec des piquets ou des lignes, il est suggéré d'établir à l'intention des joueurs une note comportant le texte suivant :

"Un terrain en réparation peut inclure des zones présentant des dommages inhabituels, y compris des zones où des spectateurs ou autres circulations, combinées avec des conditions humides, ont matériellement endommagé la surface du sol, mais seulement

lorsqu'elles sont déclarées ainsi par un membre du Comité".

En l'absence d'une telle note, les membres du Comité ont autorité pour déclarer comme terrain en réparation un dommage inhabituel, s'ils sont mandatés à cette fin. Néanmoins, une note présente l'avantage de prévenir tous les joueurs qu'un dégagement pour dommage inhabituel peut être accordé.

33-2a/4

Où placer des lignes ou des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau ?

Les lignes et les piquets déterminant les lisières d'un obstacle d'eau devraient être placés aussi près que possible le long des limites naturelles de l'obstacle, c'est-à-dire là où le sol s'affaisse pour former la dépression contenant l'eau. Voir aussi Décision 26-1/19.

Décisions connexes :

- 26-2 Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau, mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière.
- 26-1/18 Impossibilité de ne pas dropper plus près du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral.
- 26-1/19 Zone de drop autorisée par la Règle de l'obstacle d'eau latéral si étroite que le joueur a des difficultés pour y dropper.
- 33-2a/9 Partie d'un obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou.
- 33-8/37.5 Règle Locale pour un obstacle d'eau adjacent à un bunker.

33-2a/5 (Réservée)

33-2a/6

Étang défini comme obstacle d'eau des départs arrière et obstacle d'eau latéral des départs avancés

- Q.** Un étang sur un par 3 correspond à la Définition d'un obstacle d'eau latéral en jouant des départs avancés mais pas des départs arrière. Comment le Comité devrait-il traiter cette situation ?
- R.** L'étang devrait être défini comme un obstacle d'eau avec des piquets jaunes ou une ligne jaune et une Règle locale devrait être établie spécifiant que l'obstacle est un obstacle d'eau latéral en jouant des départs avancés.

33-2a/7

Considérer une pièce d'eau simultanément comme obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral

Une pièce d'eau (ou une partie spécifique de celle-ci) ne doit pas être définie en même temps comme un obstacle d'eau et comme un obstacle d'eau latéral pour le jeu d'un trou particulier, excepté dans les circonstances décrites dans la Décision 33-2a/6.

Une pièce d'eau (ou une partie spécifique de cette pièce d'eau) peut être définie comme un obstacle d'eau pour le jeu d'un trou et comme un obstacle d'eau latéral pour le jeu d'un autre trou.

Une partie d'une pièce d'eau peut être définie comme un obstacle d'eau et une autre partie de la même pièce d'eau comme un obstacle d'eau latéral.

33-2a/8**Traiter l'océan et la plage comme parcours**

Les Règles n'autorisent pas un Comité à traiter l'océan et la plage et rochers attenants comme faisant partie du parcours.

Un tel choix risque d'entraîner dans de nombreuses circonstances une pénalité plus importante que dans le cas où l'océan, la plage et les rochers sont correctement définis comme un obstacle d'eau ou un obstacle d'eau latéral.

33-2a/9**Partie d'un obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou**

Si une partie d'un obstacle d'eau latéral à côté d'un green est située de telle sorte qu'il peut être impossible de dropper une balle à l'intérieur de deux longueurs de club du point où la balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle sans dropper plus près du trou que ce point, il est suggéré ce qui suit :

- (1) la partie de l'obstacle où la situation existe devrait être distinctement marquée ;
- (2) une ou plusieurs dropping zones devraient être créées ; et
- (3) une Règle locale devrait spécifier que, si une balle dans l'obstacle d'eau latéral a franchi en dernier la lisière de l'obstacle dans la zone marquée, le joueur peut, avec une pénalité d'un coup, dropper une balle dans la dropping zone ou, si plusieurs dropping zones ont été créées, dans la plus proche des dropping zones.

Décisions connexes :

- 26-2 Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau, mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière.
- 26-1/18 Impossibilité de ne pas dropper plus près du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral.
- 26-1/19 Zone de drop autorisée par la Règle de l'obstacle d'eau latéral si étroite que le joueur a des difficultés pour y dropper.
- 33-2a/4 Où placer des lignes ou des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau ?

33-2a/10**Comment marquer un green en île ?**

Q. Un green se trouve sur une île d'un lac. L'eau entre le départ et le green est définie comme un obstacle d'eau. L'eau de chaque côté est marquée comme un obstacle d'eau latéral. Comment devrait être marquée l'eau se trouvant derrière le green ?

R. Le Comité serait en droit de marquer l'eau derrière l'île comme un obstacle d'eau latéral.

Comme autre solution, le Comité peut définir la totalité du lac comme obstacle d'eau, créer une dropping zone et adopter une Règle locale donnant au joueur dont la balle repose dans l'obstacle l'option de dropper une balle dans la dropping-zone, avec une pénalité d'un coup.

33-2a/10.5**Statut des cuvettes d'arrosage autour des arbres**

Q. Quel est le statut selon les Règles des cuvettes et des bassins d'arrosage autour

des arbres ?

- R.** Les Règles ne permettent pas de se dégager des cuvettes d'arrosage autour des arbres lorsqu'elles ne sont pas constituées de matériaux artificiels.

Si une cuvette d'arbre comporte une paroi artificielle, la paroi est une obstruction à moins que le Comité considère qu'elle fasse partie intégrante du terrain selon la Règle 33-2a.

33-2a/11

Définir un plan d'eau longeant un terrain

- Q.** Un plan d'eau (par exemple une rivière, un lac ou un océan) longe un trou et est hors de la propriété du club. La Définition de "l'Obstacle d'eau" se réfère à une pièce d'eau "sur le terrain". Comment un Comité peut-il définir le plan d'eau ?

- R.** Le Comité peut définir le plan d'eau comme un obstacle d'eau (ou un obstacle d'eau latéral), même s'il est hors de la propriété du club. L'expression "sur le terrain" dans la Définition de "l'Obstacle d'eau" ne fait pas référence à la propriété personnelle du club mais concerne plutôt toute zone non définie comme hors limites par le Comité.

Lorsqu'il est possible qu'une balle s'immobilise sur le sol du côté opposé d'un plan d'eau, mais qu'il est irréalisable pour le Comité de définir la lisière opposée, le Comité peut adopter une Règle locale stipulant que lorsqu'il est marqué d'un seul côté, un obstacle d'eau est considéré comme s'étendant à l'infini. Par conséquent, tout sol et toute eau au-delà de la lisière définie de l'obstacle est dans l'obstacle.

Lorsqu'il n'est pas possible pour une balle de venir reposer sur le côté opposé d'un plan d'eau (par exemple avec une rivière large, un grand étang ou un océan), une telle Règle locale n'est pas nécessaire.

Dans certaines situations le Comité peut décider de définir un tel plan d'eau comme hors limites pour des raisons de sécurité (par exemple pour éviter que des joueurs ne jouent d'un rivage instable ou d'une falaise) ou pour s'assurer qu'un trou est joué comme prévu (par exemple en ne donnant pas aux joueurs la possibilité de jouer depuis la plage).

33-2a/12

Hors limites interne entre deux trous

- Q.** Il est proposé d'installer des piquets de hors limites entre deux trous par mesure de sécurité. Cela devrait éviter que des joueurs jouant un trou en dog-leg jouent sur le fairway d'un autre trou dans le but de couper le "dog-leg". Est-il permis d'établir un tel hors limites ?

- R.** Oui. Pour le statut recommandé de tels piquets de hors limites, voir Décision 24/5.

33-2a/13

Départ décrété sur le terrain pour le coup de départ et hors limites par la suite

- Q.** Un Comité déclare que la zone entourant une certaine aire de départ est sur le terrain pour les coups de départ et hors limites par la suite. Est-ce autorisé ?

- R.** Non. Au cours du jeu d'un trou particulier, une zone ne peut être à la fois dans et hors limites.

33-2a/14**Hors limites interne s'appliquant uniquement aux coups joués depuis l'aire de départ**

Un Comité peut adopter une Règle locale selon la Règle 33-2a déclarant être hors limites une partie d'un trou adjacent pour le jeu d'un trou particulier, mais il n'est pas permis à un Comité d'établir une Règle locale déclarant hors limites une zone du terrain uniquement pour un coup joué depuis l'aire de départ.

Décision connexe :

- 33-8/20 Règle Locale autorisant un dégagement d'une route sans revêtement uniquement pour un coup de départ.

Décisions connexes aux décisions 33-2a/12 à 33-2a/14 :

- 27/20 Route publique divisant un terrain et définie comme hors limites ; statut d'une balle traversant cette route.
- 33-8/38 Règle Locale considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais s'immobilise sur le terrain.

33-2a/15**Établir un hors limites à l'intérieur d'une clôture limite de propriété**

Q. Le long d'une clôture de limite de propriété, c'est-à-dire d'une clôture de hors limites, il y a des massifs de fleurs. Pour gagner du temps et protéger les fleurs, il est proposé de déplacer la limite du terrain d'environ un mètre vers l'intérieur en plaçant des piquets blancs le long du bord intérieur des massifs. Est-ce autorisé par les Règles ?

R. Oui.

33-2a/16**Considérer une balle comme étant sur le terrain tant qu'elle n'est pas au-delà du mur de hors limites**

Q. Parce qu'un mur de hors limites est délabré et parce que sa face interne est irrégulière, le Comité a établi une Règle locale précisant qu'une balle n'est pas hors limites tant qu'elle n'est pas au-delà du mur. Est-ce autorisé ou la face interne du mur doit-elle servir de hors limites ?

R. Une telle procédure est autorisée. Il n'y a rien dans les Règles précisant que, dans le cas d'un mur de hors limites, la face interne du mur doit servir de ligne de hors limites.

33-2a/17 (Réservée)**33-2a/18 (Réservée)****33-2a/19****Limite modifiée par l'enlèvement non autorisé d'un piquet de hors limites**

En stroke play, une ligne de hors limites a été modifiée en raison de l'enlèvement non autorisé d'un piquet de hors limites et, ainsi, il y a une zone (zone X) qui est sur le terrain s'il n'est pas tenu compte du piquet retiré et hors limites si le piquet est replacé.

Q1 La balle de A s'immobilise dans la zone X. A se rend compte que le hors limites a

été modifié. Il demande au Comité de statuer. Quelle est la décision ?

- R1** Le Comité devrait replacer le piquet retiré, c'est-à-dire restaurer la ligne de hors limites d'origine et demander à A de procéder selon la Règle 27-1, à moins que le Comité n'apprenne qu'un ou plusieurs compétiteurs précédents ont, en ignorant le fait que le piquet avait été retiré, joué depuis la zone X. Dans ce cas, le Comité devrait permettre que la ligne de hors limites modifiée reste en l'état pour le reste de la compétition, et que A joue sa balle comme elle repose.
- Q2** Quelle serait la décision si le Comité apprenait qu'un ou plusieurs compétiteurs ont, en ignorant le fait qu'un piquet manquait, joué depuis la zone X et qu'un ou plusieurs autres compétiteurs ont considéré la zone X comme hors limites et procédé selon la Règle 27-1 ?
- R2** Si l'application d'un statut différent à la zone X selon les joueurs peut affecter significativement le résultat de la compétition, le tour doit être annulé et rejoué. Sinon, le tour doit rester en l'état.

33-2a/20

Piquet de hors limites déplacé

- Q.** Un piquet de hors limites est tombé, ou a été déplacé sans l'autorisation du Comité. Le piquet repose à plusieurs mètres du trou dans lequel il était placé. Il est évident que le piquet a été déplacé.

La balle d'un joueur repose sur le terrain près du trou dans lequel se trouvait le piquet de hors limites. La balle est dans une position telle que, si le piquet de hors limites est déplacé, il interfère avec le mouvement du joueur.

Le joueur est-il obligé de replacer le piquet avant de jouer son coup suivant ?

- R.** Non. Si une clôture de hors limites ou un piquet penche vers le terrain et interfère ainsi avec le mouvement d'un joueur, le joueur n'est pas autorisé à redresser la clôture ou le piquet – voir Décision 13-2/18. Il s'ensuit que, si la clôture de hors limites ou le piquet penche vers l'extérieur du terrain, le joueur n'est pas autorisé à le redresser.

Un piquet de hors limites déplacé est une obstruction amovible. Par conséquent, le joueur peut le replacer mais il n'est pas obligé de le faire.

Autres Décisions concernant la Règle 33-2a : voir "Limites des parties du terrain" et "Marquer ou définir un terrain" dans l'Index.

CHANGEMENT DES TROUS

33-2b/1

Trous changés et/ou marques de départ déplacées pendant un tour en stroke play

- Q.** Pendant un tour d'une compétition en stroke play, un ou plusieurs trous sont changés et/ou des marques de départ sont déplacées. Quelle est la procédure correcte ?
- R.** Si ceci a été autorisé par le Comité, le tour devrait être déclaré nul et non avvenu. En stroke play, le Comité n'est pas autorisé à changer un trou ou à déplacer des marques de départ sauf comme prévu dans l'Exception et la Note de la Règle 33-2b ou dans des circonstances telles que celles des Décisions 25-1b/4 ou 33-2b/1.5.

Si ceci a été réalisé sans l'autorisation ou l'approbation du Comité, le tour devrait

être généralement déclaré nul et non avenu. Cependant, si le terrain n'a pas été modifié de façon significative, et si aucun compétiteur n'en a tiré un avantage ou un désavantage indu, le Comité serait habilité à conserver le tour tel quel.

33-2b/1.5

Comité désirant déplacer un trou durant une compétition en stroke play à cause de l'extrême difficulté de son emplacement

- Q.** Durant un tour d'une compétition en stroke play, le Comité découvre que l'un des trous est placé à un endroit tel que les balles ne peuvent s'arrêter à proximité de ce trou à cause d'une forte pente. Le résultat est que la majorité des joueurs qui ont joué ce trou ont pris un nombre excessif de putts pour terminer ce trou. Quelles sont les options du Comité dans un tel cas ?
- R.** Il n'y a pas de bonne solution dans une telle situation et le Comité en tenant compte de tous les facteurs (par exemple, le degré de difficulté de la position de trou, combien de joueurs ont terminé le jeu du trou et de quel trou du tour conventionnel il s'agit) devrait prendre les dispositions les plus équitables pour tous les joueurs. Dans les circonstances décrites, voici des exemples de ce que le Comité peut faire :
- Continuer le jeu avec le trou dans sa position initiale selon le principe que les conditions sont les mêmes pour tous les joueurs du champ ;
 - Conserver le trou dans sa position initiale et prendre des initiatives, par exemple arroser le green entre les groupes, pour rendre moins difficile la position du trou ;
 - Déclarer le tour nul et non avenu et faire rejouer le tour par tous les joueurs ;
 - Suspendre le jeu, déplacer la position du trou et faire rejouer, à la fin du tour conventionnel, ce trou par tous ceux qui l'ont joué dans sa position initiale. Pour tous ces joueurs, le score retenu pour ce trou est le score obtenu lorsque le trou est rejoué ;
 - Ne pas tenir compte des scores réalisés sur ce trou et faire jouer à la place un autre trou (sur le terrain de la compétition ou ailleurs) dont le score se substituera à celui réalisé initialement.

Les options (d) et (e) ne devraient être retenues que dans des cas extrêmes car elles modifient le tour conventionnel pour certains joueurs voire tous les joueurs.

33-2b/2

Trou changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green

- Q.** La balle de A s'immobilise sur le green à un mètre du trou. La balle de B heurte ensuite le trou, l'endommageant fortement avant de s'immobiliser hors du green, à 10 mètres du trou. Les joueurs essaient de réparer le dommage causé par l'impact de la balle comme cela est autorisé par la Règle 16-1c, mais sont incapables de restaurer le trou dans ses dimensions correctes et demandent une décision. Que devrait faire le Comité ?
- R.** Le Comité devrait essayer de réparer le trou pour le rendre conforme à la Définition du "Trou". Si ceci n'est pas possible, les joueurs peuvent terminer le trou avec le trou dans son état endommagé. Il n'est pas souhaitable de changer le trou, comme prévu dans l'Exception de la Règle 33-2b, avant que tous les joueurs du groupe n'aient terminé le jeu du trou. Toutefois, le Comité peut déplacer le trou dans une position proche et similaire s'il est nécessaire d'assurer le bon déroulement du jeu. S'il est nécessaire de déplacer le trou avant que A et B ne jouent leurs prochains coups, puisque la balle de A est sur le green, selon l'équité (Règle 1-4), le Comité

devrait demander à A de replacer sa balle dans une position comparable à celle que son coup lui avait donnée à l'origine. Puisque la balle de B n'est pas sur le green, le Comité devrait demander à B de jouer sa balle comme elle repose. Le même principe s'applique en match play.

Décisions connexes aux décisions 33-2b/1 à 33-2b/2 :

- 16-1a/6 Trou endommagé ; procédure pour un joueur.
- 25-1b/4 Eau fortuite recouvrant une aire de départ.

INTERROMPRE LE JEU OU DÉCLARER LE TERRAIN INJOUABLE

33-2d/1

Lignes directrices pour l'annulation d'un tour

- Q.** En stroke play, dans quelles circonstances un Comité devrait-il annuler un tour ?
- R.** Il n'y a pas de règle stricte. La décision adéquate dépend des circonstances de chaque cas et doit être laissée à l'appréciation du Comité.
- Généralement, un tour devrait être annulé uniquement dans le cas où il serait extrêmement injuste de ne pas l'annuler. Par exemple, si quelques compétiteurs commencent un tour avec des conditions météorologiques extrêmement défavorables, si ces conditions empirent par la suite et que la poursuite du jeu devient impossible ce jour-là, il serait injuste pour les joueurs qui ont commencé de ne pas annuler le tour.

Décision connexe :

- 33-1/2 Nombre de trous d'une compétition en stroke play réduit pendant la compétition.

33-2d/2

Trou entouré d'eau fortuite

Si toute la zone autour d'un trou est couverte d'eau fortuite, en stroke play le terrain devrait être considéré injouable et le Comité devrait interrompre le jeu selon la Règle 33-2d. En match play, le Comité devrait déplacer le trou.

Décisions connexes :

- 16-1a/6 Trou endommagé ; procédure pour un joueur.
- 25-1b/4 Eau fortuite recouvrant une aire de départ.

33-2d/3

Compétiteur refusant de prendre le départ ou ramassant sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé par la suite

- Q.** En stroke play, A refuse de prendre le départ à l'heure prévue par le Comité à cause du mauvais temps, et B ramasse sa balle pendant le tour pour la même raison. Par la suite, le terrain devient injouable et le Comité annule le tour et le reporte au lendemain. A et B sont-ils autorisés à jouer le lendemain ?
- R.** Oui. Quand un tour est annulé toutes les pénalités encourues durant le tour sont annulées – voir Règle 33-2d.

Décisions connexes :

- 6-8b/5 Joueur invoquant un danger de foudre refusant de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité.
- 6-8b/8 Joueur droppant une balle après une interruption du jeu pour une situation dangereuse.
- 30-3e/1 Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition.

33-2d/4**Match commencé en ignorant que le terrain est fermé**

- Q.** Deux joueurs commencent un match à 10:00. Après que les joueurs ont joué deux trous, un membre du Comité arrive et les avise que le terrain est fermé depuis 9:00, mais aucun avis le signalant n'a été placé au départ du 1^{er} trou. Le match devrait-il être rejoué entièrement ou repris au 3^e trou ?
- R.** Le match devrait être rejoué entièrement. Jouer sur un terrain alors qu'il est fermé doit être considéré comme nul et non avenu.

FIXER LES HEURES DE DÉPART ET CONSTITUER LES GROUPES EN STROKE PLAY**33-3/1****Statut d'une heure de départ fixée par des joueurs**

- Q.** Le règlement d'une compétition en match play prévoit que chaque match doit être joué le jour et à l'heure donnés à moins que les joueurs ne se mettent d'accord pour une date et une heure antérieures. A et B se mettent d'accord pour jouer leur match à une heure donnée à une date antérieure. Cependant, B arrive en retard. B est-il sujet à disqualification selon la Règle 6-3a ?
- R.** Oui. L'heure de départ fixée par A et B a le même statut que l'heure de départ fixée par le Comité.

33-3/2**Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure**

- Q.** A et B doivent prendre le départ d'un match à 9:00, heure à laquelle le terrain est fermé pour cause d'intempéries. A est présent à l'heure fixée. B supposant que le terrain serait fermé, est absent. B se présente à midi, heure à laquelle le terrain est encore fermé. A réclame le gain du match parce que B n'était pas présent à 9:00. La réclamation est-elle valable ?
- R.** Non. Puisque que le terrain est fermé, et qu'il est impossible pour A et B de prendre le départ à l'heure fixée ou par la suite dans un délai raisonnable, une nouvelle heure de départ du match devrait être fixée.

Décision connexe :

- 6-3a/4 Heure de départ ; joueur en retard mais le groupe est incapable de jouer à cause d'un retard.

33-3/3**Compétiteurs fixant leurs propres groupes et heures de départ**

- Q.** Un Comité peut-il permettre à des compétiteurs dans une compétition en stroke play de fixer leurs propres groupes et heures de départ ?
- R.** Oui. La Règle 33-3 n'interdit pas un tel arrangement.

33-3/4**Groupes pour un play-off en stroke play**

- Q.** Y a-t-il une Règle limitant le nombre de compétiteurs dans un groupe pour un play-off en stroke play ? Par exemple, si 11 compétiteurs sont en play-off, devraient-ils être répartis en un groupe de cinq et un groupe de six ? Ou devraient-ils être divisés en deux groupes de quatre et un groupe de trois ?
- R.** Il n'y a pas de Règle. Le Comité devrait décider. Néanmoins, il est suggéré qu'il n'y ait normalement pas plus de cinq compétiteurs dans chaque groupe.

Autres Décisions concernant la Règle 33-3 : voir "Groupes et groupage" et "Heure de départ" dans l'Index.

PUBLICATION D'UNE TABLE DES COUPS DONNÉS OU REÇUS

33-4/1**Modification d'une table de coups de handicap**

- Q.** Comme prévu dans la Définition du "Tour conventionnel", le Comité a autorisé que certains matchs commencent au 6^e trou. Le joueur ayant le plus haut handicap dans de tels matchs est désavantagé parce que, selon la table des coups donnés ou reçus, le premier coup de handicap est attribué au 5^e trou et, ainsi, ce coup n'est donc pas utilisé si un match est conclu en moins de 18 trous. Modifier la table des coups donnés ou reçus serait-il autorisé pour de tels matchs ?
- R.** Oui.

ÉDITION DES CARTES DE SCORE

33-5/1**Cartes de score dans un play-off trou par trou**

- Q.** Les compétiteurs impliqués dans un play-off trou par trou en stroke play, doivent-ils rendre des cartes de score au Comité ?
- R.** Oui, mais seulement si le Comité a édité une carte de score pour chaque compétiteur selon la Règle 33-5. Sinon, les compétiteurs ne devraient pas être pénalisés s'ils ne rendent pas de cartes de score.

33-5/2**Joueur ne recevant pas de prix à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité**

- Q.** Dans une compétition en stroke play, A rend une carte comportant le handicap auquel il a droit. Le Comité applique un mauvais handicap ou calcule mal le score net. Pour cette raison, un autre joueur reçoit le prix que A aurait dû recevoir.

- R. L'erreur est découverte après la clôture de la compétition. Quelle est la décision ? Le Comité devrait corriger son erreur en récupérant le prix et en le remettant à A. Il n'y a pas de temps limite pour corriger une telle erreur. La Règle 34-1b n'est pas applicable puisqu'elle traite des pénalités et non des erreurs du Comité.

Décisions connexes :

- 6-2b/3 Compétiteur gagnant une compétition avec un handicap incorrect à la suite d'une erreur du Comité ; erreur découverte plusieurs jours plus tard.
- 34-1b/6 Score du gagnant non pris en compte suite à une erreur du Comité.

33-5/3

Mauvaise application d'un handicap entraînant un tirage incorrect en match play

- Q. La mauvaise application du handicap d'un joueur par le Comité sur une carte de score pour un tour de qualification d'une compétition en match play entraîne un tirage incorrect des matches. L'erreur est découverte pendant le premier tour du match play. Que doit faire le Comité ?
- R. Le Comité doit résoudre le cas le plus équitablement possible. Le Comité devrait, si possible corriger le tirage et annuler les matches affectés par la modification.

Autres Décisions concernant la Règle 33-5 : voir "Scores et cartes de score" dans l'Index.

ANNONCER LE MODE DE DÉPARTAGE

33-6/1 (Réservée)

33-6/2 (Réservée)

33-6/3

Déterminer le vainqueur et le classement dans un play-off en stroke play

En cas de play-off en stroke play entre deux compétiteurs et que l'un d'entre eux est disqualifié ou concède la défaite, il n'est pas nécessaire que l'autre termine le ou les trous du play-off pour être déclaré vainqueur.

En cas de play-off impliquant plus de deux compétiteurs, si tous ne terminent pas le ou les trous du play-off, l'ordre dans lequel les compétiteurs sont disqualifiés ou décident de se retirer, détermine le résultat du play-off.

33-6/4

Joueurs décidant d'une méthode de départage lorsque le Comité a omis de la prévoir

- Q. A et B, dans une compétition de club en match play pour laquelle le Comité n'a pas prévu de méthode de départage, terminent leur tour conventionnel à égalité. A suggère que le départage se fasse sur un play-off de 18 trous. B accepte à contrecœur. A gagne le play-off. B proteste auprès du Comité. Il prétend que le match aurait dû se décider par un play-off trou par trou, puisque c'est la manière habituelle de départager une égalité dans les compétitions du club. Que devrait faire le Comité ?
- R. Puisque le Comité n'a pas préconisé de méthode pour départager les égalités, il est

normal que les joueurs déterminent cette méthode. Les joueurs s'étant entendus pour un play-off sur 18 trous, le résultat du match reste ce qu'il est.

Autres Décisions concernant la Règle 33-6 : voir "Play-off et égalités" dans l'Index.

ANNULER, MODIFIER OU IMPOSER UNE PÉNALITÉ DE DISQUALIFICATION

33-7/1

Pouvoir d'annuler ou de modifier une pénalité de disqualification

Seul le Comité dans son intégralité possède l'autorité d'annuler ou de modifier une pénalité de disqualification selon la Règle 33-7. Un arbitre ou un membre isolé du Comité ne peut prendre une telle décision.

33-7/2

Modifier une pénalité pour ne pas avoir terminé un trou en stroke play

Q. En stroke play, un compétiteur manque un putt court au 16^e trou, frappe sa balle et l'envoie hors du green, la relève et prend le départ du trou suivant sans avoir entré sa balle au 16^e trou.

Le compétiteur ayant rendu sa carte de score, un co-compétiteur soumet le cas à l'attention du Comité. Le compétiteur admet son erreur et dénonce le manque de sportivité de son co-compétiteur qui ne lui a pas signalé son infraction lorsqu'il l'a commise.

Dans de telles circonstances, le Comité serait-il en droit de modifier en deux coups de pénalité la disqualification prévue dans la Règle 3-2 ?

R. Non. La Règle 33-7 ne doit jamais être invoquée dans le cas d'une disqualification pour n'avoir pas terminé le trou en stroke play. Dans un tel cas, le compétiteur n'a pas joué le tour conventionnel.

Le fait que les co-compétiteurs ne préviennent pas le compétiteur de son erreur n'est pas une raison valable pour modifier la pénalité. Il est de la responsabilité du compétiteur de connaître les Règles.

33-7/3

Compétiteur omettant de contresigner sa carte et reprochant au Comité le peu de temps qui lui a été accordé

Q. Lors d'une compétition en stroke play sur 36 trous jouée en un jour sur deux terrains, un compétiteur rend au Comité sa carte de score du premier tour mais il omet de la contresigner. Après le second tour le Comité l'informe qu'il est disqualifié. Le compétiteur reproche au Comité cette erreur. Il dit que le Comité, en cherchant à le faire repartir rapidement sur le terrain où le second tour était joué, lui a fait rendre sa carte du premier tour précipitamment et ne lui a pas donné suffisamment de temps pour vérifier et contresigner la carte. Le compétiteur demande au Comité d'annuler la pénalité selon la Règle 33-7. Le Comité serait-il en droit de le faire ?

R. Non. Si le compétiteur estimait qu'il ne disposait pas du temps nécessaire pour vérifier et signer sa carte du premier tour, il aurait dû élever une protestation avant de rendre la carte.

Décisions connexes :

- 6-6b/3 Compétiteur omettant de signer sa carte du premier tour ; erreur découverte à la fin du dernier tour.
- 34-1b/2 Omission d'un compétiteur de signer sa carte de score découverte après la clôture de la compétition.

33-7/4**Modifier une pénalité pour avoir rendu un score incorrect**

Q. Un marqueur par inadvertance consigne un 4 pour un compétiteur sur un trou où le score du compétiteur est en réalité 5. Le compétiteur rend sa carte de score au Comité sans découvrir l'erreur.

Plus tard, le compétiteur découvre l'erreur en observant le tableau d'affichage. Il fait part immédiatement de l'erreur au Comité. Étant donné que l'Exception à la Règle 6-6d ne s'applique pas au compétiteur, serait-il approprié dans de telles circonstances d'invoquer la Règle 33-7 et d'annuler ou modifier la pénalité de disqualification prescrite par la Règle 6-6d ?

R. Non. Une pénalité de disqualification ne peut être annulée ou modifiée que dans des circonstances exceptionnelles. **(Révisée)**

33-7/5**Jeu d'une mauvaise balle non corrigé sur avis d'un arbitre**

Q. En stroke play, un compétiteur joue deux coups sur le 14^e trou et joue ensuite une mauvaise balle en jouant ce qu'il pensait être son troisième coup. Il joue quatre coups avec la mauvaise balle, terminant le trou avec elle. Il découvre alors son erreur. Avant de prendre le départ du 15^e trou, il demande à un arbitre comment procéder. L'arbitre lui dit de continuer et de consulter le Comité une fois le tour terminé, au lieu de lui demander de rectifier l'erreur comme prescrit par la Règle 15-3b.

Le compétiteur doit-il être disqualifié comme prescrit par la Règle 15-3b ?

R. Non. Dans ces circonstances, le compétiteur doit encourir une pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 15-3b. La pénalité de disqualification qu'il encourt aussi selon cette Règle doit être annulée par le Comité selon la Règle 33-7, parce que l'omission de corriger son erreur est due à la faute de l'arbitre.

Généralement, les coups joués avec une mauvaise balle ne comptent pas dans le score du joueur. Toutefois, dans ce cas, de tels coups doivent compter. Autrement, le compétiteur n'aurait pas de score pour le trou. Selon l'équité (Règle 1-4), son score pour le trou devrait être 8 : les deux coups qu'il a joués avec sa balle d'origine, les deux coups de pénalité pour avoir joué une mauvaise balle et les quatre coups qu'il a joués avec la mauvaise balle.

Décisions connexes :

- 34-3/3 Joueur durant un match effectuant un coup d'un mauvais endroit à la suite d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur quand l'erreur est découverte.
- 34-3/3.3 Joueur en stroke play jouant un coup d'un mauvais endroit à la suite d'une décision incorrecte ; procédure pour le compétiteur lorsque l'erreur est découverte.

33-7/6**Compétiteur replaçant à plusieurs reprises sa balle plus près du trou sur le green**

- Q.** A l'issue d'un tour en stroke play, le marqueur d'un compétiteur rapporte qu'à plusieurs reprises le compétiteur, après avoir relevé sa balle sur le green, l'a replacée plus près du trou que l'emplacement d'où elle a été relevée. Le Comité, après avoir réuni toutes les preuves disponibles, conclut que les affirmations du marqueur sont exactes. Que doit faire le Comité ?
- R.** Le compétiteur doit être disqualifié selon la Règle 33-7.

33-7/7**Compétiteur sollicitant l'aide d'un co-compétiteur pour éviter une pénalité**

- Q.** La balle d'un compétiteur repose sur le parcours. Il demande à un co-compétiteur de retirer un débris se trouvant près de sa balle parce qu'il croit que l'enlèvement du débris pourrait provoquer le déplacement de sa balle et parce qu'il sait que si le débris est enlevé par un élément extérieur, le compétiteur n'encourt pas de pénalité. Le co-compétiteur enlève le débris. Quelle est la décision ?
- R.** Que la balle ait été ou non déplacée à cause de l'enlèvement du débris, l'action du compétiteur est tellement contraire à l'esprit du jeu que le Comité doit le disqualifier selon la Règle 33-7.

Le co-compétiteur n'encourt pas de pénalité pour avoir enlevé le débris à moins que le Comité ne soit convaincu que le co-compétiteur était conscient de l'intention du compétiteur de contourner une Règle. Dans ce cas, il doit aussi être disqualifié selon la Règle 33-7.

Décisions connexes :

- 13-2/33 Élément extérieur enlevant une obstruction inamovible sur la ligne de jeu d'un joueur.
- 23-1/10 Enlever des débris affectant le jeu d'un joueur.

33-7/8**Signification de "Grave infraction à l'Étiquette"**

- Q.** Dans la Règle 33-7, quelle est la signification de "Grave infraction à l'Étiquette" ?
- R.** Une grave infraction envers l'Étiquette est un comportement d'un joueur qui se traduit par une importante inobservation d'un aspect de l'Étiquette, tel que troubler intentionnellement un autre joueur ou offenser délibérément quelqu'un.

Bien qu'un Comité puisse disqualifier un joueur selon la Règle 33-7 pour une seule action qu'il considère être une grave infraction envers l'Étiquette, dans la plupart des cas il est recommandé qu'une telle pénalité ne soit imposée que dans l'éventualité d'une grave infraction répétée.

En dernière analyse, l'application d'une pénalité pour une grave infraction envers l'Étiquette selon la Règle 33-7 est à la discrétion du Comité.

33-7/9**Compétiteur sachant qu'un joueur a commis une infraction aux Règles et n'informant pas en temps opportun le joueur ou le Comité**

La responsabilité de connaître les Règles incombe à tous les joueurs. En stroke play le joueur et son marqueur ont une responsabilité explicite quant à l'exactitude de la carte de score du joueur.

Il peut toutefois y avoir des cas individuels exceptionnels où, afin de protéger les intérêts de chacun des autres joueurs de la compétition, il serait raisonnable d'attendre d'un co-compétiteur ou d'un autre compétiteur qu'il attire l'attention sur une infraction d'un joueur aux Règles en la signifiant au joueur, à son marqueur ou au Comité.

Dans de telles circonstances exceptionnelles, il serait approprié pour le Comité d'infliger une pénalité de disqualification selon la Règle 33-7 si un co-compétiteur ou un autre compétiteur a manqué d'informer le joueur, son marqueur ou le Comité d'une infraction aux Règles dans la claire intention de permettre au joueur de rendre un score incorrect.

Décisions connexes :

- 1-3/6 Marqueur attestant sciemment un mauvais score et compétiteur conscient du mauvais score.
- 6-6a/5 Marqueur attestant sciemment un score incorrect alors que le compétiteur ignore que le score est erroné.

Autres Décisions concernant la Règle 33-7 : voir "Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité" dans l'Index.

POUVOIR DU COMITÉ POUR ÉTABLIR DES RÈGLES LOCALES

33-8/1

Règle Locale pour un green temporaire dérogeant à l'obligation d'entrer la balle

Q. Un terrain en cours de rénovation nécessite de temps en temps l'utilisation de greens temporaires.

Une Règle Locale prévoit qu'un joueur dont la balle repose sur un green temporaire peut soit relever sa balle et compter deux putts, soit entrer la balle.

Une telle Règle Locale est-elle autorisée ?

R. Non. La Règle 1-1 stipule : "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". Toute Règle Locale selon laquelle un joueur n'est pas obligé d'entrer la balle annule cette Règle fondamentale et n'est pas autorisée.

33-8/2

Règle Locale permettant de dropper côté green d'un obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle

Q. Le dessin d'un trou est tel qu'un joueur doit envoyer sa balle à environ 90 mètres pour franchir un obstacle d'eau. Une Règle locale a été adoptée pour aider les joueurs qui ne peuvent pas franchir l'obstacle d'eau en leur permettant de dropper une balle, avec une pénalité de deux coups, dans une dropping zone située de l'autre côté de l'obstacle. Une telle Règle Locale est-elle autorisée ?

R. Non. Une telle Règle Locale change fondamentalement la Règle 26-1b en permettant de dropper une balle sur une partie du terrain (c'est-à-dire côté green de l'obstacle d'eau) que l'application de la Règle ne lui aurait pas permis d'atteindre. En outre, la pénalité pour se dégager d'un obstacle d'eau (Règle 26) est un coup, et ne peut pas être portée à deux coups par un Comité par l'intermédiaire d'une Règle locale – voir Règle 33-8b.

33-8/3 (Réservée)**33-8/4****Règle Locale pour des compétitions dans lesquelles les voitures de golf sont autorisées**

Q. Une compétition comportant un stroke play qualificatif suivi d'un match play doit être jouée. Des voitures motorisées sont autorisées mais certaines doivent être partagées. Le jeu se déroule par groupe de deux. Aucun cadet n'est disponible. Une Règle Locale précisant le statut des voitures doit-elle être établie ?

R. Il est suggéré que la Règle Locale suivante soit adoptée :

"Une voiture motorisée fait partie de l'équipement du joueur :

- (1) Un ou des joueurs utilisant une voiture peuvent désigner quelqu'un pour conduire la voiture, auquel cas le conducteur est considéré comme étant le cadet du ou des joueurs.
- (2) L'utilisation d'une voiture par quiconque autre que le ou les joueurs l'utilisant ou le conducteur désigné est interdite. Tout joueur permettant l'utilisation non autorisée de sa voiture est passible de pénalité comme suit :

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

Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour : quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où l'infraction a été commise).

Match play ou stroke play – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte pendant le jeu du trou suivant et la pénalité s'applique en conséquence.

Dans les deux formes de jeu – L'utilisation non autorisée de tout véhicule motorisé devra cesser immédiatement après la découverte de l'infraction. Sinon, le joueur est disqualifié."

Si quelques cadets sont disponibles, il est recommandé qu'ils soient répartis de manière équitable et que la Règle Locale suggérée ci-dessus soit adoptée avec le paragraphe (1) amendé comme suit :

"Un joueur ou des joueurs utilisant une voiture peuvent désigner quelqu'un pour conduire la voiture si aucun cadet n'est disponible, auquel cas le conducteur est considéré comme étant le cadet du ou des joueurs".

Décisions connexes :

- 6-4/2.5 Statut d'une personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiture motorisée ou sur un chariot.
- 19/2 Statut d'une personne dans une voiture partagée.
- 33-1/9.5 Infraction par un cadet aux dispositions relatives aux moyens de transport.

33-8/5**Règle Locale permettant aux compétiteurs de s'entendre pour interrompre le jeu lors d'intempéries**

Q. Un Comité peut-il adopter pour une compétition en stroke play une Règle Locale permettant aux compétiteurs de s'entendre entre eux pour interrompre le jeu lors d'intempéries ?

R. Non. Une telle Règle Locale modifierait la Règle 6-8a.

33-8/6**Règle locale pour infraction à l'esprit sportif ou au règlement de la compétition**

- Q.** Un Comité peut-il établir une Règle Locale prévoyant une pénalité pour une infraction à l'esprit sportif (par exemple pour des propos offensants) ou au règlement de la compétition (par exemple pour l'usage d'un téléphone mobile quand un tel usage est interdit) ?
- R.** Non. Une Règle Locale prévoyant une pénalité pour une infraction à l'esprit sportif ou au règlement de la compétition n'est pas autorisée. Les pénalités pour une infraction à de telles choses devraient prendre une forme plus générale, par exemple blâme, suspension ou révocation du droit de jouer dans des épreuves. Cependant, un Comité peut disqualifier un joueur selon la Règle 33-7 pour une grave infraction à l'étiquette – voir Décision 33-7/8.

33-8/7**Règle Locale imposant à un joueur de jouer hors tour sur un green**

- Q.** Il est proposé une Règle Locale exigeant d'un joueur que, sur le green, il putte sans interruption jusqu'à ce qu'il entre sa balle. Une telle Règle locale serait-elle acceptable ?
- R.** Non. Une telle Règle Locale modifierait les Règles 10-1b et 10-2b, qui exigent que la balle la plus éloignée du trou soit jouée en premier.

33-8/8**Règle Locale autorisant un dégagement de racines d'arbre**

- Q.** Un Comité peut-il adopter une Règle Locale accordant un dégagement sans pénalité si des racines d'arbre apparentes interfèrent avec le coup d'un joueur ?
- R.** Une Règle Locale est autorisée uniquement si une condition anormale existe. Généralement l'existence de racines d'arbres apparentes n'est pas anormale. Cependant, si les racines d'arbre apparentes empiètent sur le fairway, un Comité serait autorisé à adopter une Règle Locale accordant un dégagement selon la Règle 25-1 pour une interférence avec des racines d'arbre apparentes lorsque la balle repose sur une zone tondue ras. Le Comité peut restreindre le dégagement à une interférence avec le lie de la balle et la zone de mouvement intentionnel.

33-8/9**Règle Locale autorisant un dégagement de dommages causés par des enfants dans des bunkers**

- Q.** Quelques trous sont accessibles au public, et des enfants jouent dans les bunkers en y laissant des traces de pas, des trous et des châteaux de sable. Le Comité peut-il adopter une Règle Locale permettant à un joueur, sans pénalité, soit de dropper sa balle hors d'un bunker endommagé par des enfants, soit de relever sa balle de tels dommages, aplanir le sable et replacer la balle ?
- R.** Non. Ceci serait une modification de la Règle 13-4. Cependant le Comité pourrait déclarer des dommages inhabituels dans le bunker comme étant terrain en réparation.

33-8/10**Règle Locale interdisant de retirer un drapeau**

- Q.** Un Comité peut-il adopter une Règle locale interdisant de retirer un drapeau pendant l'hiver ? Le but serait de réduire le piétinement autour du trou l'hiver quand

les greens sont très mous.

- R.** Non. Une telle Règle Locale modifierait les Règles de Golf.

33-8/11

Règle Locale annulant une pénalité pour une balle frappant un drapeau non pris en charge

- Q.** Un Comité peut-il adopter une Règle Locale pendant le jeu d'hiver annulant la pénalité encourue selon la Règle 17-3c (Balle frappant le drapeau non pris en charge) dans le but de réduire les dommages autour du trou et d'accélérer le jeu ?

- R.** Non.

33-8/12

Règle Locale pour une balle déviée par une tête d'arrosage

- Q.** Un Comité peut-il adopter une Règle Locale permettant à un joueur de rejouer un coup, sans pénalité, si sa balle est déviée par une tête d'arrosage ?

- R.** Non. Une tête d'arrosage est un élément extérieur (voir Définition de "Élément extérieur"). La déviation d'une balle par un tel élément est une intervention fortuite et la balle doit être jouée comme elle repose – voir Règle 19-1.

33-8/13

Règle Locale pour balle déviée par une ligne électrique

- Q.** Une ligne électrique aérienne est située de telle sorte qu'elle crée une interférence pour le jeu d'un trou. Est-il approprié pour un Comité d'établir une Règle Locale offrant à un joueur dont la balle est déviée par cette ligne électrique, la possibilité de rejouer le coup, sans pénalité, s'il le désire ?

- R.** Non. Toutefois, une Règle Locale exigeant du joueur de rejouer le coup est acceptable. Le texte suivant est suggéré :

"Si une balle heurte la ligne électrique durant le jeu du... trou, le coup est annulé et le joueur doit jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée conformément à la Règle 20-5 (Jouer le coup suivant d'où le coup précédent avait été joué)". Dans certains cas, le Comité peut souhaiter inclure dans la Règle Locale les tours ou poteaux supportant de telles lignes lorsque les tours ou poteaux sont situés de telle manière qu'ils créent une interférence pour le jeu du trou.

33-8/14

Règle Locale considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction

- Q.** Une zone d'entraînement est située au milieu d'un terrain. Cette zone d'entraînement est entourée d'une clôture qui définit la zone comme hors limites. Une Règle Locale serait-elle autorisée permettant de traiter comme obstruction cette clôture de hors limites particulière, puisqu'elle est sur le terrain ?

- R.** Non, une telle Règle Locale n'est pas autorisée. Une clôture de hors limites intérieure n'est pas une condition anormale.

Décision connexe :

- 24/5 Piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué.

33-8/15

Règle Locale autorisant un dégagement pour interférence par un piquet inamovible d'obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle d'eau

- Q.** Si les piquets définissant les lisières d'obstacles d'eau sont inamovibles, le Comité peut-il adopter une Règle Locale permettant un dégagement sans pénalité si la balle d'un joueur repose dans un obstacle d'eau et qu'un tel piquet interfère avec le mouvement ou le stance du joueur ?
- R.** Non. Une telle Règle Locale serait une modification des Règles puisque les piquets sont des obstructions inamovibles – voir Note 1 de la Règle 24-2.

33-8/16

Règle Locale considérant tous les piquets du terrain comme étant des obstructions inamovibles

- Q.** Il est proposé d'adopter une Règle Locale précisant que tous les piquets du terrain, c'est-à-dire des piquets définissant les lisières d'obstacles d'eau, un terrain en réparation, etc., sont considérés comme des obstructions inamovibles. La Règle Locale ne s'appliquerait pas, bien entendu, aux piquets de hors limites puisqu'ils ne sont pas sur le terrain. Une telle Règle locale est-elle permise ?
- R.** Oui. Cependant, ceci n'est pas recommandé puisque cela peut conduire à pénaliser des joueurs selon la Règle 13-2 pour avoir déplacé un tel piquet.

33-8/17

Règle Locale autorisant un dégagement pour interposition de boîtes de contrôle d'arrosage sur la ligne de vue

- Q.** Des boîtes de contrôle d'arrosage, d'environ soixante centimètres de largeur et un mètre vingt de hauteur, sont installées en bordure de nombreux fairways. Un Comité serait-il en droit d'adopter une Règle Locale selon laquelle un dégagement de telles boîtes serait accordé quand elles s'interposent sur la ligne de jeu, c'est-à-dire permettant un dégagement pour interposition sur la ligne de vue ?
- R.** Non. Accorder un dégagement pour interposition d'obstructions inamovibles permanentes sur la ligne de vue n'est pas autorisé, excepté dans des circonstances vraiment inhabituelles. Il n'est pas inhabituel que des boîtes de contrôle d'arrosage soient installées en bordure des fairways.

33-8/18

Règle Locale autorisant un dégagement pour interposition d'une clôture de protection située près de la ligne de jeu

Si un grillage est installé sur le départ d'un trou pour protéger les joueurs de coups manqués joués sur un autre trou, et qu'il est relativement proche de la ligne de jeu de cet autre trou, il est possible d'adopter une Règle Locale autorisant un joueur dont la balle est dans une position telle que le grillage s'interpose sur sa ligne de jeu, à dropper la balle, sans pénalité, pas plus près du trou dans une dropping zone spécifiée.

33-8/19

Règle Locale autorisant un dégagement sur un côté spécifié d'un chemin pavé

- Q.** Un chemin pavé est parallèle au 12^e trou sur le côté gauche. Si une balle repose sur le chemin et que le point le plus proche de dégagement selon la Règle 24-2b est sur le côté gauche du chemin, le joueur n'obtient pas réellement de dégagement puisqu'à gauche du chemin il y a une pente à forte déclivité de 10 mètres de

dénivelé. Serait-il approprié d'édicter une Règle Locale accordant dans tous les cas un dégagement côté fairway de ce chemin ?

- R.** Non. La Règle 33-8 stipule : "Le Comité peut établir des Règles Locales pour des situations locales anormales". Il n'est pas anormal que des broussailles denses, des arbres, des pentes raides, etc. se trouvent près des chemins pavés, entraînant de ce fait un dégagement peu commode.

De plus, il ne serait pas correct d'établir des dropping zones sur le côté fairway du chemin pour résoudre le problème.

33-8/20

Règle Locale autorisant un dégagement d'une route sans revêtement uniquement pour un coup de départ

- Q.** Une route sans revêtement artificiel traverse un fairway à 200 mètres du départ. Le Comité peut-il adopter une Règle Locale permettant un dégagement du type permis par la Règle 24-2b(i) ou la Règle 25-1b(i) pour les coups de départ s'immobilisant sur la route, mais pas pour les coups suivants ?
- R.** Non. Le Comité a le pouvoir d'accorder un dégagement pour l'interférence de la route mais n'a pas le pouvoir de limiter ainsi son application.

Décision connexe :

- 33-2a/14 Hors limites interne s'appliquant uniquement aux coups joués depuis l'aire de départ.

33-8/21

Règle Locale pour des dommages causés par des insectes

- Q.** Certains types d'insectes, par exemple des criquets de taupes (courtilières), peuvent créer des dommages sur un terrain de golf entraînant des conditions de jeu injustes. Un Comité peut-il établir une Règle Locale considérant ces dommages comme terrain en réparation ?
- R.** Oui. Cependant, dans certaines circonstances un Comité serait justifié d'établir qu'un dégagement d'une interférence due à une telle situation avec le stance du joueur n'est pas considérée être une interférence selon cette Règle Locale – voir Note de la Règle 25-1a.

33-8/22

Règle Locale traitant les fourmilières comme terrain en réparation

- Q.** Une fourmilière est un détrit et peut être enlevée, mais il n'y a pas d'autre dégagement possible sans pénalité. Certaines fourmilières sont de forme conique et dures, et il n'est pas possible de les enlever, mais un dégagement selon la Règle 25-1b n'est pas autorisé puisqu'une fourmi n'est pas un animal fouisseur. Si de telles fourmilières gênent la pratique correcte du jeu, une Règle Locale accordant un dégagement peut-elle être autorisée ?
- R.** Oui. Une Règle Locale établissant que de telles fourmilières doivent être traitées comme terrain en réparation serait justifiée.

Une telle Règle Locale est aussi justifiée sur des terrains où il y a des fourmis de feu. Un monticule de fourmis de feu peut s'enlever, mais ceci entraîne alors l'afflux massif de fourmis de feu hors du sol. Lorsque ceci se produit, quiconque dans le voisinage court le risque d'être piquée par les fourmis, et les piqûres de fourmis de feu peuvent provoquer de graves maladies.

Si une Règle Locale accordant un dégagement des fourmis de feu n'a pas été adoptée et qu'une balle est si proche d'un monticule de fourmis de feu que le joueur est en danger, le joueur est, selon l'équité, autorisé à se dégager comme prescrit dans la Décision 1-4/10.

33-8/23

Règle Locale interdisant un dégagement d'un terrain en réparation lors du jeu d'un trou particulier

- Q.** Une zone de terrain en réparation est située sur le fairway du 2^e trou, qui est parallèle au 1^{er} trou. Est-il permis d'adopter une Règle Locale interdisant un dégagement de ce terrain en réparation lors du jeu du 1^{er} trou ?
- R.** Non.

33-8/24

Règle Locale autorisant un dégagement de sillons situés en bordure d'un green

- Q.** Des sillons de bordure sont creusés autour des greens, ou juste au-delà de la lisière des greens, pour éviter que le gazon rampant (par exemple le bermuda) n'empiète sur les greens. Si une balle s'immobilise dans ou sur un tel sillon, il est impossible de jouer la balle avec un degré quelconque de précision. Une Règle Locale autorisant un dégagement pourrait-elle être établie ?
- R.** Oui. Si un sillon de bordure touche le green, le Comité peut édicter une Règle Locale accordant un dégagement si une balle repose dans ou sur un tel sillon ou bien si le sillon interfère avec la zone du mouvement intentionnel, mais pas si le sillon affecte uniquement le stance du joueur. La Règle Locale devrait être rédigée comme suit :

"Si une balle repose dans ou sur un sillon de bordure autour d'un green, ou si le sillon interfère avec la zone du mouvement intentionnel, la balle peut, sans pénalité, être relevée, nettoyée et placée à l'endroit le plus proche de l'endroit où elle reposait, sur ou hors du green, qui n'est pas plus près du trou et qui évite l'interférence ".

Si les sillons de bordure ne touchent pas le green, le Comité peut les déclarer terrain en réparation et accorder le dégagement selon la Règle 25-1 comme suit :

"Les sillons près des lisières des greens sont terrain en réparation. Néanmoins, l'interférence d'un sillon avec le stance du joueur n'est pas considérée, en elle-même, être une interférence selon la Règle 25-1. Si la balle repose dans le sillon ou le touche, ou bien si le sillon interfère avec la zone du mouvement intentionnel, le dégagement est autorisé selon la Règle 25-1".

33-8/25

Règle Locale pour un terrain en réparation adjacent à un chemin pour voitures recouvert d'un revêtement artificiel

- Q.** Lorsqu'un terrain en réparation est adjacent à un chemin pour voitures recouvert d'un revêtement artificiel (une obstruction), un joueur, après avoir obtenu un dégagement d'une situation, est parfois gêné par l'autre situation. Il s'en suit donc un autre drop selon une autre Règle. Ceci est embarrassant et peut engendrer des complications. Serait-il possible d'éliminer le problème au moyen d'une Règle Locale selon laquelle le terrain en réparation adjacent à un chemin pour voitures recouvert d'un revêtement artificiel a le même statut que le chemin pour voitures ?
- R.** Oui. Si des lignes blanches sont utilisées pour définir le terrain en réparation, la

Règle Locale suivante est suggérée :

"Les zones délimitées par des lignes blanches contiguës à des routes ou des chemins recouverts d'un revêtement artificiel sont considérées avoir le même statut que les routes ou les chemins, c'est-à-dire qu'elles sont des obstructions et non des terrains en réparation. Un dégagement, sans pénalité, est accordé selon la Règle 24-2b(i)".

33-8/26

Règle Locale modifiant la procédure de dégagement pour un terrain en réparation

- Q.** Il est prévu de définir comme terrain en réparation une zone comportant de jeunes arbres. Serait-il permis d'adopter une Règle Locale exigeant que, si un joueur choisit de se dégager de cette zone, il doive dropper la balle derrière la zone, gardant les arbres entre lui et le trou ?
- R.** Non. Toutefois, s'il n'est pas possible de procéder en conformité avec la Règle du terrain en réparation, la création de dropping zones est autorisée. La Règle Locale permettant de telles dropping zones peut établir que leur utilisation est une option supplémentaire selon la Règle 25-1 ou peut imposer leur utilisation.

33-8/27

Règle Locale autorisant un dégagement sans pénalité d'un bunker rempli d'eau fortuite

- Q.** Un Comité peut-il adopter une Règle Locale permettant à un joueur de dropper en dehors de tout bunker rempli d'eau fortuite, sans pénalité, contrairement à la Règle 25-1b(ii) ?
- R.** Non. Le Comité ne peut pas adopter une Règle locale disant que tout bunker inondé est un terrain en réparation faisant partie intégrante du parcours car une telle Règle Locale annule une pénalité imposée par les Règles de golf, et est contraire à la Règle 33-8b.

Toutefois, dans des situations exceptionnelles où des bunkers spécifiques seraient complètement inondés, et où il y a raisonnablement peu de chance que ces bunkers s'assèchent durant le tour conventionnel, le Comité peut adopter une Règle locale autorisant un dégagement sans pénalité de bunkers spécifiques. Avant d'adopter une telle Règle Locale, le Comité doit être convaincu que de telles circonstances exceptionnelles existent et que d'autoriser un dégagement sans pénalité de bunkers spécifiques est préférable à simplement appliquer la Règle 25-1b(ii). Si le Comité décide d'adopter une Règle Locale, il est suggéré de la rédiger comme suit :

"Le bunker inondé situé (inclure la position du bunker ; par ex. à gauche du 5^e green) est terrain en réparation. Si une balle repose dans ce bunker ou si ce bunker interfère avec le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel et que le joueur désire se dégager, il doit se dégager en dehors du bunker, sans pénalité, selon la Règle 25-1b(i). Tous les autres bunkers du terrain, qu'ils contiennent de l'eau ou non, gardent leur statut d'obstacle et les Règles s'appliquent en conséquence."

Dans une compétition jouée sur plusieurs tours, une telle Règle locale pourra être adoptée ou supprimée entre les tours.

Décisions connexes :

- 25/13 Bunker entièrement en réparation.
- 25-1b/8 Options du joueur quand un bunker est complètement rempli d'eau fortuite.

33-8/28**Règle Locale autorisant à redropper ou placer une balle lorsqu'elle s'enfonce dans un bunker après être droppée**

- Q.** Les bunkers d'un terrain sont fréquemment remplis d'eau fortuite. La texture du sable dans les bunkers est telle qu'une balle droppée selon la Règle 25-1b(ii)(a) s'enfonce dans le sable humide de la hauteur de la balle ou plus profondément. Serait-il correct d'adopter une Règle Locale permettant de redropper ou placer une balle qui, après avoir été droppée pour se dégager d'eau fortuite dans le bunker, s'enfonce dans le bunker ?
- R.** Non. Il n'est pas anormal pour une balle droppée dans un bunker de s'enfoncer dans le sable.

33-8/29**Règle Locale imposant à un joueur de se dégager avec pénalité d'une pépinière ou d'une plantation**

- Q.** Un Comité peut-il adopter une Règle Locale imposant qu'une balle reposant dans une pépinière ou dans une plantation soit droppée à l'extérieur de celle-ci avec une pénalité d'un coup ?
- R.** Non. Si le Comité souhaite interdire le jeu dans une telle zone, il peut la déclarer terrain en réparation d'où il est obligatoire de se dégager sans pénalité. Cependant, une Règle Locale imposant une pénalité d'un coup n'est pas autorisée.

33-8/30**Règle locale autorisant sur le green la réparation de plaques de gazon qui n'ont pas 108 mm de diamètre**

- Q.** Des plaques de gazon qui n'ont pas 108 millimètres de diamètre ou ne sont pas circulaires ont été découpées sur certains greens pour réparer des zones de gazon endommagé. Un Comité peut-il adopter une Règle locale autorisant la réparation de ces bouchons ?
- R.** Oui. Si de telles zones existent, il est recommandé qu'une Règle locale autorisant la réparation de ces bouchons selon la Règle 16-1c soit adoptée. Autrement, la réparation de tels bouchons serait contraire à la Règle 16-1c.

33-8/31**Règle Locale autorisant un dégagement des amoncellements de feuilles sur le parcours**

Le Comité peut établir une Règle Locale temporaire déclarant des amoncellements de feuilles sur le parcours à certains trous comme terrain en réparation (voir Définition du "Terrain en réparation") et précisant que la Règle 25-1 s'appliquera.

La Règle Locale devrait être limitée au(x) trou(s) où le problème de feuilles se pose et devrait être supprimée dès que les conditions le permettent. L'attention est particulièrement attirée sur le 1^{er} paragraphe de la Règle 25-1c ; à moins qu'il soit sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée soit dans les feuilles, elle doit être considérée comme perdue ailleurs et la Règle 27-1 s'applique.

Pour des feuilles dans un bunker – voir Décision 13-4/33.

33-8/32

Règle Locale concernant des dommages causés par des sabots d'animaux

- Q.** Un Comité peut, par une Règle Locale, déclarer terrain en réparation des dommages qui sont clairement identifiables comme ayant été causés par des sabots d'animaux. Cependant, s'il y a une forte possibilité que des animaux puissent causer des dommages au green avec leurs sabots, et que l'étendue des dommages rende impraticable un dégagement selon la Règle 25-1b(iii), que peut faire le Comité ?
- R.** Au lieu de traiter de tels dommages au green comme un terrain en réparation, le Comité peut adopter une Règle Locale autorisant la réparation de tels dommages sur le green.
 Dans de telles circonstances, la Règle Locale suivante est recommandée :
 "Ailleurs que sur le green, les dommages qui sont clairement identifiables comme ayant été causés par des sabots d'animaux sont des terrains en réparation (la Règle 25-1 s'applique). De tels dommages sur le green peuvent être réparés (la Règle 25-1 ne s'applique pas)." **(Nouvelle)**

33-8/32.5

Règle Locale traitant comme terrain en réparation d'importants dommages dus à des animaux non fousseurs

- Q.** Un Comité peut-il établir une Règle Locale déclarant des zones fortement endommagées par des animaux non fousseurs comme terrain en réparation sans les marquer comme tel ?
- R.** Oui. De plus, dans certaines circonstances un Comité serait fondé à spécifier qu'une interférence avec le stance du joueur n'est pas, en elle-même, une interférence du terrain en réparation – voir la Note de la Règle 25-1a.

33-8/32.7

Règle Locale permettant un dégagement en cas de présence excessive d'excréments d'oiseaux ou d'animaux

- Q.** Les excréments d'oiseaux ou d'animaux sont des détritiques mais si un terrain est victime d'un excès d'excréments difficiles à enlever et qui interfèrent avec le bon déroulement du jeu, un Comité peut-il adopter une Règle Locale autorisant un dégagement de ces excréments ?
- R.** Oui. Le Comité peut déclarer terrain en réparation les excréments dont la présence est fréquente sur le terrain et autoriser un dégagement selon la Règle 25-1b.
 De plus, lorsqu'une balle repose sur un green, s'il est peu probable que considérer les excréments comme terrain en réparation et autoriser un dégagement selon la Règle 25-1b(iii) permette un dégagement complet, le Comité peut autoriser les joueurs à utiliser un équipement, comme une baguette à rosée, pour enlever les excréments de la ligne de putt sans aucune des pénalités prévues selon la Règle 16-1a pour avoir incidemment tassé quoi que ce soit durant le processus d'enlèvement. **(Nouvelle)**

33-8/33

Règle Locale interdisant de dropper sur l'avant-green pour une balle sur un mauvais green

- Q.** Des balles du départ du 13^e trou s'immobilisent fréquemment sur le 15^e green, et le point le plus proche de dégagement selon la Règle 25-3 est la zone tondu ras de l'avant-green. Beaucoup de dégâts sont causés à cet avant-green. Le Comité peut-il

établir une Règle locale exigeant qu'une balle soit droppée non seulement en dehors du green mais aussi en dehors de l'avant-green ?

- R.** Oui. La rédaction suivante pour une Règle Locale est suggérée :
"Pour l'application de la Règle 25-3, le green du 15^e trou inclut l'avant-green entourant le green".

33-8/34

Dégagement de trous de divots

- Q.** Un Comité peut-il adopter une Règle Locale autorisant le dégagement sans pénalité des trous laissés par des divots, ou des divots réparés (par exemple, trous de divots rebouchés avec du sable ou un mélange sable /semence) ?
- R.** Non. Une telle Règle Locale modifierait la Règle 13-1 et n'est pas autorisée.

33-8/35

Règle Locale traitant un rough comme obstacle d'eau latéral

- Q.** La zone immédiatement adjacente à un fairway comporte de gros rochers enfoncés, d'épaisses broussailles, du désert et des cactus piquants. Un joueur dont la balle s'immobilise dans cette zone n'a aucune possibilité de jouer un coup. Serait-il correct d'établir une Règle Locale selon laquelle une telle zone serait considérée comme obstacle d'eau latéral ?
- R.** Non. Il existe beaucoup de terrains où les zones contiguës aux fairways sont d'une nature telle qu'une balle qui y repose est presque toujours perdue ou injouable. Une telle situation n'est donc pas anormale.

33-8/36

Règle Locale autorisant un dégagement sans pénalité pour une balle dans un obstacle d'eau

- Q.** Un fossé de drainage traverse un trou à 170 mètres du départ. Le Comité a marqué la partie du fossé située à l'intérieur des limites du fairway et une Règle Locale permet à un joueur de se dégager, sans pénalité, si à la suite de son coup de départ la balle repose dans le fossé, dans les limites du fairway.
Cette Règle Locale est-elle correcte ?
- R.** Non. Un fossé de drainage est un obstacle d'eau – voir Définition de "l'Obstacle d'eau". Selon la Règle 26-1, la pénalité pour un dégagement d'un obstacle d'eau est un coup. La Règle 33-8b interdit d'annuler cette pénalité par une Règle Locale.

33-8/36.5

Règle Locale concernant des canaux de drainage en béton

- Q.** Sur les terrains qui sont sujets aux inondations, il est souvent nécessaire de construire d'étroits canaux de drainage en béton. Par définition, de tels canaux de drainage sont des obstacles d'eau. Cependant, ces canaux sont fréquemment adjacents et parallèles aux chemins pour voitures pour s'apparentent davantage à des obstructions inamovibles qu'à des obstacles d'eau. Un Comité peut-il traiter de tels canaux de drainage autrement que comme des obstacles d'eau ?
- R.** Oui. Un Comité peut introduire la Règle Locale suivante :
"Les canaux de drainage construits en matériaux artificiels qui sont adjacents et parallèles aux chemins pour voitures sont considérés comme faisant partie du chemin pour voitures (ils sont donc traités comme une seule obstruction inamovible) et la Règle 24-2b(i) s'applique." **(Nouvelle)**

33-8/37

Règle Locale autorisant un drop dans un obstacle d'eau derrière le point où repose la balle injouable dans l'obstacle

Q. La largeur d'un obstacle d'eau varie entre 90 et 225 mètres et il n'y a que peu ou pas d'eau. Dans la plupart des cas, une balle dans l'obstacle peut être jouée. Néanmoins, il arrive parfois qu'une balle ne franchisse pas l'obstacle à quelques mètres près et finisse injouable dans l'eau.

Selon la Règle 26-1, le joueur doit soit dropper la balle derrière l'obstacle, soit rejouer de l'endroit où il a joué son coup précédent. Dans chaque cas, la distance séparant le point de dégagement de l'endroit où repose la balle dans l'obstacle peut atteindre 225 mètres. Dans de telles circonstances, le Comité peut-il établir une Règle Locale permettant à un joueur de dropper une balle dans l'obstacle avec une pénalité d'un coup, en plus des options existant également hors de l'obstacle ?

R. Non.

Décisions connexes :

- 26-1/20 Permettre de dropper en face de l'endroit où la balle repose dans un obstacle d'eau latéral.
- 33-2a/9 Partie d'un obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou.

33-8/37.5

Règle Locale pour un obstacle d'eau adjacent à un bunker

Q. Vu la proximité d'un bunker de la lisière d'un obstacle d'eau latéral, il est probable qu'un joueur, en droppant une balle selon la Règle 26-1c(i), sera obligé de la dropper dans le bunker.

Serait-il permis de tracer la ligne délimitant l'obstacle d'eau latéral le long du côté fairway du bunker (c.à.d. mettant le bunker dans l'obstacle d'eau), ou autrement d'établir une Règle Locale ayant pour effet, que lorsqu'il se dégage selon la Règle de l'obstacle d'eau latéral, le joueur puisse dropper une balle du côté fairway du bunker ?

R. Dans tous les cas, l'obstacle devrait être délimité le long de ses limites naturelles-voir la Décision 33-2a/4.

Si le Comité ne désire pas obliger le joueur à dropper une balle dans le bunker en se dégageant selon la Règle de l'obstacle d'eau latéral, le Comité peut définir une dropping zone ou une série de dropping zones du côté fairway du bunker et adopter une Règle Locale statuant qu'un joueur dont la balle est dans l'obstacle d'eau latéral (ayant franchi en dernier la lisière de l'obstacle entre des points définis) peut dropper une balle, avec une pénalité d'un coup, dans la dropping zone la plus proche qui n'est pas plus près du trou.

33-8/38

Règle Locale considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais s'immobilise sur le terrain

Q. Est-il permis d'établir une Règle Locale qui déclare hors limites une balle qui franchit la limite du terrain, même si elle franchit à nouveau la limite et s'immobilise sur la même partie du terrain que celle d'où elle a été jouée ? Le but de la Règle Locale serait d'éviter que des joueurs coupent un dog-leg.

R. Non. Une balle est hors limites seulement lorsqu'elle repose toute entière hors

limites – voir Définition du "Hors limites".

La Règle Locale suggérée par la Décision 27/20 traite d'une situation différente, c'est-à-dire une situation dans laquelle une balle franchit un hors limites et s'immobilise sur une autre partie du terrain.

Décisions connexes :

- 33-2a/12 Hors limites interne entre deux trous.
- 33-2a/13 Départ décrétée sur le terrain pour le coup de départ et hors limites par la suite.
- 33-2a/14 Hors limites interne s'appliquant uniquement aux coups joués depuis l'aire de départ.

33-8/39

Règle Locale pour des parois de bunker composées de mottes entassées

- Q.** La paroi d'un bunker composée de mottes entassées peut être recouverte d'herbe ou de terre. Un Comité peut-il établir une Règle locale considérant que de telles parois ne sont pas "des zones tondues ras" (Règle 25-2) ?
- R.** Oui.

33-8/39.5

Règle Locale considérant qu'une paroi de bunker, partiellement couverte d'herbe, fait partie du bunker

- Q.** Les bunkers d'un terrain sont conçus pour avoir des parois en terre (non constituées de mottes empilées), qui sont donc supposées faire partie des bunkers. Cependant, certaines de ces parois de bunker sont devenues partiellement couvertes d'herbe. Selon la Définition de "bunker", ces zones recouvertes d'herbe font partie du parcours. Dans cette situation, un Comité peut-il adopter une Règle Locale considérant que ces parois "mixtes" font partie du bunker ?
- R.** Oui. Inversement, si les bunkers ont été conçus avec des parois engazonnées, mais que certaines zones se sont dénudées, le Comité pourrait considérer que ces zones "mixtes" sont sur le parcours et ne font pas partie du bunker.

Décisions connexes aux décisions 33-8/39 et 33-8/39.5 :

- 13/4 Balle complètement enfoncée dans la paroi d'un bunker.
- 16/2 Balle enfoncée dans la paroi du trou et reposant entièrement sous le bord du trou.
- 25-2/5 Balle enfoncée dans une bordure ou une paroi en herbe de bunker.

33-8/40

Règle Locale clarifiant le statut d'un matériau similaire à du sable

- Q.** Un terrain comporte un matériau autre que du sable (par exemple coquillages finement broyés ou poussière de lave) dans ses bunkers. Le Comité peut-il établir une Règle Locale indiquant qu'un tel matériau est considéré comme ayant le même statut que le sable ou la terre meuble (c'est-à-dire qu'il est un détritit sur le green mais pas ailleurs) ?
- R.** Oui.

33-8/41**Marquer des zones écologiquement sensibles**

Si une autorité appropriée interdit, pour des raisons écologiques, l'entrée dans une zone et/ou le jeu depuis une zone, il est de la responsabilité du Comité de décider si cette zone écologiquement sensible doit être définie comme terrain en réparation, obstacle d'eau ou hors limites.

Cependant, le Comité ne peut pas définir la zone comme un obstacle d'eau ou un obstacle d'eau latéral à moins qu'elle ne soit, par Définition, un obstacle d'eau. Le Comité devrait essayer de préserver le caractère du trou.

A titre d'exemples :

- (a) Une petite zone de plantes rares près d'un green a été déclarée zone écologiquement sensible. Le Comité peut décider que la zone est terrain en réparation ou hors limites, mais il ne peut la déclarer comme obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral. En raison de la proximité du green, elle ne devrait pas être définie comme hors limites parce qu'une pénalité de coup et distance serait excessivement sévère. Il serait plus approprié de déclarer la zone terrain en réparation.
- (b) Une grande zone de dunes de sable le long d'un trou a été déclarée zone écologiquement sensible. A l'opposé de (a) ci-dessus, elle ne devrait pas être définie comme terrain en réparation parce que l'absence de pénalité serait excessivement généreuse. Il serait plus approprié de déclarer la zone hors limites.
- (c) Une grande zone de marécages le long d'un trou a été déclarée zone écologiquement sensible. Comme en (b) ci-dessus, elle pourrait être définie comme hors limites, mais il serait plus approprié de la définir comme obstacle d'eau latéral.

Une zone écologiquement sensible devrait être physiquement protégée pour dissuader les joueurs d'entrer dans la zone (par exemple par une clôture, des panneaux d'avertissement et moyens similaires) et elle devrait être marquée conformément aux recommandations des Règles de Golf (c'est-à-dire des piquets jaunes, rouges ou blancs, selon le statut de la zone). Il est recommandé que des piquets avec des sommets verts soient utilisés pour signaler une zone écologiquement sensible.

33-8/42**Joueur entrant dans une zone écologiquement sensible pour récupérer une balle**

- Q.** Un joueur entre par erreur dans une zone écologiquement sensible pour récupérer sa balle. Quelle est la décision ?
- R.** Il n'y a pas de pénalité selon les Règles de Golf, mais le joueur peut avoir enfreint la loi ou être sujet à une autre action disciplinaire. Une Règle locale imposant une pénalité pour être entré dans une zone écologiquement sensible n'est pas autorisée.

33-8/43**Coup joué depuis une zone écologiquement sensible**

- Q.** Un joueur joue un coup sur sa balle qui repose dans une zone écologiquement sensible d'où le jeu est interdit ou prend son stance dans une telle zone en jouant un coup. Quelle est la décision ?
- R.** La réponse dépend de la manière dont le Comité a défini la zone écologiquement

sensible.

Terrain en réparation, obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral : si la balle repose dans la zone écologiquement sensible, ou si le joueur prend son stance dans la zone écologiquement sensible pour jouer un coup sur sa balle qui repose en dehors de la zone écologiquement sensible, il perd le trou en match play ou il encourt une pénalité de deux coups en stroke play pour une infraction à la Règle Locale. En stroke play, il doit terminer le trou avec cette balle à moins qu'une grave infraction à la Règle Locale n'ait été commise – voir Décision 33-8/44.

Hors limites : si la balle repose dans la zone écologiquement sensible, le joueur joue une mauvaise balle – voir Décision 15/6. Par conséquent, en match play, le joueur perd le trou. En stroke play, il encourt une pénalité de deux coups et doit procéder selon la Règle 27-1, encourant la pénalité supplémentaire d'un coup prescrite par cette Règle.

Si le joueur prend son stance dans la zone écologiquement sensible pour jouer une balle qui est à l'intérieur des limites du terrain, la décision serait la même que pour un terrain en réparation, obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral.

Dans tous les cas, le joueur peut avoir enfreint la loi ou être passible d'une autre action disciplinaire pour être entré dans la zone écologiquement sensible.

33-8/44

Avantage significatif obtenu lorsqu'un joueur joue un coup depuis une zone écologiquement sensible définie comme obstacle d'eau

Q. Un joueur exécute un coup sur sa balle qui repose dans une zone écologiquement sensible depuis laquelle le jeu est interdit et qui est définie comme un obstacle d'eau.

Le point où sa balle a franchi en dernier la lisière de l'obstacle est à 130 mètres derrière l'endroit où il a exécuté un coup sur sa balle. Quelle est la décision ?

R. En match play, le joueur perd le trou pour une infraction à la Règle Locale.

En stroke play, jouer depuis une zone écologiquement sensible ne constitue pas, en soi, une grave infraction à la Règle Locale. Toutefois, dans le cas cité, le joueur tire un avantage significatif de son action et, en conséquence, commet une grave infraction à la Règle Locale. Il doit donc corriger son erreur et suivre la procédure prévue par la Règle 20-7c en jouant une balle selon la Règle 26-1, encourant le coup de pénalité prescrit par cette Règle et une pénalité supplémentaire de deux coups pour une infraction à la Règle Locale ; sinon le joueur est disqualifié. Le coup joué avec la balle d'origine de l'intérieur de la zone écologiquement sensible et tous les coups suivants, coups de pénalité inclus, avec cette balle ne comptent pas dans le score du joueur.

Décision connexe :

- 20-7/4 Joueur exécutant de multiples coups depuis un obstacle d'eau latéral marqué comme zone écologiquement sensible d'où le jeu est interdit.

33-8/44.5

Statut des végétaux poussant à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible

Q. La balle d'un joueur s'immobilise sur le parcours près d'une zone écologiquement sensible définie comme obstacle d'eau latéral. Le mouvement arrière pour un coup interfère avec une branche d'un arbre enraciné dans la zone écologiquement

sensible, cette branche surplombant le sol à l'extérieur de l'obstacle. La Règle Locale pour les zones écologiquement sensibles ayant été adoptée, le joueur doit-il se dégager de la branche sans pénalité ?

- R.** Non. Le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou la considérer injouable (Règle 28). La partie de la branche qui surplombe l'extérieur de l'obstacle d'eau ne fait pas partie de l'obstacle d'eau et ne fait donc pas partie de la zone écologiquement sensible. En conséquence la Règle Locale ne s'applique pas pour cette partie de la branche.

Le résultat serait le même si la zone écologiquement sensible avait été définie comme hors limites puisque la ligne de hors limites, comme celle de l'obstacle d'eau latéral, se prolonge verticalement vers le haut et vers le bas.

Si, par contre, la zone écologiquement sensible était définie comme terrain en réparation le joueur devrait se dégager de la branche sans pénalité, car l'arbre fait partie du terrain en réparation (voir Définition du "Terrain en réparation").

Pour éviter de telles situations, il est recommandé au Comité, lorsque c'est possible, de définir les limites de la zone écologiquement sensible de manière à ce que toutes les branches surplombantes soient dans la zone.

33-8/45

Règle locale traitant des obstructions inamovibles temporaires comme des obstructions inamovibles ou des obstructions inamovibles temporaires

- Q.** Un Comité peut-il établir une Règle Locale stipulant qu'un joueur peut, au choix, traiter une obstruction inamovible temporaire (OIT) soit comme une obstruction inamovible (auquel cas la Règle 24-2 s'applique), soit comme une OIT (auquel cas la Règle Locale pour les OIT s'applique) ?
- R.** Oui.

Autres Décisions concernant la Règle 33-8 : voir "Règles locales" dans l'Index.

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

34-1. RÉCLAMATIONS ET PÉNALITES**a. Match play**

En match play, si une réclamation est déposée auprès du *Comité* selon la Règle 2-5, une décision devrait être rendue aussitôt que possible afin que le score du match puisse, si nécessaire, être ajusté. Si une réclamation n'est pas posée conformément à la Règle 2-5, elle ne doit pas être prise en considération par le *Comité*.

Il n'y a pas de délai limite à l'application de la pénalité de disqualification pour une infraction à la Règle 1-3.

b. Stroke play

En stroke play, aucune pénalité ne doit être annulée, modifiée ou imposée après la clôture de la compétition. Une compétition est close lorsque le résultat a été officiellement annoncé ou, dans une qualification en stroke play suivie par un match play, lorsque le joueur a pris le départ de son premier match.

Exceptions : Une pénalité de disqualification doit être imposée après la clôture de la compétition si un *compétiteur* :

- (i) était en infraction avec la Règle 1-3 (Entente pour déroger aux Règles) ; ou
- (ii) a rendu une carte de score sur laquelle il avait consigné un handicap qu'il savait, avant la clôture de la compétition, être supérieur à celui auquel il avait droit et que cela affectait le nombre de coups reçus (Règle 6-2b) ; ou
- (iii) a rendu un score sur n'importe quel trou inférieur à celui effectivement réalisé (Règle 6-6d) pour toute raison autre que l'omission d'inclure un ou plusieurs *coups de pénalité* qu'il ignorait, avant la clôture de la compétition, avoir encourus ; ou
- (iv) savait, avant la clôture de la compétition, qu'il avait été en infraction avec toute autre *Règle* pour laquelle la pénalité prescrite est la disqualification.

34-2. DÉCISION DE L'ARBITRE

Si un *arbitre* a été nommé par le *Comité*, sa décision est sans appel.

34-3. DÉCISION DU COMITÉ

En l'absence d'un *arbitre*, toute contestation ou tout point douteux sur les *Règles* doit être soumis au *Comité* dont la décision est sans appel.

Si le *Comité* ne parvient pas à prendre une décision, il peut soumettre la contestation ou le point douteux au Comité des Règles de Golf du *R&A* dont la décision est sans appel.

Note : Il est recommandé que les questions soient soumises directement en première instance au Comité des Règles de la Fédération française de golf qui en référera au *R&A* seulement en cas de doute.

Si la contestation ou le point douteux n'ont pas été soumis au Comité des Règles de Golf, le ou les joueurs ont le droit de demander qu'un exposé concordant soit déposé par un représentant dûment autorisé du *Comité* au Comité des Règles de Golf afin d'obtenir une opinion quant à l'exactitude de la décision rendue. La réponse sera envoyée à ce

représentant autorisé.

Si le jeu s'est déroulé autrement qu'en conformité avec les Règles de Golf, le Comité des Règles de Golf ne rendra de décision sur aucune question.

RÉCLAMATIONS ET PÉNALITÉS EN MATCH PLAY

34-1a/1

Joueur ayant atteint le troisième tour d'un match play disqualifié pour entente pour déroger aux Règles lors du premier tour

- Q.** La Règle 34-1a stipule qu'il n'y a pas de temps limite pour appliquer la pénalité de disqualification prévue par la Règle 1-3 pour entente pour déroger à une Règle. Si A, qui s'est entendu avec son adversaire pour déroger à une Règle lors d'un match du premier tour, a atteint le troisième tour avant que le Comité n'apprenne l'infraction à la Règle 1-3, que doit faire le Comité ?
- R.** Puisque A est disqualifié, le Comité doit décider selon l'équité (Règle 1-4). Pour des lignes directrices, voir Décision 34-1b/8.

RÉCLAMATIONS ET PÉNALITÉS EN STROKE PLAY

34-1b/1

Oubli d'un coup de pénalité sur une carte rendue

- Q.** En stroke play, un compétiteur rend un score incorrect sur un trou pour avoir omis d'inclure un coup de pénalité. Après la clôture de la compétition l'erreur est découverte. La Règle 34-1b impose-t-elle une pénalité de disqualification pour une infraction à la Règle 6-6d ?
- R.** Comme stipulé dans la Règle 34-1b, le Comité doit imposer une pénalité de disqualification si le compétiteur savait, avant la clôture de la compétition, qu'il avait encouru la pénalité et qu'il avait volontairement ou involontairement omis d'ajouter la pénalité à son score. Le Comité ne doit pas imposer de pénalité de disqualification si le compétiteur ignorait, avant la clôture de la compétition, avoir encouru la pénalité.

Décision connexe :

- [34-3/1 Correction d'une décision incorrecte en stroke play.](#)

34-1b/1.5

Compétiteur n'étant pas d'accord avec un co-compétiteur qui l'a correctement avisé d'une pénalité encourue, et omettant d'inclure cette pénalité dans son score ; Comité prévenu de l'incident après la clôture de la compétition

- Q.** En stroke play, A, ignorant les Règles et avec l'assentiment de B, son marqueur, enlève une pierre d'un obstacle d'eau alors que sa balle repose dans l'obstacle. Par la suite, A est informé par C, un co-compétiteur, qu'il (A) est en infraction avec la Règle 13-4. A n'est pas d'accord, omet de régler le point litigieux avec le Comité à la fin du tour et rend sa carte de score sans inclure une pénalité de deux coups pour une infraction à la Règle 13-4.

Après la clôture de la compétition, C avise le Comité de l'incident. A devrait-il être

disqualifié ?

- R.** Oui. La Règle 34-1b dit en effet qu'un compétiteur doit être disqualifié après la clôture de la compétition s'il a rendu un score en omettant d'inclure une pénalité qu'il savait, avant la clôture de la compétition, avoir encourue. Puisque C a indiqué à A qu'il avait procédé incorrectement et que A n'a rien fait pour vérifier s'il avait ou non encouru une pénalité avant de rendre sa carte, A est considéré avoir su qu'il encourait une pénalité.

34-1b/2

Omission d'un compétiteur de signer sa carte de score découverte après la clôture de la compétition

- Q.** Peu après la clôture d'une compétition en stroke play, on découvre que le vainqueur n'a pas signé sa carte de score. Le Comité devrait-il entreprendre une quelconque action ?
- R.** Le Comité doit déterminer si le compétiteur savait, avant la clôture de la compétition, qu'il était en infraction avec les Règles en omettant de contresigner sa carte de score (Règle 6-6b). S'il le savait, il est disqualifié, comme prévu dans l'Exception (iv) de la Règle 34-1b. Autrement, aucune pénalité ne peut être imposée et le résultat de la compétition doit être maintenu.

Décisions connexes :

- 6-6b/3 Compétiteur omettant de signer sa carte du premier tour ; erreur découverte à la fin du dernier tour.
- 33-7/3 Compétiteur omettant de contresigner sa carte et reprochant au Comité le peu de temps qui lui a été accordé.

34-1b/3

Jeu d'une mauvaise balle en stroke play non corrigé ; erreur découverte après la clôture de la compétition

- Q.** En stroke play, A joue une mauvaise balle au 5^e trou mais ne s'en aperçoit qu'après avoir terminé ce trou. Avant de prendre le départ du 6^e trou, A et B, qui est le marqueur de A, concluent que A a encouru une pénalité de deux coups. En conséquence, B ajoute deux coups de pénalité au score de A pour le 5^e trou et A et B prennent le départ du 6^e trou sans que A ne corrige son erreur comme prescrit dans la Règle 15-3b, A ne sachant pas qu'il devait rectifier l'erreur.
- Avant de rendre sa carte, A avise le Comité de l'incident. Le Comité confirme que la pénalité était de deux coups mais ne demande pas à A si l'erreur a été corrigée.
- A gagne la compétition. Plusieurs jours plus tard le second de la compétition demande que A soit disqualifié selon la Règle 15-3b. Quelle est la décision ?
- R.** La compétition demeure comme elle a été jouée, avec A gagnant. Selon la Règle 34-1b, une pénalité de disqualification ne peut pas être imposée après la clôture d'une compétition si le compétiteur ignorait qu'il avait encouru une pénalité.

34-1b/4

Compétiteur changeant le poids d'un club pendant un tour ; infraction découverte après la clôture de la compétition

- Q.** Il est rapporté quelques jours après la clôture d'une compétition en stroke play que le gagnant a changé le poids de son putter pendant un tour conventionnel. Devrait-il

être pénalisé ?

- R.** Le Comité doit déterminer si le compétiteur savait, entre le moment de l'infraction et la clôture de la compétition, qu'il avait encouru une pénalité selon les Règles pour avoir changé le poids de son putter pendant un tour conventionnel (Règle 4-2). S'il savait qu'il avait encouru une pénalité selon les Règles, il est disqualifié, comme prévu dans l'Exception (iv) de la Règle 34-1b. Autrement, aucune pénalité ne peut être imposée.

34-1b/5

Pénalité de disqualification appliquée par erreur au gagnant d'une compétition ; erreur découverte après le play-off de deux autres compétiteurs pour la première place

- Q.** Dans le tour final d'une compétition en stroke play, le Comité disqualifie A pour avoir consigné sur sa carte un score total avec un coup de moins que son score réel. Le trou par trou de A est correct. Le Comité s'est donc trompé en disqualifiant A. A aurait gagné la compétition s'il n'avait pas été disqualifié.
- Suite à la disqualification de A, les compétiteurs B et C jouent en play-off pour la première place et B gagne le play-off. Avant la proclamation du résultat de la compétition, le Comité découvre que A n'aurait pas dû être pénalisé.
- Le Comité doit-il rectifier son erreur ?
- R.** Oui. Comme la compétition n'est pas close, la pénalité appliquée à A doit être annulée et A doit être déclaré vainqueur – voir Règle 34-1b.

34-1b/6

Score du gagnant non pris en compte suite à une erreur du Comité

- Q.** Dans une compétition en stroke play, le prix du gagnant est décerné à B. Le lendemain A avise le Comité qu'il a rendu un score inférieur à celui de B. Une vérification révèle que A a raison et que, par erreur, le Comité a omis de prendre en compte le score de A. Que devrait-il être fait ?
- R.** La Règle 34-1b ne s'applique pas à ce genre d'erreurs du Comité. Le prix doit être récupéré auprès de B et donné à A, le vrai gagnant.

Décisions connexes :

- 6-2b/3 Compétiteur gagnant une compétition avec un handicap incorrect à la suite d'une erreur du Comité ; erreur découverte plusieurs jours plus tard.
- 33-5/2 Joueur ne recevant pas de prix à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité.

34-1b/7

Score incorrect en tour de qualification erreur découverte pendant le match play

- Q.** À la fin d'un tour de qualification en stroke play pour une compétition en match play, un joueur omet d'inclure dans son score pour un trou une pénalité qu'il sait avoir encourue. Après que le joueur a débuté la phase de match play, l'erreur est découverte. Que devrait-il être fait ?
- R.** Comme le joueur savait qu'il avait encouru la pénalité avant de rendre sa carte de score, il est disqualifié. **(Révisée)**

34-1b/8**Joueur ayant débuté en match play disqualifié pour un score incorrect en tour de qualification**

- Q.** Dans une compétition où une phase de match play suit une qualification en stroke play, le Comité découvre que le joueur A, qui s'est qualifié pour le match play, a fait une erreur de score qui entraîne sa disqualification. Quelle est la procédure correcte pour le Comité, en ce qui concerne la compétition en match play ?
- R.** Le Comité doit déterminer la procédure à suivre selon l'équité (Règle 1-4). Selon les circonstances, les options du Comité sont les suivantes :
1. Si la disqualification a été découverte avant le premier match de A :
 - a. si le temps le permet, recomposer le tableau de match play ; ou
 - b. remplacer A par le joueur qui est maintenant jugé le dernier qualifié ; ou
 2. Si la disqualification a été découverte alors que A jouait son premier match :
 - a. déclarer son adversaire vainqueur par forfait ; ou
 - b. annuler tous les matchs, produire un nouveau tableau de match play, et redémarrer la phase de match play ; ou
 3. Considérer la pénalité de disqualification applicable uniquement à partir du moment où elle a été découverte, et ainsi, donner au prochain adversaire de A une victoire par forfait ; ou
 4. Requalifier le dernier joueur éliminé par A ; ou
 5. Demander aux joueurs éliminés par A en match play de jouer un play-off pour prendre sa place ; ou
 6. Si la pénalité de disqualification est découverte après que A a gagné la compétition en match play, annuler la compétition. **(Révisée)**

34-1b/9**Infraction au règlement de lutte contre le dopage découverte après la clôture de la compétition**

- Q.** En stroke play, un Comité découvre après la clôture de la compétition qu'un joueur était en infraction avec le règlement du tournoi de lutte contre le dopage, ce qui entraîne une pénalité de disqualification. Si le joueur argue qu'il n'avait pas connaissance préalable de l'infraction, comment doit être interprétée la Règle 34-1b(iv) ?
- R.** Les règlements de lutte contre le dopage retiennent pour principe qu'un joueur est tenu responsable de la violation du règlement quelles que soient les circonstances dans lesquelles une telle violation s'est produite. Dans le contexte des Règles de golf, un joueur qui commet une infraction à un tel règlement antidopage est considéré avoir su qu'il était en infraction avec une Règle pour laquelle la disqualification est la pénalité. En conséquence, l'Exception (iv) de la Règle 34-1b s'applique et le joueur doit être disqualifié.

DÉCISION DE L'ARBITRE**34-2/1****Pouvoir d'un arbitre pour déclarer un terrain en réparation**

- Q.** L'arbitre d'un match a-t-il l'autorité pour déclarer une zone terrain en réparation pendant le match ?
- R.** Oui.

Décision connexe :

- 33-2a/2 Déclarer une zone terrain en réparation pendant un tour d'une compétition.

34-2/2**Arbitre autorisant un joueur à enfreindre une Règle**

- Q.** Par erreur, un arbitre autorise un joueur à enfreindre une Règle de Golf. Le joueur est-il absout de pénalité dans un tel cas ?
- R.** Oui. Selon la Règle 34-2, une décision d'arbitre est sans appel, que la décision soit correcte ou non.

34-2/3**Arbitre prévenant un joueur sur le point d'enfreindre une Règle**

- Q.** Si l'arbitre observe un joueur sur le point d'enfreindre une Règle, peut-il prévenir le joueur et ainsi éviter une infraction ?
- R.** Oui. Bien qu'un arbitre n'ait aucune obligation de prévenir un joueur sur le point d'enfreindre une Règle, il est généralement recommandé qu'un arbitre le fasse. S'il dispense des informations sur les Règles, il doit le faire de façon identique pour tous les joueurs.

Cependant, dans un match play où l'arbitre n'a pas été désigné pour accompagner les joueurs durant tout le match, l'arbitre n'a aucun pouvoir pour intervenir et, en conséquence, ne doit pas prévenir le joueur – voir définition de "arbitre".

34-2/4**Désaccord avec la décision d'un arbitre**

- Q.** En match play, s'il n'est pas d'accord avec la décision d'un arbitre, un joueur peut-il demander que le fait soit soumis au Comité ?
- R.** Non. La décision d'un arbitre peut être soumise au Comité seulement si l'arbitre y consent.

34-2/5**Arbitre inversant une décision prise au dernier trou d'un match alors que les joueurs ont quitté le green**

- Q.** Dans un match, A et B sont à égalité en jouant le dernier trou. Un incident intervient sur le green et l'arbitre décide par erreur que A perd le dernier trou et le match, alors qu'il aurait dû décider que B perdait le dernier trou et le match. A et B sortent du green sans discuter la décision. Par la suite, mais avant la proclamation officielle du résultat du match, l'arbitre apprend son erreur, inverse sa décision et décide que B perd le dernier trou et le match. L'arbitre a-t-il raison en inversant sa décision ?
- R.** Oui. Puisque le résultat du match n'a pas été officiellement proclamé et qu'aucun joueur n'a exécuté d'autres coups, l'arbitre a raison en inversant sa décision (voir aussi Décisions 2-5/14, 34-2/6, 34-3/3 et 34-3/3.3).

34-2/6**Arbitre inversant une décision après que le joueur a par la suite joué un coup**

- Q.** Dans un match, un incident survient sur le green du 17^e trou et l'arbitre décide à tort que A perd le trou. A et B s'éloignent du green sans contester la décision. Après que les joueurs ont joué depuis le départ suivant, l'arbitre apprend son erreur, inverse la décision et décide que B perd le 17^e trou. L'arbitre a-t-il agi correctement

en inversant la décision ?

- R.** Non. Si, après qu'un arbitre a pris une décision, l'un ou l'autre des joueurs exécute un coup sur le trou ou, dans le cas où aucun autre coup n'a été exécuté sur le trou, si l'un ou l'autre des joueurs exécute un coup de l'aire de départ suivante, l'arbitre ne peut pas inverser sa décision. Dans le cas du dernier trou, voir la Décision 34-2/5.

Si l'arbitre apprend son erreur avant qu'un joueur n'exécute un coup ou, dans le cas où aucun autre coup n'a été exécuté sur le trou, avant que l'un ou l'autre des joueurs n'exécute un coup de l'aire de départ suivante, selon l'équité (Règle 1-4), l'arbitre doit corriger son erreur. Bien que la Règle 34-2 stipule que la décision d'un arbitre est sans appel, elle est sans appel seulement dans le sens où le joueur n'a pas le droit de faire appel à moins que l'arbitre n'y consente.

34-2/7

Correction d'une décision incorrecte d'un arbitre en match play

- Q.** Dans un match play en simple, les joueurs obtiennent une décision d'un arbitre, et l'arbitre informe incorrectement l'un des joueurs qu'il a encouru une pénalité de perte du trou. Les deux joueurs relèvent leurs balles et marchent vers le départ suivant. L'arbitre apprend alors que la décision est incorrecte. L'arbitre doit-il corriger l'erreur ?
- R.** Si aucun des joueurs n'a effectué un coup depuis l'aire de départ suivante ou, dans le cas du dernier trou du match, si le résultat du match n'a pas été officiellement annoncé, selon l'équité (Règle 1-4), l'arbitre doit corriger l'erreur. L'arbitre doit demander aux joueurs de replacer leurs balles et de terminer le trou, en appliquant la bonne décision. Sinon, il est trop tard pour corriger l'erreur et la pénalité de perte du trou doit demeurer.

DÉCISION DU COMITÉ

34-3/1

Correction d'une décision incorrecte en stroke play

- Q.** Durant le premier tour d'une compétition en stroke play sur 36 trous un compétiteur joue une mauvaise balle en jouant d'un bunker au 6^e trou et la balle s'immobilise sur le green. Le compétiteur termine le trou avec cette balle. Il réalise ensuite qu'il a joué une mauvaise balle et corrige son erreur. Le compétiteur rapporte les faits au Comité avant de rendre sa carte et est avisé par erreur qu'il n'a pas encouru de pénalité puisque la mauvaise balle a été jouée d'un obstacle.

Pendant le second tour, le Comité réalise qu'il a commis une erreur et ajoute rétrospectivement au score du premier tour du compétiteur une pénalité de deux coups au 6^e trou.

Le compétiteur conteste au motif que le Comité a pris une décision sur ce sujet le jour précédent et que, comme la Règle 34-3 stipule que la décision du Comité est sans appel, il ne peut maintenant imposer une pénalité.

La procédure du Comité est-elle correcte ?

- R.** Oui. Selon la Règle 34-3, la décision d'un Comité est sans appel dans le sens que le compétiteur n'a pas de recours. Toutefois, la Règle 34-3 n'empêche pas un Comité de corriger une décision incorrecte et d'imposer ou d'annuler une pénalité à condition qu'aucune pénalité ne soit imposée ou annulée après la clôture de la compétition sauf dans les circonstances soulignées dans la Règle 34-1b. **(Révisée)**

Décision connexe :

- 34-1b/1 Oubli d'un coup de pénalité sur une carte rendue.

34-3/1.3**Compétiteur informé incorrectement d'annuler son coup**

- Q.** En stroke play, le second coup du joueur sur un trou heurte l'équipement d'un joueur dans un autre groupe. Le joueur demande l'avis d'un arbitre avant d'exécuter son coup suivant et l'arbitre décide par erreur qu'il doit annuler et rejouer son coup sans pénalité, ce qu'il fait. Ayant rejoué son coup, le compétiteur joue encore deux coups pour terminer le trou. Le joueur joue du départ du trou suivant et avant de rendre sa carte de score, l'erreur de l'arbitre est découverte. Quelle est la décision ?
- R.** La décision de l'arbitre d'obliger le joueur à annuler et rejouer son coup est maintenue. Dans ces circonstances, le score du joueur pour le trou concerné serait 4.

Décisions connexes :

- 33-7/5 Jeu d'une mauvaise balle non corrigé sur avis d'un arbitre.
- 34-3/3 Joueur durant un match effectuant un coup d'un mauvais endroit à la suite d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur quand l'erreur est découverte.
- 34-3/3.3 Joueur en stroke play jouant un coup d'un mauvais endroit à la suite d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur lorsque l'erreur est découverte.

34-3/1.5**Erreur du Comité et détermination du score en stroke play**

Un joueur est responsable de la connaissance des Règles (Règle 6-1), mais il peut y avoir des situations, immédiatement avant ou pendant un tour conventionnel, dans lesquelles un représentant officiel du Comité fournit à un joueur une information incorrecte sur les Règles. Le joueur a le droit d'agir sur la base d'une telle information dans la suite du jeu. Par conséquent, le Comité peut être amené à établir un jugement à la fois sur l'étendue du droit du joueur de procéder ainsi et sur son score exact quand, en agissant en accord avec l'information incorrecte donnée par l'officiel, il est passible d'une pénalité selon les Règles.

Dans ces situations, le Comité devrait résoudre la question de la manière qu'il considère comme étant la plus équitable, à la lumière de tous les faits et en ayant pour objectif qu'aucun joueur n'en tire un avantage ou un désavantage excessifs. Dans les cas où l'information incorrecte affecte significativement les résultats d'une compétition, le Comité peut n'avoir aucune autre option que d'annuler le tour. Les principes suivants, selon l'équité (Règles 1-4) sont applicables :

1. Information générale sur les Règles

Quand un membre du Comité ou un arbitre donne une information incorrecte à propos des dispositions générales des Règles, le joueur n'est pas exempt de pénalité.

2. Décision spécifique

Quand un arbitre prend une décision spécifique qui est contraire aux Règles dans une situation spécifique, le joueur devrait être exempté de pénalité. Le Comité a le pouvoir d'étendre cette exemption pour la durée du tour pour les situations où le joueur de sa propre initiative procéderait incorrectement exactement de la même manière que celle indiquée par un arbitre auparavant dans le tour. Cependant cette exemption devrait cesser si, dans le tour, le joueur devient informé de la procédure correcte ou si ses actions ont été contestées.

3. Information sur les Règles Locales ou les Règlements de la compétition

Quand un membre du Comité ou un arbitre donne une information incorrecte à propos de l'application d'une Règle Locale ou d'un Règlement d'une compétition, le joueur devrait être exempté d'une pénalité quand il agit selon cette information. Cette exemption devrait durer tout le tour sauf si l'information incorrecte est corrigée plus tôt, auquel cas l'exemption devrait cesser à ce moment.

4. Décision sur l'équipement

Quand un membre du Comité ou un arbitre décide qu'un club non conforme est conforme, le joueur devrait être exempté de pénalité pour avoir emporté ou utilisé ce club. Cette exemption devrait durer pour toute la compétition sauf si cette décision est corrigée plus tôt, auquel cas l'exemption devrait cesser à la fin du tour pendant lequel la correction a été faite.

34-3/2

Comité ne pénalisant pas un joueur en infraction par rapport à la cadence de jeu car croyant que le joueur a déjà perdu le trou

Q. Dans un match entre A et B, une cadence de jeu est en vigueur. Pendant le jeu du 10^e trou, un arbitre observe une infraction de B à la cadence de jeu. L'arbitre n'informe ni l'un ni l'autre joueur de la pénalité de perte du trou croyant par erreur que A a gagné le trou. Pendant le jeu du 14^e trou, un autre arbitre commence à surveiller la cadence de jeu du match et informe B qu'il a précédemment enfreint la cadence de jeu au 10^e trou. L'arbitre indique aussi qu'aucun joueur n'a été avisé de l'infraction et de la perte du trou qui en résultait parce qu'on pensait que A avait déjà gagné le trou. Les joueurs signalent que A n'a pas gagné le 10^e trou et que le trou était partagé. Quelle est la décision ?

R. Le score du 10^e trou reste comme joué. Le premier arbitre était dans l'erreur en omettant d'imposer la pénalité de perte du trou pour l'infraction de B à la cadence de jeu et elle ne peut être imposée après qu'un joueur a joué du départ du 11^e trou. A n'a pas reçu un mauvais renseignement de B et donc ne peut pas déposer une réclamation tardive quand l'erreur de l'arbitre est portée à sa connaissance (Règle 2-5).

34-3/3

Joueur durant un match effectuant un coup d'un mauvais endroit à la suite d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur quand l'erreur est découverte

Q. Durant un match, un joueur obtient une décision d'un arbitre et procède sur la base de cette décision, laquelle implique de dropper une balle et de jouer d'un mauvais endroit. Le Comité apprend par la suite la décision incorrecte de l'arbitre. Le Comité devrait-il demander au joueur d'annuler le coup ou les coups exécutés après la décision incorrecte et de procéder correctement ?

R. A moins d'une grave infraction ou que le joueur ait été manifestement désavantagé pour avoir joué d'un mauvais endroit, la décision ne peut pas être inversée ou corrigée après que le joueur a exécuté le coup de ce mauvais endroit.

Si une grave infraction a été commise ou que le joueur a été sérieusement désavantagé pour avoir joué d'un mauvais endroit, selon l'équité (Règle 1-4), l'erreur doit être corrigée par le Comité jusqu'au moment où un adversaire joue son prochain coup sur le trou concerné. Si aucun adversaire ne joue de coup sur le trou après que la mauvaise décision a été donnée, celle-ci pourra être corrigée avant qu'un des joueurs n'exécute un coup du départ suivant ou, s'il s'agit du dernier trou

du match, avant que le résultat ne soit officiellement proclamé. En conséquence, même si, par exemple, le joueur a concédé à l'adversaire le prochain coup, et que l'adversaire a relevé la balle, le Comité devrait demander au joueur de procéder correctement et à l'adversaire de replacer sa balle sans pénalité. S'il est trop tard pour corriger l'erreur, les coups joués après la décision incorrecte doivent compter sans pénalité.

34-3/3.3

Joueur en stroke play jouant un coup d'un mauvais endroit à la suite d'une décision incorrecte ; procédure pour le compétiteur lorsque l'erreur est découverte

- Q.** En stroke play un joueur obtient une décision d'un arbitre et procède sur la base de cette décision, laquelle implique de dropper une balle et de jouer d'un mauvais endroit. Le Comité apprend par la suite la décision incorrecte de l'arbitre. Le Comité devrait-il demander au joueur d'annuler le coup ou les coups exécutés après la décision incorrecte et de procéder correctement ?
- R.** A moins d'une grave infraction ou que le joueur ait été manifestement désavantagé pour avoir joué d'un mauvais endroit, les coups joués après la décision incorrecte doivent compter sans pénalité.

Si une grave infraction a été commise ou que le joueur a été sérieusement désavantagé pour avoir joué d'un mauvais endroit, et que le joueur n'a pas encore joué du départ du trou suivant ou, dans le cas du dernier trou, n'a pas quitté le green, selon l'équité (Règle 1-4), le Comité doit corriger son erreur. Le Comité doit demander au joueur d'annuler le coup joué du mauvais endroit ainsi que les coups suivants et de procéder correctement. Le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué d'un mauvais endroit. S'il est trop tard pour corriger l'erreur, les coups joués après la décision incorrecte doivent compter sans pénalité.

Décisions connexes aux décisions 34-3/3 et 34-3/3.3 :

- 33-7/5 Jeu d'une mauvaise balle non corrigé sur avis d'un membre du Comité.
- 34-3/1.3 Compétiteur informé incorrectement d'annuler son coup.

34-3/3.5

Joueur relevant sa balle sans autorisation suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un Arbitre

- Q.** La balle d'un joueur repose contre une obstruction amovible et il demande un dégagement. Un arbitre l'avise correctement qu'il peut enlever l'obstruction selon la Règle 24-1 et qu'il devrait marquer la position de la balle au cas où elle se déplacerait lors du retrait de l'obstruction. Le joueur marque la position de la balle et la relève avant que l'arbitre ne puisse l'arrêter. Le joueur avait compris que, comme il lui avait été demandé de marquer la position de la balle, il était autorisé à la relever avant d'enlever l'obstruction. Le joueur devrait-il être pénalisé selon la Règle 18-2 dans ces circonstances ?
- R.** Non. À condition que l'arbitre soit convaincu que le joueur a mal interprété ses instructions, la balle devrait être replacée sans pénalité.

Décision connexe :

- 18-2/13 Balle relevée sans autorisation et nettoyée.

34-3/3.7**Joueur incorrectement informé de continuer avec la balle provisoire**

- Q.** En stroke play le coup de départ d'un joueur est envoyé vers une zone d'arbres, de buissons et d'herbes hautes. Pensant que sa balle peut être perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau, le joueur annonce son intention de jouer une balle provisoire et joue une balle du départ. Quand il arrive dans la zone, il trouve sa balle dans un obstacle d'eau latéral. Un arbitre l'informe incorrectement qu'une balle provisoire n'était pas autorisée dans de telles circonstances, et qu'en conséquence la seconde balle est devenue la balle en jeu avec pénalité de coup et distance. Le joueur continue avec la seconde balle, jouant trois coups supplémentaires pour finir le trou, et joue depuis le départ suivant. Le Comité prend alors connaissance de cette décision erronée. Quel score doit-il assigner au joueur pour le trou ?
- R.** Comme le joueur a joué la seconde balle du départ en croyant que sa balle d'origine pouvait être perdue à l'extérieur d'un obstacle d'eau, cette balle était une balle provisoire et le joueur aurait dû l'abandonner et continuer avec la balle d'origine (Règle 27-2c).

En demandant au joueur de continuer avec la balle provisoire, l'arbitre lui a fait jouer une mauvaise balle. Cependant le joueur n'encourt pas de pénalité selon la Règle 15-3b pour avoir joué une mauvaise balle car il a agi ainsi sur instruction d'un arbitre.

Le Comité devrait décider que le score du joueur pour le trou est 4 : son coup de départ avec la balle d'origine plus les trois coups joués avec la mauvaise balle suite à la décision erronée. Cependant, s'il avait été clairement déraisonnable pour le joueur de jouer sa balle d'origine comme elle reposait dans l'obstacle, il doit, selon l'équité (Règle 1-4), ajouter à son score une pénalité d'un coup selon la Règle 26-1.

34-3/3.9**Comité donnant une décision incorrecte selon la Règle 3-3 ; la décision peut-elle être corrigée ?**

- Q.** En stroke play, un compétiteur joue deux balles (X et Y) selon la Règle 3-3. Quand il rapporte les faits au Comité avant de rendre sa carte de score, le Comité juge que son score doit être celui fait avec la balle Y. Par la suite, le Comité réalise qu'il a rendu une décision incorrecte et que c'est le score fait avec la balle X qui aurait dû être le score du compétiteur pour le trou. Le Comité peut-il rectifier cette erreur ?
- R.** Une telle erreur est une décision incorrecte et non une erreur administrative. En conséquence la Règle 34 s'applique et la réponse dépend du moment où le Comité s'est rendu compte de sa décision incorrecte.

Si le Comité se rend compte de sa décision incorrecte avant que la compétition ne soit close, il doit corriger la décision sans pénalité pour le compétiteur en changeant son score pour le trou en question et en validant celui fait avec la balle X (Décision 34-3/1).

Si le Comité se rend compte de sa décision incorrecte après que la compétition est close, le score fait avec la balle Y doit demeurer le score du compétiteur pour le trou en question. Selon la Règle 34-3, une telle décision est définitive une fois la compétition close.

34-3/4**Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ**

- Q.** En stroke play, B, co-compétiteur de A et marqueur, pose réclamation à la fin du

tour parce que A a joué de l'extérieur de l'aire de départ au 15^e trou. A maintient qu'il a joué de l'intérieur de l'aire de départ.

Le Comité décide que la réclamation n'est pas valable parce qu'elle n'a pas été faite au départ du 15^e trou et parce que A conteste la réclamation. La décision est-elle correcte ?

- R.** C'est une question de fait que A ait joué ou non de l'extérieur de l'aire de départ. Le fait devrait être résolu sur la base du poids des éléments probants. Le moment de la réclamation n'est pas nécessairement un facteur à prendre en compte.
- Dans le cas cité, c'est la parole de B contre celle de A et le poids des éléments probants ne favorise aucun des compétiteurs. Dans un tel cas, le bénéfice du doute devrait profiter à A, le joueur du coup.

Décisions connexes :

- 6-6a/4 Marqueur refusant de signer la carte du compétiteur après contestation résolue en faveur du compétiteur.
- 6-6d/5 Spectateurs prétendant que le score d'un compétiteur est inexact.

34-3/5

Score réel d'un match non déterminable

- Q.** A la fin d'un match, A prétend qu'il est 1 up et B prétend que le match est à égalité. Le fait est rapporté au Comité. Le Comité recueille toutes les informations disponibles et est incapable de déterminer le score réel du match. Que devrait faire le Comité ?
- R.** Il devrait résoudre le problème de la façon la plus équitable. Une solution équitable serait d'ordonner que le match soit rejoué.

34-3/6

Joueur procédant selon une Règle inapplicable ; décision du Comité

Lorsqu'un joueur procède selon une Règle qui ne s'applique pas à sa situation et qu'ensuite il exécute un coup, le Comité doit déterminer la Règle à appliquer afin de donner une décision fondée sur les actions du joueur.

Parmi des exemples de décisions appropriées d'un Comité dans de tels cas, voir Décisions 18-2/3, 20-7/2, 25-1b/13 et 25-1c/2 et les explications ci-dessous :

Dans la Décision 18-2/3, le joueur a procédé selon une règle inapplicable (Règle 24-2). Comme la Règle 28 (Balle injouable) demande au joueur d'avoir l'intention de procéder selon cette Règle avant de relever la balle, le Comité ne peut pas appliquer la Règle 28 aux actions du joueur. Comme aucune Règle n'autorise un joueur à relever une balle dans cette circonstance, le Comité détermine que c'est la Règle 18-2 qui doit s'appliquer.

Dans la Décision 20-7/2, le joueur considère sa balle injouable dans un obstacle d'eau, la droppe en accord avec la procédure de l'option b ou c de la Règle 28 et la joue depuis l'obstacle d'eau. Puisque la Règle 26-1 est la seule Règle qui permette au joueur de relever sa balle pour se dégager de cette situation, le Comité détermine que cette Règle 26 s'applique et donne sa décision en conséquence. Il en résulte que le joueur est considéré comme ayant joué d'un mauvais endroit (c'est-à-dire un endroit non autorisé par la Règle 26-1).

Dans la Décision 25-1b/13, la balle du joueur repose dans de l'eau fortuite que le joueur prend par erreur pour un obstacle d'eau. Il droppe et joue une balle en accord avec la

procédure de l'option b selon la Règle 26-1. Puisque la Règle 25-1 est la seule Règle qui permette au joueur de relever sa balle pour se dégager de cette situation, le Comité détermine que cette Règle 25 s'applique et donne sa décision en conséquence. Il en résulte que le joueur est considéré comme ayant joué d'un mauvais endroit (c'est-à-dire un endroit non autorisé par la Règle 25-1) et ayant par erreur substitué une balle en infraction avec la Règle 25-1 (voir Règle 15-2).

Dans la Décision 25-1c/2, le joueur ne connaît pas la position de sa balle d'origine mais suppose, en l'absence de certitude ou quasi-certitude, qu'elle est dans un terrain en réparation. Il droppe et joue une autre balle selon la Règle 25-1c. Puisque le joueur ne connaît pas la position de sa balle d'origine, dans ces circonstances, la Règle 27-1 est la seule Règle selon laquelle le joueur aurait pu procéder. Donc, le Comité détermine que la Règle 27-1 s'applique et donne sa décision en conséquence. Il en résulte que le joueur est considéré comme ayant mis une balle en jeu selon une pénalité de coup et distance et ayant joué d'un mauvais endroit (c'est-à-dire un endroit non autorisé par la Règle 27-1).

34-3/7

Arbitre décidant que le joueur n'a pas causé le déplacement de sa balle ; Comité changeant la décision par la suite

- Q.** La balle en jeu d'un joueur se déplace et le joueur ne sait pas s'il a provoqué le déplacement de sa balle en infraction avec la Règle 18-2. Le joueur demande une décision à un arbitre. Se basant sur des indices, l'arbitre décide que le joueur n'a pas provoqué le déplacement de sa balle et demande au joueur de jouer la balle comme elle repose sans pénalité. Après que le joueur a joué, le Comité examine les mêmes indices, ou d'autres indices qui n'étaient pas disponibles au préalable, et détermine que le joueur a provoqué le déplacement de la balle. Quelle est la décision ?
- R.** La Règle 34-3 n'empêche pas un Comité de changer une décision (voir Décision 34-3/1). Comme le joueur a provoqué le déplacement de la balle, il devait la replacer avec un coup de pénalité selon la Règle 18-2. Ne l'ayant pas fait, il a joué d'un mauvais endroit. Cependant, comme il a agi sur instruction d'un arbitre, il n'encourt pas la pénalité générale de la Règle 18 pour avoir joué d'un mauvais endroit. Il encourt toutefois la pénalité d'un coup selon la Règle 18-2 car il a provoqué le déplacement de sa balle avant la décision de l'arbitre. Le joueur doit continuer avec la balle jouée d'un mauvais endroit. **(Révisée)**

34-3/8

Joueur procédant sur la base d'une décision, la version des faits donnée par le joueur s'avérant ensuite incorrecte

- Q.** La balle en jeu d'un joueur se déplace et le joueur demande une décision à un arbitre. Quand il est interrogé, le joueur informe l'arbitre qu'il n'a pas provoqué le déplacement de la balle. L'arbitre demande au joueur de jouer la balle de sa nouvelle position sans pénalité. Après que le joueur a joué, l'arbitre apprend qu'en fait le joueur a causé le déplacement de la balle. Quelle est la décision ?
- R.** Comme le joueur a provoqué le déplacement de la balle, il devait replacer la balle avec une pénalité d'un coup selon la Règle 18-2. Ne l'ayant pas fait, il a joué d'un mauvais endroit et il perd le trou en match play ou encourt une pénalité de deux coups en stroke play selon la Règle 18.

Le joueur doit continuer avec la balle jouée d'un mauvais endroit sauf que, en stroke play, si une grave infraction a été commise et que le joueur n'a pas encore joué du

départ suivant ou, dans le cas du dernier trou, n'a pas encore quitté le green, l'arbitre doit demander au joueur d'annuler le coup joué d'un mauvais endroit ainsi que tous les coups suivants, et de jouer depuis la position d'origine de la balle.

L'application de la pénalité générale dans cette situation est différente de la conclusion de la Décision 34-3/7 car, dans le cas évoqué, le joueur donne une information incorrecte qui conduit à une décision incorrecte. Il est de la responsabilité du joueur d'indiquer les faits corrects à un arbitre et le joueur est sujet à pénalité selon la Règle applicable si sa version incorrecte des faits le conduit à jouer d'un mauvais endroit. **(Révisée)**

34-3/9

Résolution de questions de fait ; responsabilité de l'Arbitre et du Comité

Résoudre des questions de fait est parmi les tâches les plus difficiles demandées à un arbitre ou à l'ensemble du Comité. Par exemple, ces situations recouvrent un large éventail d'incidents tels que déterminer si un joueur a provoqué le déplacement de sa balle (Décision 18-2/0.5), ou si un joueur a joué depuis l'extérieur de l'aire de départ (Décision 34-3/4), ou si un coup a été exécuté (Décision 14/1.5), ou le trou sur lequel une mauvaise balle a été jouée (Décision 15-1/3) ou l'état d'un match (Décision 34-3/5).

Dans toutes les situations impliquant des questions de fait, le lever du doute doit être tranché à la lumière de toutes les circonstances significatives et de l'évaluation du poids des indices, y compris, si cela est approprié, par une estimation de la probabilité des faits (Décision 15-1/3). Lorsque le Comité n'est pas en mesure de déterminer les faits de manière satisfaisante, il doit résoudre la question de la façon la plus équitable (Décision 34-3/5).

Le témoignage des joueurs impliqués est important et doit être pris pleinement en considération. Dans certaines situations où les faits ne sont pas décisifs, le doute doit être tranché en faveur du joueur (Décision 15-1/2 et 19-1/4.1) ; dans d'autres le doute doit être levé au détriment du joueur (Décisions 13-4/35.5 et 21/3). Il n'y a pas de règle formelle pour évaluer le témoignage des joueurs ou pour déterminer le poids à donner à tel témoignage et chaque situation doit être traitée selon ses propres spécificités. L'action appropriée dépend des circonstances de chaque cas et doit être laissée au jugement de l'arbitre, ou du Comité dans son ensemble.

Le témoignage de ceux qui ne font pas partie de la compétition, y compris les spectateurs, doit être accepté et évalué (Décision 27/12). Il est aussi approprié d'utiliser des documents télévisés ou similaires pour aider à lever le doute.

Il est important que toute question de fait soit résolue dans un délai raisonnable afin que la compétition puisse se poursuivre normalement. En conséquence, l'arbitre peut se limiter à n'évaluer que les indices à sa disposition dans ce délai raisonnable. Toute décision de ce type est toujours susceptible de révision ultérieure par l'arbitre, ou l'ensemble du Comité dès lors que des indices supplémentaires deviennent disponibles.

Si un jugement est rendu par un arbitre, un joueur a le droit de procéder sur la base de cette Décision que ce soit une interprétation des Règles de Golf (Décision 34-3/1.5) ou une résolution d'une question de fait (Décision 34-3/7). Dans ces deux circonstances, si des situations arrivent où la décision s'est avérée être incorrecte, le Comité est habilité, s'il le juge nécessaire, à faire une correction (Décisions 34-3/1 et 34-3/7). Cependant, dans toutes les circonstances, que ce soit en match play ou en stroke play, l'arbitre ou le Comité est limité, dans sa capacité à corriger ses décisions, par les directives contenues dans les Décisions 34-2/5, 34-2/6, 34-2/7, 34-3/3 et 34-3/3.3. **(Révisée)**

DIVERS

Divers/1

Record du parcours

Le terme "record du parcours" n'est pas défini dans les Règles de Golf. Toutefois, il est généralement admis qu'un score record devrait être reconnu comme l'officiel "record du parcours" seulement s'il a été réalisé dans une compétition individuelle en stroke play (à l'exclusion des compétitions contre bogey, contre par et Stableford) avec les trous et les marques de départ dans leurs positions de compétition ou de championnat.

Il est recommandé qu'un score record ne soit pas reconnu comme l'officiel "record du parcours" si une Règle Locale permet de placer la balle.

Divers/2

Les rââteaux doivent-ils être placés dans ou hors des bunkers ?

Q. Les rââteaux doivent-ils être placés dans ou hors des bunkers ?

R. Il n'y a pas de réponse idéale pour la position des rââteaux, mais tout bien étudié il semble qu'il est moins probable d'avantager ou de désavantager un joueur si les rââteaux sont placés en dehors des bunkers.

Il peut être argué qu'il est plus vraisemblable qu'une balle soit déviée vers ou éloignée d'un bunker si le rââteau est placé en dehors du bunker. Il pourrait aussi être avancé que si le rââteau est dans le bunker, il est plus improbable que la balle soit déviée en dehors du bunker.

Toutefois, en pratique, les joueurs qui laissent les rââteaux dans les bunkers les laissent fréquemment du côté où ces rââteaux ont tendance à arrêter une balle roulant vers une partie plane du bunker, entraînant un coup plus difficile que si la balle n'avait pas été arrêtée. Ceci est particulièrement important sur un terrain où les bunkers sont petits. Lorsque la balle s'immobilise sur ou contre un rââteau dans le bunker et que le joueur doit procéder selon la Règle 24-1, il peut ne pas être possible de replacer la balle au même endroit ou de trouver un endroit dans le bunker qui n'est pas plus près du trou – voir Décision 20-3d/2.

Si des rââteaux sont laissés au milieu du bunker, le seul moyen de les positionner ainsi est de les lancer dans le bunker et ceci en endommage la surface. De plus, si un rââteau est au milieu d'un grand bunker, soit il est inutilisé, soit le joueur est obligé de ratisser une grande zone du bunker amenant un retard inutile.

Par conséquent, après avoir considéré tous ces aspects, il est recommandé que les rââteaux soient laissés en dehors des bunkers dans des zones où il est peu vraisemblable qu'ils gênent le mouvement de la balle.

En dernier ressort, c'est en fait au Comité de décider où il désire que les rââteaux soient placés.

APPENDICE I

RÈGLES LOCALES ; RÈGLEMENTS DE LA
COMPÉTITION

PARTIE A

RÈGLES LOCALES

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

Comme prévu dans la Règle 33-8a, le *Comité* peut établir et publier des Règles Locales pour des situations locales anormales si elles sont conformes aux directives instaurées dans cet Appendice. En outre, des renseignements détaillés concernant des Règles Locales acceptables et interdites sont fournis dans les "Décisions sur les Règles de Golf" sous la Règle 33-8 et dans "Conseils pour l'organisation d'une Compétition".

Si des situations locales anormales gênent le bon déroulement du jeu et que le *Comité* considère nécessaire de modifier une Règle de Golf, il doit obtenir l'autorisation du *R&A*.

En respectant les directives exposées dans l'Appendice I, le *Comité* peut, en se référant aux exemples cités ci-dessous, adopter des Règles Locales types et les éditer sur une carte de score ou un tableau d'affichage. Toutefois, les Règles Locales types de nature temporaire ne devraient pas être imprimées sur une carte de score.

1. TERRAIN – DÉTERMINER LES LIMITES, LES LISIÈRES ET LE STATUT DES OBJETS

Le *Comité* peut adopter des Règles Locales :

- Spécifiant les moyens utilisés pour déterminer les *hors limites*, les *obstacles d'eau*, les *obstacles d'eau latéraux*, les *terrains en réparation*, les *obstructions* et les parties intégrantes du *terrain* (Règle 33-2a).
- Clarifiant le statut des *obstacles d'eau* qui peuvent être des *obstacles d'eau latéraux* (Règle 26).
- Clarifiant le statut d'objets pouvant être des *obstructions* (Règle 24).
- Déclarant toute construction comme étant une partie intégrante du *terrain* et donc pas une *obstruction*, par exemple les bords construits des *aires de départ*, des *greens* et des *bunkers* (Règles 24 et 33-2a).
- Déclarant les surfaces et les bordures artificielles de route comme étant des parties intégrantes du *terrain*.
- Accordant un dégagement, du type obtenu selon la Règle 24-2b, des routes et des chemins n'ayant pas des surfaces et des bords artificiels, s'ils peuvent affecter injustement le jeu.
- Définissant les obstructions temporaires installées sur le *terrain*, ou y étant attenantes, comme amovibles, inamovibles ou obstructions inamovibles temporaires.

2. PROTECTION DU TERRAIN

a. Terrain en réparation ; Jeu interdit

Si le *Comité* désire protéger une quelconque zone du *terrain*, y compris des gazonnières, des jeunes plantations et d'autres parties du *terrain* cultivées, il devrait la déclarer *terrain en réparation* et interdire le jeu depuis cette zone. La Règle Locale suivante est recommandée :

"Le _____ (délimité par _____) est *terrain en réparation* d'où le jeu est interdit. Si la balle d'un joueur repose dans la zone, ou si celle-ci interfère avec le *stance* du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur doit se dégager selon la Règle 25-1.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

b. Protection des jeunes arbres

Si on souhaite protéger de jeunes arbres, la Règle Locale suivante est recommandée :

"Protection des jeunes arbres identifiés par _____. Si un tel arbre interfère avec le *stance* d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle doit être relevée, sans pénalité, et droppée selon la procédure prescrite dans la Règle 24-2b (Obstruction inamovible). Si la balle repose dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit relever et dropper la balle conformément à la Règle 24-2b(i) excepté que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans l'*obstacle d'eau* et que la balle doit être droppée dans l'*obstacle d'eau*, ou bien le joueur peut procéder selon la Règle 26. La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle Locale.

Exception : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle locale si (a) une interférence due à tout autre chose qu'un tel arbre rend le coup clairement irréalisable, ou si (b) l'interférence d'un tel arbre ne se produit qu'en raison d'un *coup* manifestement déraisonnable ou d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

c. Zones écologiquement sensibles

Si une autorité appropriée (par ex. un organisme gouvernemental ou similaire) interdit, pour des raisons écologiques, l'entrée et/ou le jeu dans une zone du *terrain* ou une zone contiguë à celui-ci, le *Comité* devrait établir une Règle Locale clarifiant la procédure de dégagement. Le *Comité* n'est pas autorisé à déclarer une zone comme étant écologiquement sensible.

Le *Comité* a une certaine latitude dans la détermination du type de zone et peut la déclarer soit comme *terrain en réparation*, *obstacle d'eau* ou *hors limites*. Cependant, il ne peut pas définir une certaine zone comme *obstacle d'eau* si elle ne correspond pas à la Définition de "*l'obstacle d'eau*", et il devrait essayer de préserver le caractère du trou.

La Règle Locale suivante est recommandée :

"1. Définition

Une zone écologiquement sensible (ZES) est une zone ainsi déclarée par une autorité appropriée, l'entrée et/ou le jeu dans cette zone étant interdit pour des raisons écologiques.

Les _____ (délimité par _____) sont des zones écologiquement sensibles (ZES). Ces zones doivent être jouées comme (*terrain en réparation – obstacle d'eau – hors limites*)

2. Balle dans une zone écologiquement sensible

Terrain en réparation :

Si une balle est dans une ZES qui a été définie comme *terrain en réparation*, une balle doit être droppée conformément à la Règle 25-1b.

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

Obstacles d'eau et obstacles d'eau latéraux :

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

Note : si une balle droppée conformément à la Règle 26 roule dans une position où la ZES interfère avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel, le joueur doit se dégager comme prévu dans la Clause 3 de cette Règle locale.

Hors limites :

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

3. Interférence avec le stance ou la zone de mouvement intentionnel :

Une interférence due à une ZES se produit quand la ZES interfère avec le *stance* du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel. Si l'interférence existe, le joueur doit se dégager de la façon suivante :

- (a) Sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, il faut déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle et qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interférence de la ZES, et (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*. Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.
- (b) Dans un obstacle : si la balle est dans un *obstacle*, le joueur doit relever la balle et la dropper soit :
 - (i) Sans pénalité, dans l'*obstacle*, aussi près que possible de l'emplacement où la balle reposait, mais pas plus près du *trou*, sur une partie du *terrain* qui offre un dégagement complet de la ZES ; ou
 - (ii) Avec une pénalité d'un coup, en dehors de l'*obstacle*, en gardant le point où reposait la balle directement entre le *trou* et l'emplacement où la balle est droppée, sans limites de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de l'*obstacle*. En outre, le joueur peut procéder selon la Règle 26 ou 28, si elle est applicable.
- (c) Sur le green : si la balle est sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer sans pénalité à la position la plus proche d'où elle reposait qui offre un dégagement complet de la ZES, mais pas plus près du *trou* ni dans un *obstacle*.

La balle peut être nettoyée quand elle est relevée selon la Clause 3 de cette Règle Locale.

Exception : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon la Clause 3 de cette Règle Locale si (a) une interférence due à tout autre chose qu'une ZES rend le *coup* clairement irréalisable ou (b) si l'interférence d'une ZES ne se produit qu'en raison d'un

coup manifestement déraisonnable ou d'un *stance*, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

Note : Dans le cas d'une grave infraction à cette Règle Locale, le *Comité* peut imposer une pénalité de disqualification."

3. ÉTAT DU TERRAIN

a. Balle enfoncée

L'état du *terrain*, y compris la boue et l'humidité extrême, peut interférer avec le bon déroulement du jeu et justifier un dégagement pour une balle enfoncée n'importe où sur le *parcours*.

La Règle 25-2 prévoit un dégagement sans pénalité pour une balle enfoncée dans son propre impact dans toute zone tondu ras du *parcours*. Sur le *green*, une balle peut être relevée et le dommage causé par l'impact de la balle peut être réparé (Règles 16-1b et c). Quand l'autorisation de se dégager pour une balle enfoncée n'importe où sur le *parcours* se justifie, **la Règle Locale suivante est recommandée** :

"Sur le *parcours*, une balle qui est enfoncée peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement où elle repose, mais pas plus près du *trou*. Quand la balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* sur le *parcours*.

Note : Une balle est "enfoncée" quand elle est dans son propre impact et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Une balle ne doit pas nécessairement toucher la terre pour être enfoncée (par ex. l'herbe, des *détritus* ou des objets similaires. peuvent s'interposer entre la balle et la terre).

Exceptions :

1. Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si la balle est enfoncée dans du sable dans une zone qui n'est pas tondu ras.
2. Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle Locale si une interférence due à tout autre chose que la situation couverte par cette Règle Locale rend le *coup* clairement irréalisable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

b. "Balle placée" et "Règles d'hiver"

Le *terrain en réparation* est prévu dans la Règle 25 et les situations locales anormales occasionnelles qui pourraient gêner un jeu équitable et qui ne sont pas étendues, devraient être déclarées *terrain en réparation*.

Cependant, les mauvaises conditions telles que les neiges abondantes, les dégels au printemps, les pluies prolongées ou la chaleur extrême peuvent dégrader les *fairways* et empêcher parfois l'utilisation de lourds engins de tonte. Quand de telles conditions se généralisent sur tout le *terrain* et que le *Comité* pense que la règle de la "balle placée" ou les "règles d'hiver" amélioreraient le déroulement équitable du jeu ou aideraient à protéger le *terrain*, **la Règle Locale suivante** (qui devrait être retirée dès que les conditions le permettent) **est recommandée** :

"Une balle reposant dans une zone tondue ras du *parcours* (ou préciser une partie plus restreinte, par exemple sur le 6^e trou) peut, sans pénalité, être relevée et nettoyée. Avant de relever la balle le joueur doit marquer sa position. Ayant relevé la balle, il doit la placer sur un emplacement situé à moins de (préciser la zone, par exemple quinze centimètres, une longueur de club, etc.) de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du *trou* et ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

Un joueur ne peut placer sa balle qu'une seule fois et une fois placée la balle est *en jeu* (Règle 20-4). Si la balle ne s'immobilise pas à l'emplacement où elle a été placée, la Règle 20-3d s'applique. Si la balle s'immobilise à l'emplacement où elle a été placée et si par la suite elle se *déplace*, il n'y pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, à moins que les dispositions d'une autre *Règle* ne s'appliquent.

Si le joueur ne marque pas la position de la balle avant de la relever, s'il déplace la marque-balle avant d'avoir remis la balle en jeu ou s'il déplace la balle de toute autre manière, telle qu'en la faisant rouler avec un club, il encourt une pénalité d'un coup.

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

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

*Si un joueur encourt la pénalité générale pour une infraction à cette Règle Locale, il n'encourt pas de pénalité supplémentaire selon la Règle Locale."

c. Nettoyer la balle

Des conditions comme une extrême humidité pouvant causer de significatifs amas de boue adhérent à la balle, peuvent être telles que l'autorisation de relever, nettoyer et replacer la balle serait appropriée. Dans ces circonstances, la *Règle Locale suivante est recommandée* :

"(Préciser la zone, par ex. sur le 6^e trou, sur une zone tondue ras, sur tout le *parcours*, etc.) une balle peut être relevée et nettoyée sans pénalité. La balle doit être replacée.

Note : La position de la balle doit être marquée avant de la relever selon cette Règle locale – voir la Règle 20-1.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

d. Trous d'aération

Quand un *terrain* a été aéré, une Règle Locale permettant le dégagement, sans pénalité, d'un trou d'aération peut être justifiée. La *Règle Locale suivante est recommandée* :

"Sur le *parcours*, une balle qui vient reposer dans ou sur un trou d'aération peut être relevée sans pénalité, nettoyée et droppée aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait, mais pas plus près du *trou*. Quand la balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du *terrain* sur le *parcours*.

Sur le *green*, une balle reposant sur ou dans un trou d'aération peut être placée à l'emplacement le plus proche, pas plus près du *trou*, qui évite une telle situation.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

e. Joints entre les plaques de gazon

Si le *Comité* souhaite autoriser le dégagement des joints entre les plaques de gazon, mais pas des plaques de gazon elles-mêmes, **la Règle Locale suivante est recommandée** :

"Sur le *parcours*, les joints entre les plaques de gazon (pas les plaques de gazon elles-mêmes) sont assimilés à des *terrains en réparation*. Cependant, l'interférence d'un joint avec le *stance* du joueur n'est pas considérée comme étant elle-même une interférence selon la Règle 25-1.

Si la balle repose ou touche le joint ou si le joint interfère avec la zone de mouvement intentionnel, le dégagement est autorisé selon la Règle 25-1. Tous les joints situés dans la zone des plaques de gazon, sont considérés comme le même joint.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

f. Pierres dans les bunkers

Les pierres sont, par définition, des *débris* et, quand la balle d'un joueur est dans un *obstacle*, une pierre reposant dans l'*obstacle* ou le touchant ne peut pas être touchée ou déplacée (Règle 13-4). Cependant, les pierres dans les *bunkers* peuvent représenter un danger pour les joueurs (un joueur pourrait être blessé par une pierre frappée par le club du joueur essayant de jouer la balle) et elles peuvent gêner le bon déroulement du jeu.

Dans le cas où l'autorisation de relever une pierre dans un *bunker* se justifierait, **la Règle Locale suivante est recommandée** :

"Les pierres dans les *bunkers* sont des *obstructions* amovibles (la Règle 24-1 s'applique)."

4. OBSTRUCTIONS

a. Obstructions inamovibles proches du green (par ex. têtes d'arroseur)

La Règle 24-2 prévoit le dégagement sans pénalité d'une interférence due à une *obstruction* inamovible, mais elle stipule aussi que, sauf sur le *green*, l'interposition sur la *ligne de jeu* n'est pas, en soi, une interférence selon cette Règle.

Cependant, sur certains terrains, les colliers de *green* sont tondus si ras que les joueurs peuvent désirer putter s'ils sont tout près du *green*. Dans ce cas, les *obstructions* inamovibles sur le collier de *green* peuvent gêner le bon déroulement du jeu, et **l'introduction de la Règle Locale suivante**, autorisant un dégagement supplémentaire sans pénalité de l'interposition par une *obstruction* inamovible, **serait justifiée** :

"Le dégagement d'une interférence due à une *obstruction* inamovible peut être obtenu selon la Règle 24-2. De plus, si la balle repose sur le *parcours* et qu'une *obstruction* inamovible, située sur le *green* ou à l'intérieur de deux longueurs de club du *green*, et à l'intérieur de deux longueurs de club de la balle, s'interpose sur la ligne de jeu entre la balle et le *trou*, le joueur peut se dégager comme suit :

La balle doit être relevée et droppée au point le plus proche d'où reposait la balle qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interposition, et (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*.

Si la balle du joueur repose sur le *green* et qu'une *obstruction* inamovible à l'intérieur de deux longueurs de club du *green* s'interpose sur sa *ligne de putt*, le joueur peut se dégager comme suit :

La balle doit être relevée et placée au point le plus proche d'où reposait la balle qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interposition, et (c) n'est pas dans un *obstacle*.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée.

Exception : Un joueur ne peut pas se dégager selon cette Règle Locale si une interférence due à tout autre chose que l'*obstruction* inamovible rend le *coup* clairement irréalisable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

Note : S'il le souhaite, le *Comité* peut limiter cette Règle Locale à certains trous, aux balles reposant uniquement sur des zones tondues ras, à certaines *obstructions*, ou, dans le cas d'*obstructions* qui ne sont pas sur le *green*, aux *obstructions* dans les zones tondues ras. "Zone tondues ras" désigne toute partie du *terrain*, y compris les passages dans le *rough*, tondues à hauteur du *fairway* ou moins.

b. Obstructions inamovibles temporaires

Quand des obstructions temporaires sont installées sur le *terrain* ou y sont attenantes, le *Comité* devrait définir le statut de telles obstructions comme amovibles, inamovibles ou obstructions inamovibles temporaires.

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

"1. Définition

Une obstruction inamovible temporaire (OIT) est un objet artificiel non permanent qui est souvent installé dans le cadre d'une compétition et qui est fixe ou difficilement déplaçable.

Parmi les OIT on peut citer par exemple, mais sans limitation, les tentes, tableaux de score, tribunes, tours de télévision et toilettes.

Les haubans font partie de l'obstruction inamovible temporaire à moins que le *Comité* les déclare comme des lignes ou câbles électriques aériens.

2. Interférence

Il y a interférence due à une OIT quand (a) la balle repose devant et est si proche de l'OIT que l'OIT interfère avec le stance du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel, ou (b) la balle repose dans, sur, sous ou derrière l'OIT de sorte qu'une partie quelconque de l'OIT s'interpose directement entre la balle du joueur et le *trou* et est sur sa *ligne de jeu* ; l'interférence existe aussi si la balle repose à l'intérieur d'une longueur de club d'un emplacement équidistant du trou où une telle interposition existerait.

Note : Une balle est sous une OIT quand elle est au-dessous des bords les plus externes de l'OIT, même si ces bords ne se prolongent pas vers le bas jusqu'au sol.

3. Dégagement

Un joueur peut obtenir un dégagement d'une OIT, y compris d'une OIT qui est *hors limites*, de la manière suivante :

- a. Sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, on doit déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interférence telle qu'elle est définie dans la Clause 2, et (c) n'est ni dans un *obstacle*, ni sur un *green*. Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.

- b. Dans un obstacle : si la balle est dans un *obstacle*, le joueur doit relever et dropper la balle soit :
- (i) Sans pénalité, conformément à la Clause 3(a) ci-dessus, sauf que la plus proche partie du *terrain* offrant un dégagement complet doit être dans l'*obstacle*, ou, si le dégagement total n'est pas possible, sur une partie du *terrain* dans l'*obstacle* qui offre le dégagement maximal possible ; ou
 - (ii) Avec une pénalité d'un coup, hors de l'*obstacle* de la manière suivante : il faut déterminer sur le *terrain* le point le plus proche d'où repose la balle qui (a) n'est pas plus près du *trou*, (b) évite l'interférence telle qu'elle est définie dans la Clause 2, et (c) n'est pas dans un *obstacle*. Le joueur doit dropper la balle à l'intérieur d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie du *terrain* qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la Clause 3.

Note 1 : Si la balle repose dans un *obstacle*, rien dans cette Règle Locale n'empêche le joueur de procéder selon la Règle 26 ou la Règle 28, si elle est applicable.

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

Note 3 : Un *Comité* peut établir une Règle Locale (a) permettant ou obligeant un joueur à utiliser une dropping zone lorsqu'il se dégage d'une OIT, ou (b) permettant au joueur, comme option de dégagement supplémentaire, de dropper du côté opposé de l'OIT à partir du point déterminé selon la Clause 3, mais en respectant à part cela la Clause 3.

Exceptions : Si la balle d'un joueur repose devant ou derrière l'OIT (ni dans, sur ou sous l'OIT), il ne peut pas obtenir de dégagement selon la Clause 3 si :

1. Une interférence due à tout autre chose que l'OIT rend clairement irréalisable l'exécution d'un *coup* ou, dans le cas d'une interposition, l'exécution d'un *coup* en ligne directe vers le *trou* ;
2. L'interférence d'une OIT ne se produit qu'en raison d'un *coup* manifestement déraisonnable ou d'un *stance*, un mouvement ou une direction de jeu inutilement anormaux ; ou
3. Dans le cas d'une interposition, il serait clairement irréalisable d'envisager que le joueur puisse frapper la balle assez loin vers le *trou* pour atteindre l'OIT.

Un joueur qui n'est pas en droit de se dégager en raison de ces exceptions peut, si la balle repose sur le *parcours* ou dans un *bunker*, obtenir un dégagement comme prévu dans la Règle 24-2b, si elle est applicable. Si la balle repose dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut relever et dropper la balle conformément à la Règle 24-2b(i), sauf que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans l'*obstacle d'eau* et que la balle doit être droppée dans l'*obstacle d'eau*, ou le joueur peut procéder selon la Règle 26-1.

4. Balle non retrouvée dans une OIT

Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée est dans, sur ou sous une OIT, une balle peut être droppée selon les dispositions de la Clause 3 ou de la Clause 5, si elle est applicable. Pour permettre l'application des Clauses 3 et 5, la balle est considérée comme reposant à l'emplacement où elle a franchi en dernier les limites les plus externes de l'OIT (Règle 24-3).

5. Dropping zones

Si le joueur a une interférence due à une OIT, le *Comité* peut permettre ou exiger l'utilisation d'une dropping zone. Si le joueur utilise une dropping zone pour se dégager, il doit dropper la balle dans la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle reposait

initialement ou est considérée comme reposant selon la Clause 4 (même si la dropping zone la plus proche se trouve être plus près du *trou*).

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

c. Lignes électriques et câbles temporaires

Lorsque des lignes électriques, des câbles, ou des lignes téléphoniques sont installées sur le *terrain*, la Règle Locale suivante est recommandée :

"Les lignes électriques, les câbles, les lignes téléphoniques temporaires ainsi que les protections les recouvrant ou les étais les soutenant sont des *obstructions* :

1. Si ces éléments sont facilement déplaçables, la Règle 24-1 s'applique.
2. Si ces éléments sont fixes ou difficilement déplaçables, le joueur peut, si la balle repose sur le *parcours* ou dans un *bunker*, obtenir un dégagement comme prévu dans la Règle 24-2b. Si la balle repose dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut relever et dropper la balle selon la Règle 24-2b(i) excepté que le *point le plus proche de dégagement* doit être dans l'*obstacle d'eau* et que la balle doit être droppée dans l'*obstacle d'eau*, ou bien il peut procéder selon la Règle 26.
3. Si la balle heurte une ligne ou un câble électrique aérien, le *coup* est annulé et le joueur doit jouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée conformément à la Règle 20-5 (Jouer le coup suivant d'où le coup précédent avait été joué).

Note : les haubans étayant une obstruction inamovible temporaire font partie de celle-ci à moins que le *Comité*, par une Règle Locale, décrète qu'ils doivent être traités comme des lignes ou câbles électriques aériens.

Exception : Une balle qui, à la suite d'un *coup*, heurte un câble de raccordement s'élevant du sol ne doit pas être rejouée.

4. Les tranchées de câbles recouvertes d'herbe sont *terrain en réparation*, même si elles ne sont pas marquées ainsi, et la Règle 25-1b s'applique.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

5. OBSTACLES D'EAU – JOUER UNE BALLE PROVISOIREMENT SELON LA RÈGLE 26

Si un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau latéral*) a une taille, une forme et/ou qu'il est situé dans une position telle que :

- (i) il serait irréalisable de déterminer si la balle est dans l'*obstacle* ou que, pour ce faire, cela aurait pour conséquence de retarder indûment le jeu, et
- (ii) si la balle d'origine n'est pas retrouvée, il est sûr ou quasiment certain qu'elle est dans l'*obstacle d'eau*,

le *Comité* peut rédiger une Règle locale autorisant le jeu d'une balle provisoirement selon la Règle 26-1. La balle est jouée provisoirement selon l'une des options utilisables selon la Règle 26-1 ou toute Règle Locale applicable. Dans un tel cas, si une balle est jouée provisoirement et que la balle d'origine est dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut, soit jouer la balle d'origine comme elle repose, soit continuer avec la balle jouée

provisoirement, mais n'est plus autorisé à appliquer la procédure de la Règle 26-1 en ce qui concerne la balle d'origine.

Dans ces circonstances, **la Règle Locale suivante est recommandée** :

"Si il y a un doute que la balle repose ou soit *perdue* dans l'*obstacle d'eau* (préciser l'endroit), le joueur peut jouer une autre balle provisoirement selon l'une des options applicables de la Règle 26-1.

Si la balle d'origine est retrouvée en dehors de l'*obstacle d'eau*, le joueur doit continuer le jeu avec celle-ci.

Si la balle d'origine est retrouvée dans l'*obstacle d'eau*, le joueur peut jouer la balle d'origine comme elle repose ou continuer avec la balle jouée provisoirement selon la Règle 26-1.

Si la balle d'origine n'est pas retrouvée ou identifiée dans la période des cinq minutes de recherche, le joueur doit continuer avec la balle jouée provisoirement.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

6. DROPPING ZONES

Le *Comité* peut définir des dropping zones dans lesquelles des balles peuvent ou doivent être droppées s'il considère qu'il n'est pas faisable ou pratique de procéder exactement en conformité avec la Règle 24-2b ou la Règle 24-3 (Obstruction inamovible), la Règle 25-1b ou 25-1c (terrain en conditions anormales), 25-3 (mauvais green), la Règle 26-1 (obstacles d'eau et obstacles d'eau latéraux) ou la Règle 28 (balle injouable).

Généralement de telles dropping zones devraient être proposées comme une option additionnelle à celles qui sont autorisées selon la Règle plutôt que d'être obligatoires.

En prenant comme exemple celui d'une dropping zone pour un *obstacle d'eau*, quand une telle dropping zone est définie, **la Règle Locale suivante est recommandée** :

"Si une balle est, ou si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée se trouve dans l'*obstacle d'eau* (préciser l'endroit) le joueur peut :

- (i) procéder selon la Règle 26-1 ; ou
- (ii) comme option additionnelle, dropper une balle avec une pénalité d'un coup, dans la dropping zone.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE LOCALE :

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

Note : Lors de l'utilisation d'une dropping zone, les dispositions suivantes s'appliquent pour dropper ou redropper une balle :

- a) Le joueur n'est pas tenu d'être à l'intérieur de la dropping zone pour dropper une balle.
- b) La balle droppée doit toucher en premier une partie du *terrain* se trouvant à l'intérieur de la dropping zone.
- c) Si la dropping zone est définie par une ligne, la ligne est à l'intérieur de la dropping zone.
- d) La balle droppée n'est pas tenue de rester à l'intérieur de la dropping zone.
- e) La balle droppée doit être redroppée si elle roule et vient reposer dans l'une des positions couvertes par la Règle 20-2c(i-vi).

- f) La balle droppée peut rouler plus près du *trou* que l'emplacement où elle a touché en premier une partie du *terrain*, pourvu qu'elle soit au repos à l'intérieur de deux longueurs de club de ce point et qu'elle ne se trouve pas dans l'une des positions couvertes par (e).
- g) Par rapport aux dispositions des paragraphes (e) et (f), la balle droppée peut rouler et venir au repos plus près du *trou* que :
- sa position d'origine ou sa position estimée (voir Règle 20-2b) ;
 - le *point le plus proche de dégagement* ou le point de dégagement maximal (Règle 24-2, 25-1 ou 25-3) ; ou
 - le point où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière d'un *obstacle d'eau* ou d'un *obstacle d'eau latéral* (Règle 26-1).

7. INSTRUMENTS DE MESURE DE DISTANCE

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

"(Spécifier ce qui est approprié, par ex. : Dans cette compétition, ou Pour tout jeu sur ce *terrain*, etc.), un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure les distances. Si un joueur, pendant un *tour conventionnel*, utilise un instrument de mesure de distance pour évaluer ou mesurer d'autres paramètres pouvant l'aider dans son jeu (par exemple, le dénivelé, la vitesse du vent, etc.), le joueur est en infraction avec la Règle 14-3."

APPENDICE I

RÈGLES LOCALES ; RÈGLEMENTS DE LA COMPÉTITION

PARTIE B

RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

DÉFINITIONS

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

GÉNÉRALITÉS

La Règle 33-1 stipule : "Le *Comité* doit instaurer le règlement selon lequel une compétition doit être jouée". Le règlement devrait comprendre de nombreux points tels que les modalités d'inscription, les conditions d'admission, le nombre de tours, etc. dont il n'y a pas lieu de traiter dans les Règles de Golf ou dans cet Appendice. Des renseignements détaillés concernant ces règlements sont fournis dans les "Décisions sur les Règles de Golf" à la Règle 33-1 et dans "Conseils pour l'organisation d'une Compétition" (R&A).

Cependant il y a un certain nombre de sujets pouvant être couverts par le règlement d'une compétition sur lesquels l'attention du *Comité* est particulièrement attirée. Ce sont :

1. SPÉCIFICATION DES CLUBS ET DE LA BALLE

Les dispositions suivantes ne sont recommandées que pour les compétitions avec des joueurs de haut niveau :

a. Liste des Têtes de Driver Conformes

Sur son site web (www.randa.org), le R&A publie régulièrement une Liste des Têtes de Drivers Conformes qui recense les têtes de drivers qui ont été testées et reconnues conformes au regard des Règles de Golf. Si le *Comité* souhaite limiter les joueurs aux drivers dont la tête, identifiée par un modèle et un angle (loft), figure sur la Liste, la Liste devrait être affichée et **le règlement de compétition suivant devrait être appliqué** :

"Tout driver emporté par le joueur, doit avoir une tête, identifiée par un modèle et un angle (loft), mentionnée sur la Liste en vigueur des Têtes de Drivers Conformes établie par le R&A.

Exception : Un driver ayant une tête fabriquée avant 1999 n'est pas soumis à cette condition.

***PÉNALITÉ POUR TRANSPORTER UN OU PLUSIEURS CLUBS EN INFRACTION AU RÈGLEMENT, MAIS SANS AVOIR EXÉCUTÉ UN COUP AVEC :**

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

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

Match play ou stroke play – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité doit être appliquée en conséquence.

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

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

*Tout club emporté en infraction à la Règle 4-1 ou la Règle 4-2 doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son adversaire en match play ou son marqueur ou un co-compétiteur en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur omet d'agir ainsi, il est disqualifié.

PÉNALITÉ POUR EXÉCUTER UN COUP AVEC UN CLUB EN INFRACTION AU RÈGLEMENT :

Disqualification"

b. Liste des Balles de Golf Conformes

Sur son site web (www.randa.org), le R&A publie régulièrement une Liste des Balles de Golf Conformes qui recense les balles qui ont été testées et reconnues conformes au regard des Règles de Golf. Si le Comité souhaite exiger des joueurs qu'ils jouent des marques de balles de golf recensées sur la Liste, la Liste devrait être affichée et **le règlement de compétition suivant devrait être appliqué :**

"La balle que le joueur joue doit figurer sur la Liste en vigueur des balles de golf conformes publiée par le R&A.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

Disqualification"

c. Règlement de la même balle

Si l'on souhaite interdire le changement de marque et de modèle de balle durant un *tour conventionnel*, **le règlement suivant est recommandé :**

"Limitation des balles utilisées durant un tour (Note de la Règle 5-1) :

(i) Règlement de la "même balle"

Durant un *tour conventionnel*, la balle que le joueur joue doit être de la même marque et du même modèle que ceux figurant sous une référence unique dans la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformes.

Note : Si une balle de marque et/ou de modèle différent est droppée ou placée, elle peut être relevée sans pénalité et le joueur doit alors dropper ou placer une balle appropriée (Règle 20-6).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

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

Stroke play – Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour : quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une quelconque infraction s'est produite).

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

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

(ii) Procédure quand une infraction est découverte

Quand un joueur découvre qu'il a joué une balle en infraction avec ce règlement, il doit abandonner cette balle avant de jouer de l'*aire de départ* suivante et terminer le tour avec une balle appropriée. Sinon, le joueur est disqualifié. Si la découverte a lieu durant le jeu d'un trou et que le joueur choisit de substituer une balle appropriée avant de terminer le trou, le joueur doit placer une balle appropriée à l'emplacement où reposait la balle jouée en infraction au règlement."

2. CADET (NOTE DE LA RÈGLE 6-4)

La Règle 6-4 autorise un joueur à avoir un *cadet* à condition qu'il n'ait qu'un seul cadet à la fois. Néanmoins il peut y avoir des circonstances où un *Comité* désire interdire l'usage de *cadets* ou restreindre le choix du *cadet*, par exemple golfeur professionnel, fratrie, parent, autre joueur de la compétition, etc. Dans ce cas, **la rédaction suivante est recommandée** :

"Interdiction des cadets

Durant le *tour conventionnel*, les joueurs n'ont pas le droit d'avoir de *cadet*."

"Limitation du choix des cadets

Durant le *tour conventionnel*, un joueur ne peut pas employer _____ comme *cadet*."

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

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

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

Match play ou stroke play – Si l'infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité s'applique en conséquence.

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

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

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

3. CADENCE DE JEU (NOTE 2 DE LA RÈGLE 6-7)

Le *Comité* peut instaurer des directives sur la cadence de jeu, pour aider à la prévention du jeu lent, en conformité avec la Note 2 de la Règle 6-7.

4. INTERRUPTION DU JEU À CAUSE D'UNE SITUATION DANGEREUSE (NOTE DE LA RÈGLE 6-8B)

Comme il y a eu beaucoup de décès ou de blessures 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 les dispositions de la Note de la Règle 6-8b, **la rédaction suivante est recommandée** :

"Lorsque le jeu est interrompu par le *Comité* à cause d'une situation dangereuse, si les joueurs d'un match ou d'un groupe sont entre le jeu de deux trous, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que le *Comité* n'ait ordonné une reprise du jeu. S'ils sont en train de jouer un trou, ils doivent interrompre le jeu immédiatement et ne doivent pas le reprendre avant que le *Comité* n'ait ordonné une reprise du jeu. Si un joueur ne respecte pas cette interruption immédiate du jeu, il est disqualifié à moins de circonstances justifiant l'annulation de la pénalité comme prévu dans la Règle 33-7.

Le signal pour une interruption de jeu à cause d'une situation dangereuse sera un signal sonore prolongé."

Les signaux suivants sont généralement utilisés et il est recommandé à tous les *Comités* d'agir de même :

Interruption de jeu immédiate : Un signal sonore prolongé.

Interruption de jeu : Trois signaux sonores consécutifs, de façon répétée.

Reprise du jeu : Deux signaux sonores courts, de façon répétée.

5. ENTRAÎNEMENT

a. Règle générale

Le *Comité* peut établir une réglementation régissant les conditions d'entraînement conformément à la Note de la Règle 7-1, à l'Exception (c) de la Règle 7-2, à la Note 2 de la Règle 7 et à la Règle 33-2c.

b. Entraînement entre les trous (Note 2 de la Règle 7)

Si le *Comité* veut agir conformément à la Note 2 de la Règle 7-2, **la rédaction suivante est recommandée** :

"Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas jouer un *coup* d'entraînement sur ou près du *green* du dernier trou joué et ne doit pas tester la surface du *green* du dernier trou joué en faisant rouler une balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

Match play – Perte du trou suivant.

Stroke play – Deux coups sur le trou suivant.

Match play ou Stroke play – En cas d'infraction sur le dernier trou du *tour conventionnel*, le joueur encourt la pénalité sur ce trou."

6. CONSEIL DANS LES COMPÉTITIONS PAR ÉQUIPES (NOTE DE LA RÈGLE 8)

Si le *Comité* veut agir conformément à la Note de la Règle 8, **la rédaction suivante est recommandée** :

"Conformément à la Note de la Règle 8 des Règles de Golf, chaque équipe peut nommer une personne (en plus des personnes auxquelles un *conseil* peut être demandé conformément à cette Règle) autorisée à donner des *conseils* aux membres de cette équipe. Une telle personne (si l'on désire introduire une quelconque restriction quant à la désignation d'une personne, l'insérer ici) doit être connue du *Comité* avant de donner des *conseils*."

7. NOUVEAUX TROUS (NOTE DE LA RÈGLE 33-2B)

Le *Comité* peut stipuler, conformément à la Note de la Règle 33-2b, que les *trous* et *aires de départ*, pour un même tour d'une compétition se déroulant sur plus d'une journée, peuvent être situés différemment chacune des journées.

8. MOYENS DE TRANSPORT

Si l'on souhaite exiger des joueurs de marcher pendant la compétition, le **règlement suivant est recommandé** :

"Les joueurs ne doivent pas utiliser un quelconque moyen de transport pendant le *tour conventionnel* à moins d'y être autorisés par le *Comité*."

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION AU RÈGLEMENT :

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

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

Match play ou Stroke play – Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est censée avoir été découverte pendant le jeu du trou suivant et la pénalité doit être appliquée en conséquence.

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

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

*L'usage d'un moyen de transport non autorisé doit être abandonné immédiatement après avoir découvert qu'il y a infraction. Sinon, le joueur est disqualifié."

9. LUTTE CONTRE LE DOPAGE

Le *Comité* peut exiger dans le règlement de la compétition que les joueurs se conforment à des règles contre le dopage.

10. COMMENT DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS

Aussi bien en match play qu'en stroke play, une égalité peut être un résultat acceptable. Cependant, quand on désire n'avoir qu'un seul vainqueur, le *Comité* a le pouvoir de déterminer selon la Règle 33-6 comment et quand une égalité est départagée. La décision devrait être publiée à l'avance.

Le *R&A* recommande :

"Match play

Un match qui se termine all square devrait être départagé trou par trou jusqu'à ce qu'un *camp* gagne un trou. Le play-off devrait débuter sur le trou où le match a commencé. Dans un match avec handicap, les coups reçus devraient être alloués comme dans le *tour conventionnel*.

Stroke play

a) Dans le cas d'une égalité dans une compétition en stroke play en brut, un play-off est recommandé. Un tel play-off peut se dérouler sur 18 trous ou moins selon précision

du *Comité*. Si ceci n'est pas faisable ou si une égalité persiste, un play-off trou par trou est recommandé.

- b) Dans le cas d'une égalité en compétition en stroke play avec handicap, un play-off avec handicap est recommandé. Un tel play-off peut se dérouler sur 18 trous ou moins selon précision du *Comité*. Il est recommandé qu'un tel play-off se déroule sur au moins trois trous.

Dans les compétitions où l'utilisation de la table des coups rendus n'est pas appropriée, si le play-off comporte moins de 18 trous, le pourcentage des 18 trous à jouer devrait être appliqué aux handicaps des joueurs pour déterminer leurs handicaps pour le play-off. Les fractions de handicap d'une moitié ou plus devraient compter comme un coup entier, et toute fraction moindre devrait ne pas compter.

Dans les compétitions où la table des coups rendus doit être prise en compte, telles que stroke play à quatre balles, contre bogey, contre par et Stableford, les coups rendus devraient être attribués comme lors de la compétition, en utilisant pour chaque joueur sa table des coups rendus.

- c) Si aucun type de play-off n'est faisable, il est recommandé de comparer les cartes de score. La méthode de comparaison des cartes devrait être annoncée à l'avance et devrait aussi préciser ce qu'il arrive si la procédure ne désigne pas de vainqueur. Une méthode acceptable de comparaison des cartes de score est de désigner le vainqueur sur la base du meilleur score pour les neuf derniers trous. Si les joueurs ex aequo ont le même score pour les neuf derniers trous, on désignera le vainqueur sur la base des six derniers, trois derniers et finalement du 18^e trou. Si une telle méthode est utilisée dans une compétition avec des aires de départs multiples, il est recommandé que les "neuf derniers trous, six derniers trous, etc." soient considérés comme étant les trous 10-18, 13-18, etc.

Dans les compétitions où l'utilisation de la table des coups rendus n'est pas utilisable, comme un stroke play individuel, si les neuf derniers, six derniers, trois derniers trous sont utilisés, on déduira la moitié, le tiers, le sixième, etc. des handicaps du score sur ces trous. Le Comité devrait définir ces fractions en accord avec les recommandations de l'autorité responsable des handicaps.

Dans les compétitions où la table des coups rendus doit être prise en compte, telles que stroke play à quatre balles, contre bogey, contre par et Stableford, les coups rendus devraient être attribués comme lors de la compétition, en utilisant pour chaque joueur sa table des coups rendus."

11. TABLEAU DE MATCH PLAY

Bien que le tirage pour match play puisse être totalement aléatoire ou que certains joueurs puissent être répartis dans différents quarts ou huitièmes, il est recommandé d'utiliser le Tableau Général Numérique si les matches sont déterminés par un tour qualificatif.

Tableau Général Numérique

Afin de déterminer les places dans le tableau, les égalités dans les tours qualificatifs autres que celles pour la dernière place qualificative sont levées par l'ordre dans lequel les scores sont rendus, avec le premier score rendu recevant le nombre le plus bas disponible, etc.

S'il est impossible de déterminer l'ordre dans lequel les scores sont rendus, les égalités seront tranchées par un tirage aléatoire.

HAUT TABL. BAS TABL.**64 QUALIFIÉS**

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

HAUT TABL BAS TABL.**32 QUALIFIÉS**

1 c 32	2 c 31
16 c 17	15 c 18
8 c 25	7 c 26
9 c 24	10 c 23
4 c 29	3 c 30
13 c 20	14 c 19
5 c 28	6 c 27
12 c 21	11 c 22

16 QUALIFIÉS

1 c 16	2 c 15
8 c 9	7 c 10
4 c 13	3 c 14
5 c 12	6 c 11

8 QUALIFIÉS

1 c 8	2 c 7
4 c 5	3 c 6

APPENDICES II, III et IV**DÉFINITIONS**

Tous les termes définis sont en *italique* et sont classés par ordre alphabétique dans la section II "Définitions" – voir pages 19 à 28.

Le R&A se réserve le droit, à tout moment, de changer les *Règles* relatives aux clubs, balles, dispositifs et autres équipements et de donner ou changer les interprétations relatives à ces *Règles*. Pour avoir l'information la plus récente, contactez le R&A ou référez-vous au site www.randa.org/equipmentrules.

Toute caractéristique d'un club, d'une balle, d'un dispositif ou autre équipement qui n'est pas couverte par les *Règles*, qui est contraire au but et à l'intention des *Règles* ou qui pourrait changer d'une manière significative la nature du jeu, fera l'objet d'une décision du R&A.

Les dimensions et les limites contenues dans les Appendices II et III sont données dans les unités dans lesquelles la conformité est déterminée. Pour information un équivalent impérial/métrique est aussi mentionné, calculé à partir du taux de conversion de 1 pouce = 25,4 mm.

APPENDICE II

CONCEPTION DES CLUBS

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

Un fabricant devrait soumettre au R&A un exemplaire d'un club devant être fabriqué pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec les *Règles*. L'exemplaire devient la propriété du R&A en tant que référence. Si un fabricant omet de soumettre un exemplaire ou, l'ayant soumis, omet d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation d'un club, il assume le risque d'une décision de non-conformité de ce club avec les *Règles*.

Les paragraphes suivants indiquent les règles générales de conception des clubs, ainsi que les spécifications et les interprétations. De plus amples renseignements concernant ces réglementations et leur interprétation correcte sont fournis dans "Un Guide sur les Règles pour les Clubs et les Balles".

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

1. CLUBS

a. Règle générale

Un club est un instrument conçu pour frapper la balle ; il se présente, en général, sous trois types : bois, fers et putters qui se distinguent par leur forme et leur utilisation souhaitée. Un putter est un club dont l'angle d'ouverture (loft) ne dépasse pas 10 degrés et qui est principalement utilisé sur le *green*.

Le club ne doit pas être très différent des formes et fabrications traditionnelles et habituelles. Il doit être constitué d'un manche (shaft) et d'une tête, et peut avoir une partie du manche recouverte d'un matériau afin que le joueur puisse l'empoigner fermement (voir 3 ci-après). Toutes les pièces d'un club doivent être conçues pour que le club forme un tout et il ne doit comporter aucun accessoire externe. Une exception peut être faite pour des accessoires qui ne modifient pas la performance du club.

b. Réglages

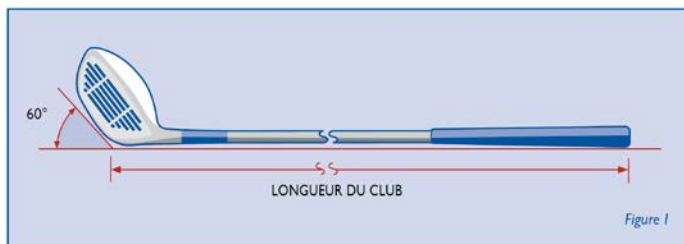
Tous les clubs peuvent comporter des accessoires de réglage du poids. D'autres types de réglage peuvent aussi être autorisés après évaluation par le R&A. Les exigences suivantes sont applicables à toutes méthodes de réglage autorisées :

- (i) le réglage ne peut pas être exécuté facilement ;
- (ii) toutes les pièces de réglage sont fixées solidement et il n'y a raisonnablement aucun risque qu'elles se desserrent pendant le tour ; et
- (iii) toutes les configurations de réglage sont conformes aux *Règles*.

Pendant un *tour conventionnel* les caractéristiques de jeu d'un club ne doivent pas être délibérément changées à dessein par réglage ou par tout autre moyen (voir Règle 4-2a).

c. Longueur

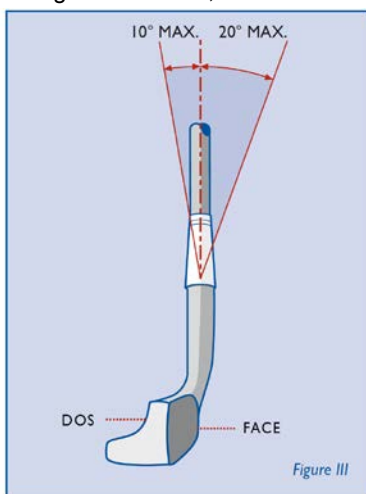
La longueur totale du club doit être d'au moins 18 pouces (0,457 m) et, sauf pour les putters, ne doit pas excéder 48 pouces (1,219 m).



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

La longueur est définie comme la distance du point d'intersection entre les deux plans à l'extrémité de la poignée (grip).

Pour les putters, la mesure de la longueur est prise de l'extrémité de la poignée (grip), le long de l'axe du manche ou d'une extension rectiligne de celui-ci, à la semelle du club.

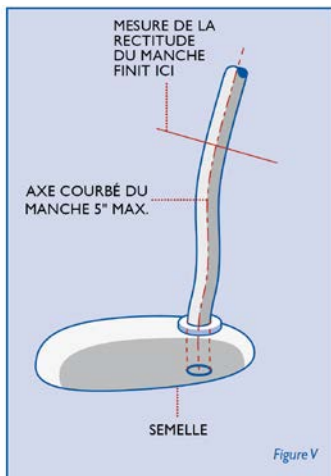
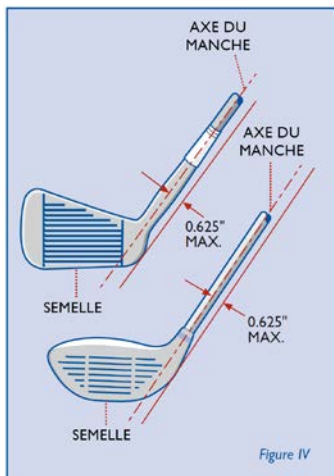


d. Alignement

Lorsque le club est dans sa position normale à l'adresse, le manche doit s'aligner de telle façon que :

- (i) la projection de la partie rectiligne du manche sur le plan vertical passant par la pointe et le talon doit s'écarter de la verticale d'au moins 10 degrés (voir Fig. II). Si la conception d'ensemble du club est telle que le joueur puisse efficacement utiliser le club dans une position verticale ou proche de celle-ci l'écart exigible de la verticale au manche dans ce plan peut être porté à 25 degrés ;
- (ii) La projection de la partie rectiligne du manche sur le plan vertical, défini par rapport à la ligne intentionnelle de jeu, ne diverge pas de la verticale de plus de 20 degrés vers l'avant ou 10 degrés vers l'arrière (voir Fig. III).

Excepté pour les putters, toute la partie du talon du club doit se trouver à moins de 0.625 pouce (15,88 mm) du plan défini par l'axe de la partie rectiligne du manche et la ligne (horizontale) intentionnelle de jeu (voir Fig. IV).



2. MANCHE (SHAFT)

a. Rectitude

Le manche doit être droit depuis l'extrémité de la poignée (grip) jusqu'à un point situé à pas plus de 5 pouces (127 mm) au-dessus de la semelle (sole) ; cette longueur est mesurée depuis le point où le manche n'est plus droit le long de l'axe de la partie courbée du manche jusqu'au collier (neck) et/ou la douille (socket) (voir Fig. V).

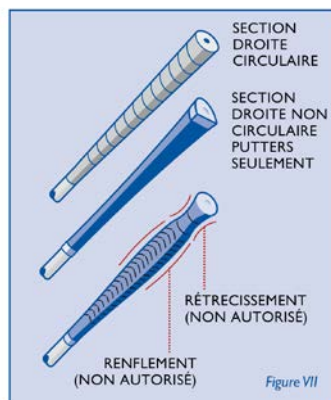
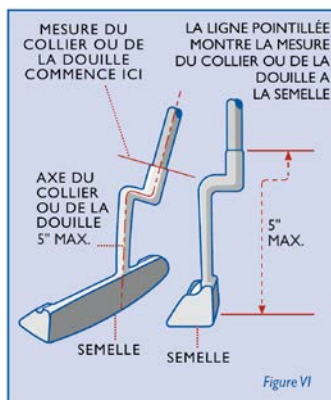
b. Caractéristiques de courbure et de torsion

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

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

c. Fixation de la tête du club

Le manche doit être fixé au talon de la tête du club soit directement, soit à travers un collier et/ou une douille. La longueur depuis le haut du collier et/ou de la douille jusqu'à la semelle du club ne doit pas excéder 5 pouces (127 mm), mesurée le long de l'axe, en suivant toute courbure du col et/ou de la douille (voir Fig. VI).



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

3. POIGNÉE (GRIP) (voir Fig. VII)

La poignée (grip) est un matériau ajouté au manche pour permettre au joueur d'avoir une prise ferme. Le grip doit être fixé sur le manche, doit être droit et de forme simple, aller jusqu'au bout du manche et ne doit pas comporter de partie moulée pour une partie quelconque des mains. Si aucun matériau n'est ajouté au manche, la partie du manche conçue pour être saisie par le joueur sera considérée comme étant la poignée.

- (i) Pour les clubs autres que les putters, la poignée doit être de section droite circulaire ; cependant des nervures continues, rectilignes et légèrement en saillie peuvent être incorporées sur toute la longueur de la poignée. Une spirale légèrement dentelée est aussi autorisée sur une poignée enveloppée ou une reproduction de celle-ci.
- (ii) Une poignée de putter peut avoir une section droite non circulaire à condition que la section droite ne comporte pas de concavité, soit symétrique et demeure généralement identique sur toute la longueur de la poignée (voir la clause (v) ci-dessous).
- (iii) La poignée peut-être fuselée mais ne doit pas comporter de renflement ou de rétrécissement. Les dimensions de sa section droite mesurées dans n'importe quelle direction ne doivent pas excéder 1,75 pouce (44,45 mm).
- (iv) Pour les clubs autres que les putters, l'axe de la poignée doit coïncider avec l'axe du manche.
- (v) Un putter peut comporter deux poignées, à condition que chacune soit de section droite circulaire et que l'axe de chacune coïncide avec l'axe du manche, et qu'elles soient séparées par au moins 1,5 pouce (38,1 mm).

4. TÊTE DU CLUB

a. Forme simple

La tête d'un club doit avoir une forme globalement simple. Tous les composants doivent être rigides, fonctionnels et de nature structurelle. La tête du club ou ses composants ne doivent pas être conçus pour ressembler à tout autre objet. Il n'est pas possible de définir "forme simple" précisément et sous tous ses aspects. Néanmoins, les particularités qui sont censées être en infraction avec ce critère et ne sont donc pas autorisées incluent, mais ne sont pas limitées à :

(i) Tous les clubs

- des trous à travers la face ;
- des trous à travers la tête, (des exceptions peuvent être faites pour les putters et des fers avec une cavité derrière la face) ;
- des accessoires servant à se conformer aux spécifications de dimensions ;
- des accessoires qui s'étendent dans ou devant la face du club ;
- des accessoires qui s'étendent de manière significative au-dessus de la ligne de tête ;
- des sillons dans la semelle ou patins sur celle-ci ne doivent pas se prolonger sur la face (quelques exceptions possibles pour les putters) ; et
- des équipements optiques ou électroniques.

(ii) Bois et fers

- toutes les particularités listées en (i) ;

- des cavités dans le dessin du talon et/ou la pointe de la tête qui peuvent être vues de dessus ;
- des cavités profondes ou multiples dans le dessin de la face arrière de la tête qui peuvent être vues de dessus ;
- un matériau transparent ajouté à la tête avec l'intention de rendre conforme un accessoire qui, autrement, ne serait pas permis ; et
- des accessoires qui s'étendent au-delà du dessin de la tête lorsque vus de dessus.

b. Dimensions, volume et moment d'inertie

(i) Bois

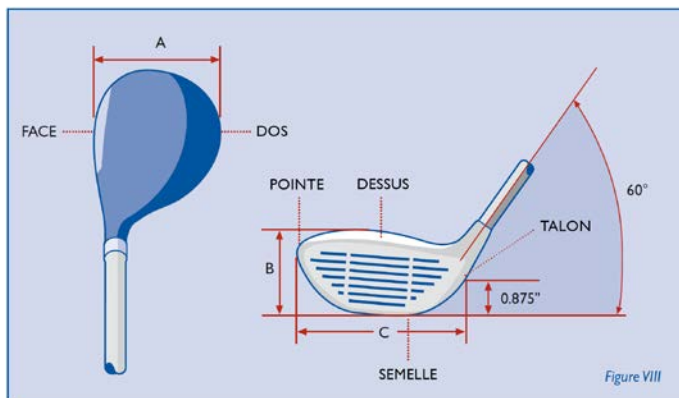
Quand le club repose avec un angle de 60 degrés, les dimensions de la tête de club doivent être telles que :

- la distance entre le talon et la pointe de la tête de club soit supérieure à la distance entre la face et le dos ;
- la distance entre le talon et la pointe de la tête de club ne dépasse pas 5 pouces (127 mm) ; et
- la distance entre la semelle et le dessus de la tête de club incluant tout accessoire autorisé ne dépasse pas 2,8 pouces (71,12 mm).

Ces dimensions sont mesurées horizontalement entre les projections verticales des points les plus externes de :

- la pointe et du talon ; et
- la face et du dos (voir Fig. VIII, dimension A) ;

et verticalement entre les projections horizontales des points les plus externes de la semelle et du dessus (voir Fig. VIII, dimension B). Si le point le plus externe du talon n'est pas clairement défini, il est considéré comme se trouvant à 0,875 pouces (22,23 mm) au-dessus du plan horizontal sur lequel le club repose (voir Fig. VIII, dimension C).



Le volume de la tête de club ne doit pas excéder 460 cm^3 (28,06 pouces³), avec une tolérance de 10 cm^3 (0,61 pouce³).

Lorsque le club se trouve avec un lie de 60 degrés, la composante de l'axe vertical du moment d'inertie passant par le centre de gravité de la tête ne doit pas excéder 5900 g cm^2 (32.259 oz in²) avec une tolérance de 100 g cm^2 (0.547oz in²).

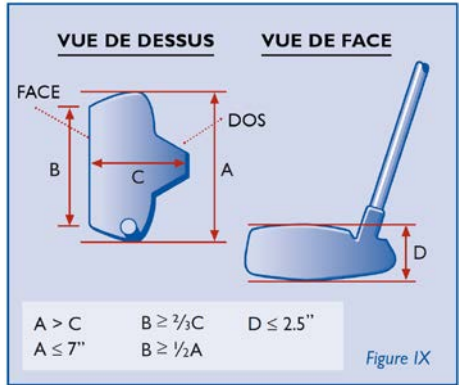
(ii) Fers

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

(iii) Putters (Voir Fig. IX)

Lorsque la tête de club est dans sa position à l'adresse, les dimensions de la tête doivent être telles que :

- la distance du talon à la pointe est plus grande que la distance de la face à la face arrière ;
- la distance du talon à la pointe est inférieure ou égale à 7 pouces (177,8 mm) ;
- la distance du talon à la pointe de la face est supérieure ou égale aux 2/3 de la distance de la face au dos de la tête ;
- la distance du talon à la pointe de la face est supérieure ou égale à la moitié de la distance du talon à la pointe de la tête de club ; et
- la distance de la semelle au-dessus de la tête, incluant tout accessoire autorisé, est inférieure ou égale à 2,5 pouces (63,5 mm)



Pour les têtes de forme traditionnelles, ces dimensions seront mesurées sur des lignes horizontales entre les projections verticales des points les plus extrêmes

- du talon et de la pointe à la tête ;
- du talon et de la pointe à la face ; et
- de la face au dos ;

et sur des lignes verticales entre les projections horizontales des points extrêmes de la semelle et du dessus de la tête.

Pour des têtes de forme non traditionnelles la dimension talon pointe peut être mesurée à la face.

c) Effet ressort et propriétés dynamiques

La conception, matériel et/ou fabrication, ou n'importe quel traitement de la tête de club (qui inclue la face) ne doit pas :

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

Note : (i) ne s'applique pas aux putters

d. Faces de frappe

La tête du club ne doit avoir qu'une seule face de frappe ; par contre le putter peut avoir deux faces de frappe à condition que leurs caractéristiques soient les mêmes et qu'elles soient opposées l'une à l'autre.

5. FACE DU CLUB

a. Règle générale

La face de club doit être dure et rigide et ne doit pas transmettre significativement plus ou moins d'effet à la balle qu'une face en acier standard, (des exceptions sont possibles pour les putters). Excepté pour les empreintes citées ci-dessous, la face de club doit être lisse et ne doit pas avoir un quelconque degré de concavité.

b. Rugosité et matériau de la zone d'impact

Excepté pour les empreintes spécifiées dans les paragraphes suivants, la rugosité de la surface à l'intérieur de la zone où l'impact est prévu (la "zone d'impact") ne doit pas excéder celle d'un sablage décoratif ou d'un fin fraisage (voir Fig. X).

La totalité de la zone d'impact doit être d'un matériau unique. Des exceptions peuvent être faites pour les clubs en bois.

c. Empreintes de la zone d'impact

Si un club a des rainures et/ou des empreintes poinçonnées dans la zone d'impact elles doivent satisfaire aux spécifications suivantes :

(i) Rainures

- Les rainures doivent être droites et parallèles.
- Les rainures doivent avoir une section transversale symétrique et des côtés qui ne convergent pas (voir Fig. XI).



Figure X

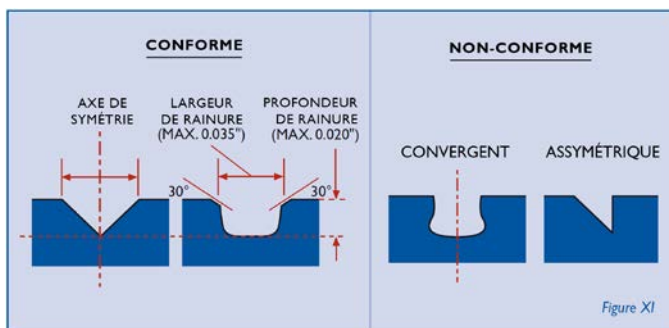
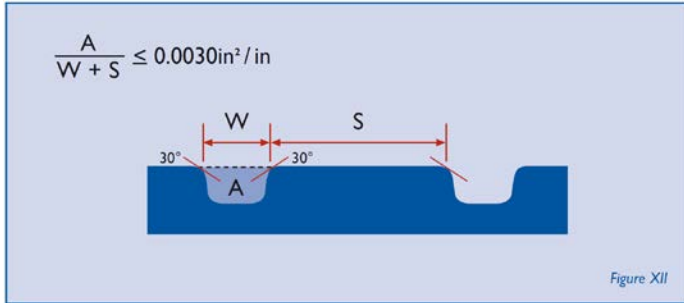


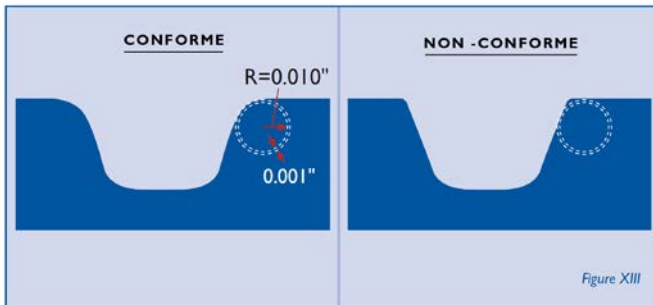
Figure XI

- * Pour les clubs qui ont un angle d'ouverture supérieur ou égal à 25 degrés, les rainures doivent avoir une section transversale simple.
- La largeur, l'espacement et la section transversale des rainures doivent être constants sur toute la zone d'impact (des exceptions peuvent être faites pour les bois).
- La largeur (L) de chaque rainure ne doit pas dépasser 0,035 pouce (0,9 mm) en utilisant la méthode de mesure des 30 degrés déposée auprès du R&A.
- La distance entre bords de rainures contiguës (I) ne doit pas être de moins de trois fois la largeur des rainures, et de pas moins de 0,075 pouce (1,905 mm).

- La profondeur de chaque rainure ne doit pas dépasser 0,020 pouce (0,508 mm).
- * Pour les clubs autres que les drivers l'aire de la section transversale d'une rainure (A) divisée par le pas (W+S) ne doit pas dépasser 0,0030 pouce carré par pouce (0,0762 mm²/mm) (voir Fig. XII).



- Les rainures ne doivent pas avoir d'arête acérée ou de bord en relief.
- *Pour les clubs qui ont un angle d'ouverture supérieur ou égal à 25 degrés, les bords des rainures doivent être en grande partie de forme circulaire d'un rayon effectif de pas moins de 0,010 pouce (0,254 mm) lorsqu'il est mesuré comme indiqué en Fig. XIII, et de pas plus de 0,020 pouce (0,508 mm). Des écarts du rayon effectif dans la limite de 0,001 pouce (0,0254 mm) sont admissibles.



(ii) Empreintes poinçonnées

- La dimension maximale de n'importe quelle empreinte poinçonnée ne doit pas dépasser 0,075 pouce (1,905 mm).
- La distance entre empreintes poinçonnées contiguës (ou entre empreintes poinçonnées et rainures) ne doit pas être de moins de 0,168 pouce (4,27 mm), mesurée de centre à centre.
- La profondeur de n'importe quelle empreinte poinçonnée ne doit pas dépasser 0,040 pouce (1,02 mm).
- Les empreintes poinçonnées ne doivent pas avoir de bords tranchants ou de lèvres bombées.
- *Pour les clubs qui ont un angle d'ouverture de 25 degrés ou plus, les bords des empreintes poinçonnées doivent être en grande partie de forme circulaire d'un rayon

effectif de pas moins de 0,010 pouce (0,254 mm) lorsqu'il est mesuré comme indiqué en Fig. XIII, et pas plus de 0,020 pouce (0,508 mm). Des écarts du rayon effectif, dans la limite de 0,001 pouce (0,0254 mm), sont admissibles.

Note 1 : Les spécifications des rainures et des empreintes poinçonnées signalées ci-dessus par un astérisque (*) s'appliquent seulement aux nouveaux modèles de clubs fabriqués le 1^{er} janvier 2010 ou après et à n'importe quel club dont les empreintes de la face ont été délibérément modifiées, par exemple par ré-usinage. Pour complément d'information sur le statut des clubs disponibles avant le 1^{er} janvier 2010, se reporter à la section "Equipment Search" du site www.randa.org

Note 2 : Le *Comité* peut exiger dans le règlement de la compétition, que les clubs transportés par les joueurs soient conformes aux spécifications des rainures et des empreintes poinçonnées signalées ci-dessus par un astérisque (*).

Cette disposition est seulement recommandée pour les compétitions impliquant des joueurs de haut niveau. Pour complément d'information, se reporter à la Décision 4-1/1 dans "Décisions sur les Règles de Golf".

d. Empreintes décoratives

Le centre de la zone d'impact peut être indiqué par un dessin à l'intérieur des limites d'un carré de 0,375 pouce (9,53 mm) de côté. Un tel dessin ne doit pas influencer indûment le mouvement de la balle. Des empreintes décoratives sont permises en dehors de la zone d'impact.

e. Empreintes sur la face de clubs non métalliques

Les spécifications ci-dessus ne s'appliquent pas aux clubs faits en bois dont la zone d'impact de la face est constituée d'un matériau de dureté moindre que celle du métal et dont l'angle d'ouverture (loft) est de 24 degrés ou moins, mais les empreintes qui pourraient influencer indûment le mouvement de la balle sont interdites.

f. Empreintes sur la face de putter

Toute marque sur la face d'un putter ne doit pas avoir d'arête acérée ou de bord en relief. La spécification concernant la rugosité, le matériau ou le marquage dans la zone d'impact ne s'applique pas.

APPENDICE III

LA BALLE

Un joueur dans le doute quant à la conformité d'une balle devrait consulter le *R&A*.

Un fabricant devrait soumettre au *R&A* des exemplaires d'une balle devant être fabriquée pour obtenir une décision sur la conformité de cette balle avec les *Règles*. Les exemplaires deviennent la propriété du *R&A* en tant que référence. Si un fabricant omet de soumettre des exemplaires ou, les ayant soumis, omet d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation d'une balle, il assume le risque d'une décision de non-conformité de cette balle avec les *Règles*.

Les paragraphes suivants indiquent les règlements généraux pour la conception de la balle, ainsi que les spécifications et interprétations. De plus amples informations relatives à ces règlements et leur interprétation correcte sont fournies dans le "Guide des Règles sur les Clubs et les Balles".

Dans les Règles, lorsqu'il est exigé qu'une balle réponde à des spécifications, elle doit être conçue et fabriquée avec l'intention de répondre à cette spécification.

1. GÉNÉRALITÉS

La balle ne doit pas différer substantiellement de la forme habituelle et de la fabrication traditionnelle. Le matériau et la construction de la balle ne doivent pas être contraires au but et à l'intention des *Règles*.

2. POIDS

Le poids de la balle ne doit pas dépasser 1,620 once (45,93 g).

3. DIMENSION

Le diamètre de la balle ne doit pas être de moins de 1,680 pouce (42,67 mm).

4. SYMÉTRIE SPHÉRIQUE

La balle ne doit pas être conçue, fabriquée ou modifiée intentionnellement pour avoir des propriétés qui diffèrent de celles d'une balle parfaitement sphérique.

5. VITESSE INITIALE

La vitesse initiale de la balle ne doit pas dépasser la limite spécifiée selon la Condition exposée dans le Standard de Vitesse Initiale (Initial Velocity Standard) déposé auprès du *R&A*.

6. Standard de Distance Totale

La distance combinée en portée et roule de la balle, lorsqu'elle est testée sur un appareil homologué par le *R&A*, ne doit pas dépasser la distance spécifiée dans les conditions définies par le Standard de Distance Totale applicable aux balles de golf et disponible auprès du *R&A*.

APPENDICE IV

DISPOSITIFS ET AUTRES ÉQUIPEMENTS

Un joueur se demandant si l'utilisation d'un dispositif ou autre équipement pourrait constituer une infraction aux *Règles* devrait consulter le *R&A*.

Un fabricant devrait soumettre au *R&A* un exemplaire du dispositif ou autre équipement devant être fabriqué pour qu'il soit officiellement décidé si son utilisation pendant un *tour conventionnel* pourrait conduire un joueur à être en infraction avec la Règle 14-3. L'exemplaire devient la propriété du *R&A* en tant que référence. Si un fabricant omet de soumettre un exemplaire ou, l'ayant soumis, omet d'attendre une décision avant fabrication et/ou commercialisation du dispositif ou autre équipement, le fabricant assume le risque d'une décision selon laquelle l'utilisation du dispositif ou autre équipement serait contraire aux *Règles*.

Les paragraphes suivants prescrivent les règlements généraux pour la conception de dispositifs et d'autres équipements, ainsi que les spécifications et interprétations. Ils devraient être lus en conjonction avec la Règle 11-1 (Surélever la balle) et la Règle 14-3 (Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale de l'Équipement).

1. TEE (Règle 11)

Un tee est un dispositif conçu pour surélever la balle au-dessus du sol. Un tee ne doit pas :

- être plus long que 4 pouces (101,6 mm) ;
- être conçu ou fabriqué de telle manière qu'il puisse indiquer la *ligne de jeu* ;
- influencer indûment le mouvement de la balle ; ou
- aider d'une autre manière le joueur pour exécuter un *coup* ou dans son jeu.

2. GANTS (Règle 14-3)

Le joueur peut porter des gants qui facilitent la prise en main du club, à condition qu'ils soient simples.

Un gant "simple" doit :

- se composer d'une enveloppe ajustée de la main avec une gaine ou une ouverture individuelle pour chaque doigt (doigts et pouce) ; et
- être fait de matériaux lisses sur toute la paume et la surface de prise des doigts.

Un gant "simple" ne doit pas comporter :

- sur la surface de prise ou à l'intérieur du gant un matériau dont le but principal est de procurer un rembourrage ou qui a pour effet de procurer un rembourrage. Le rembourrage est défini comme une zone du matériau du gant qui est de plus de 0,025 pouce (0,635 mm) plus épaisse que les zones contiguës du gant sans matériau supplémentaire ;

Note : Un matériau peut être ajouté pour la résistance à l'usure, l'absorption de l'humidité ou d'autres buts fonctionnels, à condition qu'il ne dépasse pas la définition du rembourrage (voir ci-dessus) ;

- des bandes pour éviter au club de glisser ou pour attacher la main au club ;
- un moyen quelconque de lier les doigts ensemble ;
- un matériau sur le gant qui adhère au matériau sur la poignée ;

- des particularités, autres que des aides visuelles, conçues pour aider le joueur à placer ses mains dans une position constante et/ou particulière sur la poignée ;
- du poids pour aider le joueur à exécuter un coup ;
- aucune particularité qui pourrait limiter le mouvement d'une articulation ; ou
- aucune autre particularité qui pourrait aider le joueur à exécuter un coup ou dans son jeu.

3. CHAUSSURES (Règle 14-3)

Le joueur peut porter des chaussures qui facilitent la prise d'un *stance* ferme. Assujettis aux règlements de la compétition, des accessoires tels que des clous sur la semelle sont autorisés, mais les chaussures ne doivent pas comporter de particularités :

- conçues pour aider le joueur à prendre son *stance* et/ou à construire un *stance* ;
- conçues pour aider le joueur dans son alignement ; ou
- qui pourraient d'une autre manière aider le joueur pour exécuter un *coup* ou dans son jeu.

4. VÊTEMENTS (Règle 14-3)

Les vêtements ne doivent pas comporter de particularités :

- conçues pour aider le joueur dans son alignement ;
- qui pourraient d'une autre manière aider le joueur pour exécuter un *coup* ou dans son jeu.

5. DISPOSITIFS DE MESURE DE DISTANCE (Règle 14-3)

Pendant un *tour conventionnel* l'utilisation de n'importe quel dispositif de mesure de distance n'est pas autorisée, à moins que le *Comité* ait établi une Règle Locale à cet effet (voir Note de la Règle 14-3 et Appendice I ; Partie A ; Section 7).

Même lorsque la Règle Locale est en vigueur, le dispositif ne doit pas être utilisé à des fins interdites par la Règle 14-3, cela inclut mais ne se limite pas à :

- l'évaluation ou la mesure de la pente ;
- l'évaluation ou la mesure d'autres conditions qui pourraient affecter le jeu (par ex. la vitesse ou la direction du vent) ;
- des recommandations qui pourraient aider le joueur à exécuter un *coup* ou dans son jeu (par ex. choix du club, type de coup à jouer, lecture du green ou tout autre conseil similaire) ; ou
- le calcul de la distance effective entre deux points prenant en compte la dénivelée ou d'autres conditions ayant une incidence sur la distance du coup.

Un dispositif multifonctions, tel qu'un Smartphone ou un PDA, peut être utilisé comme dispositif de mesure de distance, mais il ne doit pas être utilisé pour estimer ou mesurer d'autres paramètres pour lesquels une telle action serait une infraction à la Règle 14-3.

INTRODUCTION

L'Index comprend plus de 5000 entrées, chacune d'elle se réfère à une Décision par un numéro d'ordre. Les Décisions relatives à un thème donné sont groupées sous un titre, qui doit être considéré comme un mot clé.

Il existe plus de 250 mots clés qui renseignent de deux manières différentes :

- . ceux qui se réfèrent directement à une entrée (Décision)
- . ceux qui se réfèrent simplement à d'autres titres plus appropriés.

Des Décisions rassemblées sous des titres comportant un grand nombre d'entrées sont parfois groupées dans des sous-titres pour plus d'efficacité.

Le sommaire qui précède l'Index actuel est une liste de tous les titres trouvés dans l'Index. C'est le point de départ pour une recherche dans l'Index et une familiarisation avec ces titres rendra plus facile l'utilisation de cet Index. Chacune des plus de 1200 Décisions du livre est répertoriée dans l'index. Pratiquement chaque Décision apparaît dans des titres différents pour améliorer les chances de trouver la bonne Décision relative à une situation donnée.

Efficacité et temps passé avec le livre des Décisions supposent qu'il faut d'abord devenir habile en trouvant dans l'Index la Décision la plus proche relative à la situation considérée.

Par exemple, supposons une situation en match play où un joueur relève sa balle sans marquer sa position croyant à tort que son dernier coup est concédé.

Dans le sommaire, identifiez le titre (mot clé) qui pourrait être utilisé :

- . Balle relevée,
- . Concession
- . Marquer la position de la balle ou
- . Green.

La Décision correspondante (2-4/3) est trouvée dans chacun de ces titres.

Si le sommaire n'est pas consulté en premier, on pourrait sélectionner un mot clé qui n'est pas retenu comme titre, et beaucoup d'effort pourrait être fait sans succès.

Par exemple, des titres possibles tel que "relever la balle" ou "balle non marquée" ne sont pas des titres de l'Index ; les termes corrects qui sont trouvés dans le sommaire sont "Balle relevée" ou "Marquer la position de la balle".

Une référence au sommaire guidera efficacement un lecteur vers le titre correct et augmentera la probabilité de trouver la Décision appropriée.

SOMMAIRE DE L'INDEX

ABRI DE MI-PARCOURS

Voir Club House ou abri de mi-parcours

ACCEPTER AIDE OU PROTECTION

Voir Aide ou protection, acceptation de

ADRESSER LA BALLE12

AIDE MÉDICALE12

Voir aussi Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation inhabituelle d'équipement – Problème physique

AIDE OU PROTECTION, ACCEPTATION DE12

Voir aussi Aide médicale – Balle aidant ou gênant le jeu – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques – Match play à quatre balles – Stroke play à quatre balles

AIGUILLES DE PIN

Voir Arbre ou buisson - Feuilles

AIRE DE DÉPART ET MARQUES DE DÉPART13

Voir aussi Coup et distance – Marquer ou définir un terrain – Statut d'un objet – Tee

AMÉLIORER LA LIGNE DE JEU

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt

AMÉLIORER LA LIGNE DE PUTT

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt

AMÉLIORER LA POSITION DE LA BALLE

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt

AMÉLIORER LA ZONE DE MOUVEMENT INTENTIONNEL

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt

AMÉLIORER LA ZONE DE STANCE OU DE MOUVEMENT INTENTIONNEL, LE LIE OU LA POSITION DE LA BALLE, LA LIGNE DE JEU OU DE PUTT 15

Voir aussi Lie d'une balle modifié – Ligne de jeu – Ligne de putt – Stance – Zone du mouvement intentionnel

AMÉLIORER LE LIE DE LA BALLE

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt

AMÉLIORER LE STANCE

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt

ANCRER, POINT D'ANCRAGE 17

Voir aussi Clubs – Grip, prendre son grip - Coup

ANIMAL

Voir Abeilles – Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Chien – Fourmis et fourmilères – Insectes – Serpent – Ver

ANIMAL FOUISEUR, REPTILE OU OISEAU (ET TROUS FAITS PAR EUX)..... 17

Voir aussi Certitude ou quasi-certitude – Eau fortuite – Reptile – Statut d'un objet – Terrain en conditions anormales – Terrain en réparation

ANNULATION DES SCORES

Voir Interruption et reprise du jeu – Parcours injouable ou fermé

ANNULER UNE PÉNALITÉ

Voir Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité

ARBITRE 19

Voir aussi Comité – Observateur

ARBRE OU BUISSON 19

Voir aussi Feuilles – Statut d'un objet

ARBUSTE

Voir Arbre ou buisson – Feuilles – Statut d'un objet

BALLE	20	BALLE ENTRÉE	
<i>Voir aussi</i> Adresser la balle – Balle aidant ou gênant le jeu – Balle au repos déplacée – Balle déviée ou arrêtée – Balle droppée ou redroppée – Balle enfoncée – Balle en suspens au bord du trou – Balle hors d'usage – Balle perdue – Balle placée ou replacée – Balle provisoire – Balle relevée – Balle substituée – Balle touchée – Balle "x-out" – Chercher et identifier la balle – Coup – Echanger des balles – Entrer et terminer le trou – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques – Hors limites – Lie d'une balle modifié – Nettoyer la balle – Marque-balle – Seconde balle – Statut d'un objet		<i>Voir</i> Entrer et terminer le trou – Ne pas entrer la balle	
BALLE AIDANT OU GÊNANT LE JEU	21	BALLE GÊNANT OU AIDANT LE JEU	
<i>Voir aussi</i> Aide ou protection, acceptation de – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques		<i>Voir</i> Balle aidant ou gênant le jeu	
BALLE ARRÊTÉE		BALLE HORS D'USAGE	32
<i>Voir</i> Balle déviée ou arrêtée		<i>Voir aussi</i> Balle injouable	
BALLE AU REPOS DÉPLACÉE	22	BALLE IDENTIFIÉE	
<i>Voir aussi</i> Balle déviée ou arrêtée – Balle touchée		<i>Voir</i> Chercher et identifier la balle	
BALLE CHERCHÉE		BALLE INJOUABLE	32
<i>Voir</i> Chercher et identifier la balle		<i>Voir aussi</i> Balle hors d'usage	
BALLE DÉPLACÉE		BALLE INTERFÉRANT AVEC LE JEU	
<i>Voir</i> Balle au repos déplacée		<i>Voir</i> Balle aidant ou gênant le jeu	
BALLE DÉVIÉE OU ARRÊTÉE	26	BALLE NETTOYÉE	
<i>Voir aussi</i> Balle au repos déplacée – Balle en mouvement frappée par le club – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques		<i>Voir</i> Nettoyer la balle	
BALLE DROPPÉE OU REDROPPÉE	27	BALLE NON ENTRÉE	
<i>Voir aussi</i> Balle placée ou replacée – Balle relevée – Règles locales		<i>Voir</i> Ne pas entrer la balle	
BALLE ÉCHANGÉE		BALLE PERDUE	33
<i>Voir</i> Echanger des balles		<i>Voir aussi</i> Balle provisoire – Certitude ou quasi-certitude – Chercher ou identifier la balle	
BALLE ENFONCÉE	31	BALLE PLACÉE OU REPLACÉE	36
<i>Voir aussi</i> Impact de balle		BALLE PROVISOIRE	38
BALLE EN MOUVEMENT FRAPPÉE PAR LE CLUB	31	<i>Voir aussi</i> Balle perdue – Hors limites – Seconde balle	
<i>Voir aussi</i> Balle au repos déplacée – Balle déviée ou arrêtée		BALLE REDROPPÉE	
BALLE EN SUSPENS AU BORD DU TROU	31	<i>Voir</i> Balle droppée ou redroppée	
		BALLE RELEVÉE	39
		BALLE REPLACÉE	
		<i>Voir</i> Balle placée ou replacée	
		BALLE SUBSTITUÉE	42
		<i>Voir aussi</i> Echanger des balles	
		BALLE TOUCHÉE	43
		<i>Voir aussi</i> Balle au repos déplacée	
		BALLE "X-OUT"	43
		BANDAGE	43

BANDE	43	CHERCHER ET IDENTIFIER LA BALLE	50
		<i>Voir aussi</i> Balle perdue	
BARRAGE		CHIEN	51
<i>Voir</i> Play-off et égalités			
BARRIÈRE, PORTE ou FENÊTRE	43	CHIPPER	
<i>Voir aussi</i> Hors limites – Marquer ou définir un terrain – Statut d'un objet		<i>Voir</i> Clubs – Statut d'un objet	
BLESSURE		CLÔTURE	51
<i>Voir</i> Problème physique		<i>Voir aussi</i> Clôture, ligne, mur ou piquet hors limites – Mur – Statut d'un objet	
BOIS ET COPEAUX DE BOIS	43	CLÔTURE D'UNE COMPÉTITION	52
<i>Voir aussi</i> Détritux – Obstructions		<i>Voir aussi</i> Comité – Handicap et compétition avec handicap – Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité – Règlement d'une compétition – Scores et cartes de score	
BOULE D'HERBE SAUVAGE	43	CLÔTURE, LIGNE, MUR OU PIQUET DE HORS LIMITES	53
BOUCHON D'ANCIEN TROU	44	<i>Voir aussi</i> Hors limites – Marquer ou définir un terrain – Statut d'un objet	
BUNKER	44	CLUB-HOUSE OU ABRÍ DE MI-PARCOURS	54
<i>Voir aussi</i> Sable			
CADENCE DE JEU	47	CLUBS	54
<i>Voir aussi</i> Retarder indument le jeu		<i>Voir aussi</i> Coup – Grip, prendre son grip – Poser le club sur le sol – Statut d'un objet	
CADET	47	CODE DE BONNE CONDUITE	
CANALISER LE PUBLIC AVEC PIQUETS, CORDES OU LIGNES	49	<i>Voir</i> Étiquette	
<i>Voir aussi</i> Obstruction – Statut d'un objet		COMITÉ	57
CERTITUDE OU QUASI-CERTITUDE	49	<i>Voir aussi</i> Arbitre – Clôture d'une compétition – Doutes sur les faits – Interruption et reprise du jeu – Marquer ou définir un terrain – Observateur – Parcours injouable ou fermé – Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité – Réclamations et contestations – Règlements de compétition – Règles locales	
<i>Voir aussi</i> Animal fouisseur, reptile ou oiseau (ou trous faits par eux) – Balle perdue – Balle provisoire – Eau fortuite – Élément extérieur – Obstacles d'eau – Obstructions – Terrain en conditions anormales – Terrain en réparation		COMPÉTITION PAR ÉQUIPES	63
CHAMPIGNON		CONCESSION	63
<i>Voir</i> Statut d'un objet		<i>Voir aussi</i> Forfait – Match play à quatre balles – Match play en simples – Mauvais renseignement	
CHARIOT	50	CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES	64
<i>Voir aussi</i> Équipement – Voiturette		<i>Voir aussi</i> Interruption et reprise du jeu – Parcours injouable ou fermé	
CHAUSSURE		CONNU OU QUASI-CERTAIN	
<i>Voir</i> Pieds et chaussures		<i>Voir</i> Certitude ou quasi-certitude	
CHEMIN			
<i>Voir</i> Routes et chemins			
CHEMIN DE VOITURETTES			
<i>Voir</i> Routes et chemins			

CONSEIL	65	DIRECTION DE JEU ANORMALE <i>Voir</i> Stance, mouvement ou direction de jeu anormal	
CONTESTATIONS <i>Voir</i> Réclamations et contestations		DIRECTIVES	73
CONTRE BOGEY	66	DISPOSITIFS ARTIFICIELS, ÉQUIPEMENT INHABITUEL ET UTILISATION ANORMALE D'ÉQUIPEMENT	73
<i>Voir aussi</i> Stableford		<i>Voir aussi</i> Aide médicale – Statut d'un objet	
CONTRE PAR	66	DISTANCE, INFORMATIONS ET REPÈRES DE DISTANCE	74
<i>Voir aussi</i> Contre bogey – Stableford		<i>Voir aussi</i> Mesurer	
CORDES <i>Voir</i> Canaliser le public avec piquets, cordes ou lignes		DIVOT ET TROU DE DIVOT	74
COUP	66	DOMMAGE	75
<i>Voir aussi</i> Balle en mouvement frappée par le club – Concession – Coup annulé ou à rejouer – Coup et distance – Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement – Entraînement – Handicap et compétition avec handicap – Mauvaise balle – Mouvement d'essai		<i>Voir aussi</i> Balle hors d'usage – Clubs – Réparation – Terrain en réparation	
COUP ANNULÉ OU À REJOUER	67	DOUTE SUR LA PROCÉDURE	76
<i>Voir aussi</i> Aire de départ et marques de départ – Balle déviée ou arrêtée – Coup et distance – Ordre de jeu en foursomes et threesomes		<i>Voir aussi</i> Balle provisoire – Doute sur les faits – Grave infraction aux règles – Seconde balle	
COUP ET DISTANCE	69	DOUTE SUR LES FAITS	77
DÉFINIR UN TERRAIN <i>Voir</i> Marquer ou définir un terrain		<i>Voir aussi</i> Comité – Doute sur la procédure	
DÉGAGEMENT MAXIMUM <i>Voir</i> Maximum possible de dégagement		DRAIN	78
DÉLAI <i>Voir</i> Retarder indûment le jeu		DRAPEAU	78
DÉPART ET HEURES DE DÉPART <i>Voir</i> Groupes et groupage – Heure de départ		<i>Voir aussi</i> Green	
DÉPLACEMENT ET BALLE DÉPLACÉE <i>Voir</i> Balle au repos déplacée – Balle déviée ou arrêtée – Balle en mouvement frappée par le club		DROPPING ZONE	79
DÉTRITUS	70	EAU FORTUITE	79
<i>Voir aussi</i> Statut d'un objet		<i>Voir aussi</i> Certitude ou quasi-certitude – Terrain en conditions anormales	
DIRECTEMENT ATTRIBUABLE	72	ÉCHANGER DES BALLES	81
		<i>Voir aussi</i> Balle substituée	
		ÉCLAIRS <i>Voir</i> Foudre	
		ÉCREVISSE <i>Voir</i> Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Statut d'un objet	
		ÉGALITÉ <i>Voir</i> Play-off et égalités	

ÉLÉMENT EXTÉRIEUR	81	FORFAIT	93
<i>Voir aussi</i> Balle déviée ou arrêtée – Détrit – Statut d'un objet		<i>Voir aussi</i> Concession – Trou partagé	
EMPREINTE DE BALLE	82	FOUDRE	93
<i>Voir aussi</i> Impact de balle – Marque-balle		<i>Voir aussi</i> Conditions météorologiques - Interruption et reprise du jeu – Situations dangereuses	
EMPREINTE DE PIEDS	82	FOURMIS ET FOURMILIÈRES	93
<i>Voir aussi</i> Bunker – Dommage – Marque de clou – Terrain en conditions anormales – Terrain en réparation		<i>Voir aussi</i> Détrit - Insectes	
ENREGISTREMENT DES SCORES		FOURSOMES	93
<i>Voir</i> Marqueur – Scores et cartes de score		FRAPPER LA BALLE	
ENTENTE POUR DÉROGER AUX RÈGLES	83	<i>Voir</i> Coup	
ENTRAÎNEMENT	84	FRAPPER UNE BALLE EN MOUVEMENT	
ENTRER ET TERMINER LE TROU	85	<i>Voir</i> Balle en mouvement frappée par le club	
<i>Voir aussi</i> Coup – Ne pas entrer la balle		FRUIT	
ÉQUIPEMENT	85	<i>Voir</i> Statut d'un objet	
<i>Voir aussi</i> Chariot – Clubs – Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation inhabituelle d'équipement – Statut d'un objet – Voiturette		GAINÉ DU TROU	
ÉQUITÉ	86	<i>Voir</i> Trou	
ÉTIQUETTE	90	GANT	94
EXCLURE L'APPLICATION D'UNE RÈGLE		<i>Voir aussi</i> Équipement – Bande	
<i>Voir</i> Entente pour déroger aux règles		GAZON	
EXERCER UNE INFLUENCE SUR LA BALLE / MODIFIER LES CONDITIONS PHYSIQUES	90	<i>Voir</i> Herbe et herbe sauvage	
<i>Voir aussi</i> Grave infraction aux règles		GIVRE	94
FAIRWAY ET ZONE TONDUE RAS	92	GLACE	
<i>Voir aussi</i> Balle enfoncée – Sur le parcours		<i>Voir</i> Détrit – Eau fortuite - Obstructions	
FEUILLES	92	GRAVE INFRACTION AUX RÈGLES	95
<i>Voir aussi</i> Arbre ou buisson – Statut d'un objet		<i>Voir aussi</i> Entente pour déroger aux règles – Étiquette	
FIL À PLOMB		GRAVIER	
<i>Voir</i> Statut d'un objet		<i>Voir</i> Pierre, rocher ou gravier	
FLEURS	93	GREEN	96
		<i>Voir aussi</i> Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Balle en suspens au bord du trou – Bouchon d'ancien trou – Drapeau – Indication de la ligne de putt – Ligne de putt – Mauvais green – Trou	
		GRIP, PRENDRE SON GRIP	99
		<i>Voir aussi</i> Clubs	

GROUPES ET GROUPE.....99*Voir aussi* Heure de départ**HANDICAP ET COMPÉTITION AVEC HANDICAP**.....99*Voir aussi* Clôture de la compétition – Réclamations et contestations – Scores et cartes de score**HERBE OU HERBE SAUVAGE**.....100*Voir aussi* Fairway et zone tondue ras – Marque de clou – Test ou tester**HERBE SAUVAGE***Voir* Herbe ou herbe sauvage**HEURE DE DÉPART**.....101*Voir aussi* Groupes et groupage – Parcours injouable ou fermé**HONNEUR**.....102*Voir aussi* Jouer hors tour – Ordre de jeu**HORS LIMITES**.....102*Voir aussi* Balle provisoire – Clôture, ligne, mur ou piquet de hors limites – Marquer ou définir un terrain**HORS TOUR***Voir* Jouer hors tour – Ordre de jeu**IDENTIFIER UNE BALL***Voir* Balle perdue – Chercher et identifier une balle**IMPACT DE BALLE**.....104*Voir aussi* Balle enfoncée – Marque-balle**IMPOSER UNE PÉNALITÉ***Voir* Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité**INDICATION DE LA LIGNE DE JEU**.....105*Voir aussi* Indication de la ligne de putt – Ligne de jeu – Ligne de putt**INDICATION DE LA LIGNE DE PUTT**.....105*Voir aussi* Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Green – Indication de la ligne de jeu – Ligne de jeu – Ligne de putt**INSECTES**.....105*Voir aussi* Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Détritus – Statut d'un objet**INSTRUCTIONS***Voir* Conseil**INTERFÉRENCE***Voir* Balle aidant ou gênant le jeu – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques**INTERRUPTION ET REPRISE DU JEU**..... 106**JEU LENT***Voir* Retarder indûment le jeu**JOUER D'UN MAUVAIS ENDROIT***Voir* Mauvais endroit**JOUER HORS TOUR**..... 107*Voir aussi* Honneur – Ordre de jeu – Ordre de jeu en foursomes et threesomes**LIE D'UNE BALLE MODIFIÉ**..... 107*Voir aussi* Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt**LIE LE PLUS PROCHE LE PLUS SIMILAIRE**108*Voir aussi* Lie d'une balle modifié**LIGNE DE JEU**..... 108*Voir aussi* Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Indication de la ligne de jeu**LIGNE DE PUTT**..... 110*Voir aussi* Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Indication de la ligne de jeu – Green – Indication de la ligne de putt - Trou**LIGNE ÉLECTRIQUE**..... 111**LIMITES DES PARTIES DU TERRAIN**..... 111**MANIÈRE D'EXÉCUTER UN COUP***Voir* Coup**MARCHES***Voir* Obstructions – Statut d'un objet

MARQUE-BALLE.....	111	MATÉRIAU MIS EN TAS POUR ÊTRE ÉVACUÉ.....	119
<i>Voir aussi</i> Impact de balle – Marquer la position de la balle – Statut d'un objet		<i>Voir aussi</i> Ouvrier de terrain et trou fait par un ouvrier de terrain – Statut d'un objet – Terrain en réparation	
MARQUE COMMERCIALE.....	112	MAUVAISE AIRE DE DÉPART.....	119
MARQUE DE CLOU.....	112	<i>Voir aussi</i> Aire de départ et marques de départ	
<i>Voir aussi</i> Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Dommage – Green – Ligne de putt		MAUVAISE BALLE.....	119
MARQUER LA POSITION DE LA BALLE ..	112	MAUVAIS ENDROIT.....	121
<i>Voir aussi</i> Marque-balle		<i>Voir aussi</i> Grave infraction aux règles	
MARQUER OU DÉFINIR UN TERRAIN.....	113	MAUVAIS GREEN.....	123
<i>Voir aussi</i> Aire de départ et marques de départ – Clôture – Clôture, ligne, mur ou piquet de hors limites – Comité - Hors limites – Obstacles d'eau – Obstructions – Règles locales – Terrain en conditions anormales – Terrain en réparation		MAUVAIS RENSEIGNEMENT.....	123
MARQUER UN TERRAIN		<i>Voir aussi</i> Réclamations et contestations – Mauvais renseignement sur les règles – Renseignements sur les coups réalisés	
<i>Voir</i> Marquer ou définir un terrain		MAUVAIS RENSEIGNEMENT SUR LES RÈGLES.....	125
MARQUEUR.....	115	<i>Voir aussi</i> Mauvais renseignement – Renseignements sur les coups réalisés	
<i>Voir aussi</i> Marque-balle – Scores et cartes de score		MAXIMUM POSSIBLE DE DÉGAGEMENT	125
MATCH PLAY		<i>Voir aussi</i> Point le plus proche de dégagement	
<i>Voir</i> Concession – Mauvais renseignement – Réclamations et contestations – Renseignements sur les coups réalisés – Trou partagé		MESURER.....	126
MATCH PLAY À QUATRE BALLES.....	116	<i>Voir aussi</i> Distance, informations et repères de distances	
<i>Voir aussi</i> Forfait – Mauvais renseignement – Stableford à quatre balles – Stroke play à quatre balles		MODIFIER UNE PÉNALITÉ	
MATCH PLAY À QUATRE BALLES SIMULTANÉ AVEC MATCH SIMPLE		<i>Voir</i> Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité	
<i>Voir</i> Match play en simples		MORT SUBITE EN PLAY-OFF	
MATCH PLAY À TROIS BALLES.....	118	<i>Voir</i> Play-off et égalités	
MATCH PLAY EN SIMPLES.....	118	MOUSSE	
MATCH PLAY SIMULTANÉ AVEC STROKE PLAY		<i>Voir</i> Statut d'un objet	
<i>Voir</i> Match play en simple		MOUVEMENT ANORMAL	
		<i>Voir</i> Stance, mouvement ou direction de jeu anormal	
		MOUVEMENT D'ESSAI.....	126
		<i>Voir aussi</i> Entraînement	

MUR	127	ORDRE DE JEU EN FOURSOMES ET THREESOMES	135
<i>Voir aussi</i> Clôture, ligne, mur ou piquet de hors limites – Obstructions – Partie intégrante du parcours – Statut d'un objet			
NE PAS ENTRER LA BALLE	127	OUVRIER DE TERRAIN, TROU FAIT PAR UN OUVRIER DE TERRAIN	136
<i>Voir aussi</i> Entrer et terminer le trou			
NETTOYER LA BALLE	127	PARAPLUIE	136
OBJETS ARTIFICIELS		PARCOURS	
<i>Voir</i> Obstructions		<i>Voir</i> Hors limites – Marquer ou définir un terrain – Parcours injouable ou fermé – Sur le parcours	
OBJETS NATURELS		PARCOURS INJOUABLE OU FERMÉ	136
<i>Voir</i> Détritus		<i>Voir aussi</i> Interruption et reprise du jeu	
OBSERVATEUR	128	PARTIE INTÉGRANTE DU PARCOURS	136
<i>Voir aussi</i> Arbitre - Comité		<i>Voir aussi</i> Barrière, porte ou fenêtre – Clôture – Marquer ou définir un terrain – Obstructions – Mur	
OBSTACLE		PÉNALITÉ ANNULÉE PAR LE COMITÉ	
<i>Voir</i> Bunker – Obstacles d'eau		<i>Voir</i> Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité	
OBSTACLES D'EAU	128	PÉNALITÉ IMPOSÉE PAR LE COMITÉ	
<i>Voir aussi</i> Balle provisoire – Certitude ou quasi-certitude – Marquer ou définir un terrain		<i>Voir</i> Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité	
OBSTACLES D'EAU LATÉRAUX		PÉNALITÉ IMPOSÉE, MODIFIÉE OU ANNULÉE PAR LE COMITÉ	137
<i>Voir</i> Obstacles d'eau		<i>Voir aussi</i> Clôture d'une compétition – Comité – Pénalités multiples : situations	
OBSTRUCTIONS	131	PÉNALITÉ MODIFIÉE PAR LE COMITÉ	
<i>Voir aussi</i> Bois et copeaux de bois – Détritus – Partie intégrante du parcours – Certitude ou quasi-certitude – Statut d'un objet		<i>Voir</i> Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité	
OBSTRUCTIONS TEMPORAIRES		PÉNALITÉS MULTIPLES : SITUATIONS ...	139
<i>Voir</i> Règles locales			
OcéAN	135	PIEDS ET CHAUSSURES	140
OFFICIEL		PIERRE, ROCHER OU GRAVIER	140
<i>Voir</i> Arbitre - Comité		<i>Voir aussi</i> Détritus – Mur – Statut d'un objet	
OISEAU		PIQUETS	141
<i>Voir</i> Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux)		<i>Voir aussi</i> Clôture, ligne, mur ou piquets de hors limites – Statut d'un objet	
ORAGE		PLAGE	141
<i>Voir</i> Foudre			
ORDRE DE JEU	135	PLANTES	
<i>Voir aussi</i> Coup annulé ou à rejouer – Joueur hors tour – Ordre de jeu en foursomes et en threesomes		<i>Voir</i> Arbre ou buisson – Fleurs – Herbe ou herbe sauvage – Statut d'un objet	

PLAY-OFF EN MORT SUBITE*Voir* Play-off et égalités**PLAY-OFF ET ÉGALITÉS.....141****PLUIE***Voir* Conditions météorologiques – Interruption et reprise du jeu**POIGNÉE***Voir* Grip, prendre son grip**POINT LE PLUS PROCHE DE DÉGAGEMENT.....142***Voir aussi* Maximum possible de dégagement**PONT.....143****PORTE***Voir* Barrière, porte ou fenêtre**POSER LE CLUB SUR LE SOL.....143***Voir aussi* Adresser la balle**POTEAU INDICATEUR.....143***Voir aussi* Statut d'un objet**PRIX.....144****PROBLÈME PHYSIQUE.....144***Voir aussi* Aide médicale – Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation inhabituelle d'équipement**PROCÉDURE NON APPLICABLE***Voir* Règle ou procédure non applicable**PROTECTION***Voir* Aide ou protection**PUBLIC***Voir* Canaliser le public avec piquets, cordes ou lignes**RACINES.....144***Voir aussi* Arbre ou buisson**RÂTEAU.....144***Voir aussi* Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Bunker – Ligne de jeu – Obstructions – Statut d'un objet**RÉCLAMATIONS***Voir* Réclamation et contestations**RÉCLAMATIONS ET CONTESTATIONS... 145***Voir aussi* Arbitre – Comité – Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le comité**RECORD DU PARCOURS.....148****REDROPPER***Voir* Balle droppée ou redroppée**RÉFUS DE SE CONFORMER A UNE RÈGLE.....148****RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION.....148***Voir aussi* Comité – Règles locales**RÈGLE NON APPLICABLE***Voir* Règle ou procédure non applicable**RÈGLE OU PROCÉDURE NON APPLICABLE.....149****RÈGLES***Voir* Mauvais renseignement sur les règles**RÈGLES LOCALES.....150***Voir aussi* Règlements de compétition**RENSEIGNEMENT INEXACT***Voir* Mauvais renseignement – Mauvais renseignement sur les règles**RENSEIGNEMENT INEXACT SUR LES RÈGLE***Voir* Mauvais renseignement – Mauvais renseignement sur les règles – Renseignements sur les coups réalisés**RENSEIGNEMENT SUR LES COUPS****RÉALISÉS.....153***Voir aussi* Mauvais renseignement**RÉPARATION.....153***Voir aussi* Dommage – Terrain en réparation**REPLACER***Voir* Balle placée ou replacée**RESPONSABILITÉS DU JOUEUR.....154**

REPRISE DU JEU <i>Voir</i> Interruption et reprise du jeu	STABLEFORD A QUATRE BALLES 162 <i>Voir aussi</i> Match play à quatre balles – Stroke play à quatre balles
REPTILE <i>Voir</i> Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux)	STANCE 162 <i>Voir aussi</i> Adresser la balle – Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt
RETARDER INDÛMENT LE JEU 155 <i>Voir aussi</i> Cadence de jeu	STANCE ANORMAL <i>Voir</i> Stance, mouvement ou direction de jeu anormal
RETARD INDÛ <i>Voir</i> Retarder indûment le jeu	STANCE, MOUVEMENT OU DIRECTION DE JEU ANORMAL 163
ROCHER <i>Voir</i> Pierre, rocher ou gravier	STATUT D'UN OBJET 164
ROSÉE 155	STROKE PLAY <i>Voir</i> Doute sur la procédure – Ne pas entrer la balle – Scores et cartes de score – Seconde balle
ROUGH 156 <i>Voir aussi</i> Sur le parcours	STROKE PLAY À QUATRE BALLES 166 <i>Voir aussi</i> Match play à quatre balles – Stableford à quatre balles
ROUTES ET CHEMINS 156 <i>Voir aussi</i> Statut d'un objet	SURFACES ARTIFICIELLES <i>Voir</i> Obstructions
SABLE 156 <i>Voir aussi</i> Bunker	SUR LE PARCOURS 167 <i>Voir aussi</i> Fairway et zone tondue raz – Rough
SALIVE 157 <i>Voir aussi</i> Détritus – Eau fortuite	SÛR OU QUASIMENT CERTAIN <i>Voir</i> Certitude ou quasi-certitude
SCORES ET CARTES DE SCORE 157 <i>Voir aussi</i> Marqueur – Renseignement sur les coups réalisés	SUSPENSION DU JEU <i>Voir</i> Interruption et reprise du jeu
SECONDE BALLE 160 <i>Voir aussi</i> Balle provisoire – Doute sur la procédure – Grave infraction aux règles	TAUPIÈRE <i>Voir</i> Statut d'un objet
SERPENT 161 <i>Voir aussi</i> Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Statut d'un objet	TEE 168 <i>Voir aussi</i> Aire de départ et marques de départ – Statut d'un objet
SERVIETTE 161	TERMINOLOGIE 168
SITUATIONS DANGEREUSES 161	TERRAIN 170 <i>Voir aussi</i> Hors limites – Marquer ou définir un terrain
SPECTATEUR 161 <i>Voir aussi</i> Élément extérieur	
STABLEFORD 162 <i>Voir aussi</i> Contre bogey – Stableford à quatre balles	

TERRAIN EN CONDITIONS ANORMALES 170

Voir aussi Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Balle enfoncée – Certitude ou quasi-certitude – Eau fortuite – Impact de balle – Matériau entassé pour être enlevé – Ouvrier de terrain, trou fait par un ouvrier de terrain – Statut d'un objet – Terrain en réparation

TERRAIN EN RÉPARATION171

Voir aussi Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Arbre ou buisson – Certitude ou quasi-certitude – Eau fortuite – Marquer ou définir un terrain – Terrain en conditions anormales

TEST OU TESTER173**TOUCHER LA BALLE**

Voir Balle touchée

TOUR CONVENTIONNEL174

Voir aussi Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation inhabituelle d'équipement

TRACES DE PAS

Voir Empreintes de pieds

TRIBUNE

Voir Spectateur

TROU175

Voir aussi Balle en suspens au bord du trou – Concession – Drapeau – Entrer et terminer le trou – Green – Réclamations et contestations

TROU FAIT PAR UN ANIMAL FOUISSEUR

Voir Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux)

TROU FAIT PAR UN OUVRIER DE TERRAIN

Voir Ouvrier de terrain et trou fait par un ouvrier de terrain

TROU NON TERMINÉ

Voir Ne pas entrer la balle

TROU PARTAGÉ176

Voir aussi Concession - Forfait

TROUS ET CAROTTES D'AÉRATION177**TUYAU DE DRAINAGE177****UTILISATION INHABITUELLE D'ÉQUIPEMENT**

Voir Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation inhabituelle d'équipement

VENT

Voir Conditions météorologiques

VER..... 177**VOITURE**

Voir Statut d'un objet

VOITURETTE177

Voir aussi Chariot – Equipement – Statut d'un objet

ZONE DU MOUVEMENT INTENTIONNEL . 177

Voir aussi Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt

ZONE ÉCOLOGIQUEMENT SENSIBLE..... 178

INDEX DES DÉCISIONS

A

ABRI DE MI-PARCOURS

Voir *Club House* ou *abri de mi-parcours*

ACCEPTER AIDE OU PROTECTION

Voir *Aide* ou *protection, acceptation de*

ADRESSER LA BALLE

- Balle d'origine hors limites ; balle jouée selon la procédure de coup et distance tombant du tee à l'adresse 11-3/3
- Balle droppée d'une manière impropre se déplaçant à l'adresse ; joueur relève alors la balle et la droppe correctement 20-2a/4
- Balle oscillant à l'adresse 18/2
- Balle se déplace après avoir été adressée
 - Balle dans le rough s'enfonce à l'adresse ; balle ne reste pas au repos lorsque replacée 20-3d/3
 - Balle provisoire se déplace après avoir été adressée, y a-t-il pénalité même si la balle provisoire n'a jamais été la balle en jeu 15/7
 - Compétiteur invoquant la Règle 3-3 ; la seconde balle jouée en premier de l'endroit où reposait la balle d'origine 3-3/14
 - D'une quantité raisonnablement non perceptible à l'œil nu 18/4
 - Et est arrêtée par le club du joueur 18-2/6
 - Et s'immobilise hors limites 18-2/5
 - Et tombe dans le trou 18-2/24
 - Sur un green lorsque le joueur tente de chasser un insecte du green 23-1/12
- Balle se déplace avant d'avoir été adressée
 - Balle replacée et au repos déplacée ensuite par le vent avant d'avoir été adressée 18-1/12
- Coup manquant la balle ; balle tombant ensuite accidentellement du tee 11-3/1
- Évaluation du poids des indices pour déterminer si le joueur a provoqué ou non le déplacement de la balle 18-2/0.5
- Ordre de jeu en foursome si le joueur déplace accidentellement une balle après l'avoir adressée 29-1/5

Poser son club sur le sol

- En dehors d'un obstacle d'eau en jouant un coup sur une balle dans un obstacle 13-4/29
- Quand un club touche-t-il le sol dans l'herbe dans un obstacle d'eau ? 13-4/8
- Tasser du sable derrière sa balle en posant son club sur le sol 13-2/12
- Stance dans un bunker
 - Aplanir les traces d'un stance avant de prendre un autre stance pour jouer un autre type de coup 13-4/0.5
 - Pris sans club 13-4/24
- Toucher de l'eau fortuite dans un bunker avec un club 13-4/7

AIDE MÉDICALE

Voir aussi *Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement – Problème physique*

- Appliquer un ruban adhésif sur la main ou sur le gant 14-3/8
- Joueur arrivant en retard au départ car il a prodigué une assistance médicale lors d'un accident 6-3a/1.5
- Joueur blessé au poignet porte un bandage élastique 14-3/7
- Joueur interrompt le jeu à cause d'un problème physique 6-8a/3
- Membres artificiels 14-3/15
- Utilisation d'aide au swing pour raisons médicales 14-3/15.5

AIDE OU PROTECTION, ACCEPTATION DE

Voir aussi *Aide médicale – Balle aidant ou gênant le jeu – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques – Match play à quatre balles – Stroke play à quatre balles*

Cadet

- Autre cadet transportant les clubs pendant que le cadet retourne au départ avec le gant du joueur 6-4/4.5
- Emploie un garçon pour transporter tous les clubs sauf le putter 6-4/4
- Protégeant un joueur du soleil pendant un coup 14-2/3

Impact de balle susceptible d'aider un joueur ; joueur peut-il demander à ne pas le réparer avant qu'il ait joué	16-1c/2	Réparant des dommages de marques de clous à proximité du trou	16-1c/4
Joueur		Plaçant ses clubs sur le sol pour aligner ses pieds	8-2a/1
Absent au départ et rejoignant le match pendant le jeu d'un trou ; jouant un coup qui aide son partenaire	30-3a/1	Placer une serviette sur des cactus et s'appuyer dessus pour jouer un coup	1-2/10
Alignant le club du partenaire avant un coup	14-2/1	Se plaçant sur une extension de la ligne de jeu de son partenaire en quatre balles pour l'aider dans son jeu ultérieur	30-3f/13
Aplanissant des irrégularités dans un bunker après avoir joué hors tour en match play ; adversaire demandant ensuite l'annulation du coup	13-4/39	Tenant une balle en main contre le grip en puttant	14-3/6
Arrivant en retard au départ car il a prodigué une assistance médicale lors d'un accident	6-3a/1.5	Tenant un parapluie au-dessus de sa propre tête en exécutant un coup	14-2/2
Ayant un membre artificiel comportant un dispositif pour tenir le club	14-3/15	Marque balle en position d'aider un autre joueur	20-1/11
Demandant de l'aide pour déplacer un gros détrit	23-1/3	L'ombre de spectateur masque les rayons du soleil sur la balle lorsque le joueur exécute un coup	14-2/2.5
Enlevant un détrit dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire en match play quatre balles	30-3f/1	Parapluie	
Enlevant un détrit dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire en stroke play quatre balles	31-8/1	Joueur tenant un parapluie au-dessus de sa tête en exécutant un coup	14-2/2
En utilisant une serviette pour se protéger des cactus pour jouer un coup	1-2/10	Porteur de parapluie employé en plus du cadet	6-4/5
Finissant de putter après la concession du coup pour aider son partenaire	2-4/6	Sac de golf positionné dans le but de projeter de l'ombre sur la balle	14-2/2.5
Jouant par erreur la balle de son partenaire en match play quatre balles ; adversaires réclament le trou car son action a aidé son partenaire	30-3c/1	Signification de "Éléments" dans la Règle 14-2a	14-2/0.5
Jouant un coup s'éloignant du trou pour aider son partenaire en quatre balles	30-3f/6	AIGUILLES DE PIN	
Jouant un coup d'entraînement près de la balle de son partenaire en quatre balles après avoir relevé sa balle	30-3f/7	<i>Voir Arbre ou buisson - Feuilles</i>	
Jouant un trou pour lequel il est disqualifié pour aider son partenaire	30-3f/8	AIRE DE DÉPART ET MARQUES DE DÉPART	
Ordonnant à son cadet de ne pas chercher la balle avant que d'autres puissent l'aider	27/1	<i>Voir aussi Coup et distance – Marquer ou définir un terrain – Statut d'un objet – Tee</i>	
		Balle dans ou sur une obstruction amovible sur l'aire de départ	25-2/8
		Balle enfoncée dans le sol sur l'aire de départ	25-2/8
		Balle jouée hors tour d'une aire de départ abandonnée et une autre balle jouée dans l'ordre correct	10-2c/1
		Balles provisoires jouées hors tour depuis l'aire de départ en match play	10-3/1
		Balle déplacée, relevée ou touchée sur une aire de départ	
		Balle jouée du départ crue à tort hors limites et relevée ; autre balle jouée depuis l'aire de départ	18-2/11

Joueur déplace une balle accidentellement par un mouvement d'essai avant le départ	18-2/19	Joueur manquant la balle, la considérant injouable et désirant retourner sur l'aire de départ	28/7
Joueur dont la balle à peine touchée par le coup tombe du tee la prend et la remet sur tee	18-2/2	Couper de l'herbe derrière la balle sur l'aire de départ	13-2/3
Joueur dont le coup manque la balle abaisse le tee	18-2/1	Eau fortuite recouvrant l'aire de départ	25-1b/4
Joueur dont le coup manque la balle la fait tomber accidentellement du tee	11-3/1	Foursomes	
Balle d'origine		Aires de départ différentes pour les hommes et les dames ; coup de départ hors limites	29/2
Hors limites ; balle remise sur tee selon la procédure de coup et distance touchée à l'adresse et tombe du tee	11-3/3	Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome	29-1/1
Retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été placée sur un tee	27-1/1	Changer de partenaire après le drive du premier départ	29/1
Balle jouée en dehors de l'aire de départ		Jouer une balle provisoire en foursome quand le partenaire s'est déjà avancé	29-1/4.5
Désaccord sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ	34-3/4	Joueur et partenaire drivant du même départ en foursome	29-1/9
En foursome match play	29-1/1	Limitation du choix du partenaire pouvant jouer du départ du premier trou en foursome	33-1/3.5
En foursome stroke play ; le partenaire rejoue le coup	29-1/2	Jeu interrompu par le Comité	
Ordre de jeu lorsque l'adversaire demande au joueur d'annuler le coup joué en dehors de l'aire de départ	11-4a/1	Options si le jeu est interrompu après qu'un compétiteur d'un groupe a joué depuis l'aire de départ	6-8b/2
Va hors limites	11-4b/6	Trou terminé par un compétiteur d'un groupe après une interruption de jeu pendant le jeu du trou	6-8b/3
Balle sur tee manquée		Joueurs partant des départs 1 et 10	33-1/3
Aplanir des irrégularités de surface avant le coup suivant	13-2/2	Joueurs s'entendent pour ne pas jouer du départ dans l'ordre prescrit pour gagner du temps	10-1c/3
Balle tombant accidentellement du tee	11-3/1	Marques de départ	
Enfoncer le tee avant le coup suivant	18-2/1	Compétiteurs déterminent l'endroit d'où jouer sur l'aire de départ en l'absence des deux marques de départ	11-4b/3
Puis envoyée hors limites	20-5/1	Compétiteurs estiment une zone d'aire de départ en l'absence d'une marque de départ	11-4b/2
Casser une branche gênant le mouvement en arrière sur l'aire de départ	13-2/14	Déplacées et/ou trous changés pendant un tour en stroke play	33-2b/1
Coup fait sur une balle reposant sur le parcours		Déplacées par un joueur	11-2/2
Joueur jouant un second coup, considérant la balle injouable et retournant au départ	28/6	Statut après le premier coup	11-2/1
		Mauvaise aire de départ	
		Balle jouée d'une mauvaise aire de départ en stroke play ; erreur corrigée	11-5/4
		Balle jouée hors limites non annulée	11-5/3

Explication de "aire de départ

suivante" après que les
compétiteurs ont joué d'une
mauvaise aire de départ

11-5/1

Utilisée suite à l'omission du

Comité d'indiquer les numéros des
trous sur l'aire de départ

11-5/2

Ombre de spectateur masque les
rayons du soleil sur la balle placée sur
tee

14-2/2.5

Règle Locale

Aire de départ décrétée sur le
terrain pour le coup de départ et
hors limites ensuite

33-2a/13

Hors limites interne s'appliquant
uniquement aux coups joués
depuis l'aire de départ

33-2a/14

Hors limites interne s'appliquant
uniquement pour un trou
particulier

33-2a/14

Sac de golf positionné dans le but de
projeter de l'ombre sur la balle

14-2/2.5

Se tenir sur un paillason sur l'aire de
départ

13-3/1

AMÉLIORER LA LIGNE DE JEU

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement
intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne
de jeu ou de putt

AMÉLIORER LA LIGNE DE PUTT

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement
intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne
de jeu ou de putt

AMÉLIORER LA POSITION DE LA BALLE

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement
intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne
de jeu ou de putt

AMÉLIORER LA ZONE DE MOUVEMENT INTENTIONNEL

Voir Améliorer la zone de stance ou de mouvement
intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne
de jeu ou de putt

AMÉLIORER LA ZONE DE STANCE OU DE MOUVEMENT INTENTIONNEL, LE LIE OU LA POSITION DE LA BALLE, LA LIGNE DE JEU OU DE PUTT

Voir aussi Lie d'une balle modifié – Ligne de jeu –
Ligne de putt – Stance – Zone du mouvement
intentionnel

Lie ou la position de la balle est-il
amélioré ?

- En aplanissant des irrégularités
après avoir raté son coup sur l'aire
de départ 13-2/2
- En couchant de l'herbe en
enlevant des détritrus 13-2/13
- En coupant de l'herbe derrière la
balle sur l'aire de départ 13-2/3
- En courbant une clôture de hors
limites 13-2/18
- En déplaçant un détritrus affectant
le lie en relevant la balle dans un
obstacle 23-1/7
- En déplaçant des détritrus
accidentellement dans un bunker 13-4/13
- En déplaçant des détritrus en
s'approchant de la balle dans un
obstacle 13-4/13.5
- En enlevant de la rosée ou du
givre 13-2/35
- En enlevant du sable derrière la
balle sur le parcours par le
mouvement en arrière 13-2/9
- En enlevant un détritrus pendant
que la balle est relevée selon une
Règle qui impose son remplacement 23-1/8
- En jetant le râteau dans un bunker 13-4/21
- En marquant la position de la balle 20-1/15.5
- En prenant correctement son
stance 13-2/1
- En prenant correctement son
stance puis en changeant de
direction de jeu 13-2/1.7
- En remplaçant ou enlevant un divot
encore attaché 13-2/5
- En sondant près de la balle pour
trouver des racines ou des rochers 13-2/27
- En tassant du sable derrière sa
balle en posant son club sur le sol 13-2/12
- En touchant l'herbe avec un club
lors d'un mouvement d'essai dans
un obstacle 13-4/4
- En utilisant une canne ou un club
pour entrer ou quitter un bunker 13-4/3.5
- Modifié par des causes naturelles
pendant l'interruption de jeu 6-8d/1



Modifié dans un bunker par l'équipe du terrain pendant la suspension de jeu	6-8d/2	En enlevant de la rosée ou du givre	13-2/35
Par un ouvrier de terrain qui ratisse un bunker	13-2/4	En marchant sur sa ligne de putt	16-1a/12
Position d'une balle dégradée en enlevant une obstruction ; joueur replace l'obstruction	13-2/15.5	En plaçant une balle devant le marque-balle et ensuite la faisant rouler ou glisser vers la position d'origine	16-1a/17
Ligne de jeu		Volontairement modifiée par l'adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant	1-2/1
Après avoir fait des empreintes de pieds dans un bunker sur la ligne de jeu	13-2/29	Modifier les conditions physiques	
Compétiteur améliorant ou détériorant la ligne de jeu d'un autre joueur	1-2/1.5	Actions d'étiquette modifiant les conditions physiques altérant le jeu	1-2/0.7
En acceptant la réparation de marques de clous sur sa ligne de putt par un autre co-compétiteur	13-2/36	Ajustement du drapeau ; droits du joueur	17/4
En déplaçant un objet gênant qui pousse en prenant son stance correctement	13-2/1.1	Améliorer ou détériorer la ligne de jeu d'un autre joueur	1-2/1.5
En enfonçant ou enlevant une pierre dans un bunker alors que la balle est sur le parcours	13-2/31	Casser une partie de buisson dans une zone où une balle pourrait rouler après avoir été droppée	1-2/3
En enlevant de l'eau fortuite dans le trou	16-1a/4	Écraser du gazon alors que sa balle roule vers cette zone	1-2/8
En enlevant de la rosée ou du givre	13-2/35	Ligne de putt endommagée accidentellement par l'adversaire, co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13
En enlevant une pierre d'un mur	13-2/32	Placer une serviette sur un cactus avant de prendre son stance	1-2/10
En prenant correctement son stance puis en changeant de direction de jeu	13-2/1.7	Presser sa balle sur la surface du green	1-2/9
En remplaçant un divot dans un trou de divot	13-2/6	Réparer le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, un compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle	1-2/3.5
En remplaçant un divot ; lorsqu'un divot est-il remplacé ?	13-2/7	Signification de "Améliorer" dans la Règle 13-2	13-2/0.5
En se dégageant d'un trou d'animal fouisseur	25-1b/3	Stance et zone de stance intentionnel	
En testant l'état d'un bunker avant de décider ou non de jouer à travers le bunker de l'extérieur du bunker	13-2/30	En déplaçant un objet gênant qui pousse en prenant son stance correctement	13-2/1.1
Joueur considérant sa balle injouable annonce qu'il va procéder selon la Règle 28 en dehors du bunker et ratissant le bunker situé sur sa ligne de jeu	13-4/35.8	En déplaçant des détritres accidentellement dans un obstacle	13-4/13
Ligne de putt		En déplaçant des détritres en s'approchant de la balle dans un obstacle	13-4/13.5
En acceptant la réparation de marques de clous sur sa ligne de putt par un autre co-compétiteur	13-2/36	En plaçant le marque-balle devant la balle	20-1/19
En balayant des détritres le long de la ligne de putt plutôt que de côté	16-1a/10	En prenant correctement son stance	13-2/1
En enlevant de l'eau fortuite dans le trou	16-1a/4	En prenant correctement son stance puis en changeant de direction de jeu	13-2/1.7
		En remplaçant un divot qui vient d'être fait par le coup d'un autre joueur	13-2/8.7

Joueur autorisé à jouer dans toutes directions en "prenant correctement son stance"	13-2/1.5	En prenant correctement son stance puis en changeant de direction de jeu	13-2/1.7
Omission sur la carte de score d'une pénalité pour avoir amélioré la zone de stance	6-6d/6	En remplaçant ou enlevant un divot encore attaché	13-2/5
Zone dans laquelle une balle doit être droppée ou placée		En secouant l'eau d'une branche d'arbre interférant avec le mouvement en arrière	13-2/23
Enlever des détritrus d'une zone où la balle doit être droppée	23-1/6		
Réparer un impact de balle	13-2/10		
Replacer des divots	13-2/4.5		
Tirer une branche d'arbre en arrière pour éviter qu'elle dévie une balle droppée	20-2a/5		
Zone de mouvement intentionnel			
Actions entraînant le déplacement de la balle et de multiples pénalités	1-4/15		
En cassant une branche gênant le mouvement en arrière sur une aire de départ	13-2/14		
En cassant une branche par le mouvement en arrière et mouvement interrompu	13-2/14.5		
En cassant une branche ; zone de mouvement final non affectée par la branche	13-2/24		
En courbant une clôture de hors limites	13-2/18		
En déplaçant de la mousse ou des plantes grimpantes dans un arbre et au sol	13-2/37		
En déplaçant des détritrus accidentellement dans un bunker	13-4/13		
En déplaçant des détritrus dans un obstacle	13-4/28		
En déplaçant des détritrus en s'approchant de la balle dans un obstacle	13-4/13.5		
En déplaçant un objet naturel pour déterminer s'il est un détritrus	13-2/26		
En déplaçant un objet poussant ou fixe situé hors limites	13-2/19		
En enlevant des obstructions inamovibles	13-2/15		
En enlevant un piquet de hors limites gênant le mouvement	13-2/17		
En poussant une partie de clôture située hors limites qui penche au-dessus de la limite	13-2/20		
En prenant correctement son stance	13-2/1		
		AMÉLIORER LE LIE DE LA BALLE	
		<i>Voir</i> Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt	
		AMÉLIORER LE STANCE	
		<i>Voir</i> Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt	
		ANCERER, POINT D'ANCRAGE	
		<i>Voir aussi</i> Clubs – Grip, prendre son grip – Coup	
		Avant-bras tenu intentionnellement contre le corps pendant le coup	14-1b/1
		Club	
		Ancré avant mais pas pendant le coup	14-1b/4
		Ancré pendant une partie d'un coup	14-1b/5
		En contact avec des vêtements durant le coup	14-1b/7
		Club ou main tenant le club touchant le corps par inadvertance pendant le coup	14-1b/6
		Signification de	
		Avant-bras	14-1b/3
		Point d'ancrage	14-1b/2
		ANIMAL	
		<i>Voir</i> Abeilles – Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Chien – Fourmis et fourmilères – Insectes – Serpent – Ver	
		ANIMAL FOUISSEUR, REPTILE OU OISEAU (ET TROUS FAITS PAR EUX)	
		<i>Voir aussi</i> Certitude ou quasi-certitude – Eau fortuite – Reptile – Statut d'un objet – Terrain en condition anormale – Terrain en réparation	
		Application de l'exception de la Règle 25-1b lorsque la balle repose dans un trou fait par un animal fouisseur	25-1b/25.5

Balle avec interférence avec un trou d'animal fouisseur proche d'un arbre ou d'un buisson		Toucher un monticule fait par un animal fouisseur dans un bunker lors du mouvement en arrière	13-4/5
Coup déraisonnable à cause d'un arbre	25-1b/20	Point le plus proche de dégagement	
Coup déraisonnable à cause d'un buisson	25-1b/19	Définir le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement utilisés pour identifier le point le plus proche de dégagement	24-2b/1
Coup sur le côté ; derrière un arbre	25-1b/22	D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite est sur le chemin pavé	1-4/8
Coup vers le green ; arbre empêche un tel coup	25-1b/21	D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, drop dans l'eau fortuite est impraticable	1-4/8.5
Balle entre dans un trou d'animal fouisseur, de reptile ou d'oiseau		Joueur autorisé à se dégager sans pénalité d'un trou d'animal fouisseur relève sa balle ; choisit de ne pas se dégager et désire procéder selon la Règle de la balle injouable	18-2/12.5
Dans les limites du terrain et s'immobilisant hors limites	25-1b/24	Joueur déterminant le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3
Dans un bunker et s'immobilisant en dessous du green	25-1b/25	Joueur ne respectant pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/2
Hors limites et s'immobilisant à l'intérieur des limites du terrain	25-1b/23	Schémas illustrant le point le plus proche de dégagement	25-1b/2
Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale avec certitude ou quasi-certitude ; balle droppée selon la Règle 25-1c ; balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes	25-1c/2.5	Règle Locale	
Balle retrouvée dans un trou d'animal fouisseur après cinq minutes de recherche	27/7	Déclarant d'importants dommages dus à des animaux non fouisseurs comme terrain en réparation	33-8/32.5
Dégagement d'un trou fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau		Déclarant une fourmière comme terrain en réparation	33-8/22
Dégagement pour un trou d'animal fouisseur par un joueur ignorant que sa balle est dans un obstacle d'eau	25-1b/26	Relever la balle	
La balle s'immobilise dans une position où un autre trou d'animal fouisseur interfère	20-2c/7	Pour déterminer si elle est dans un trou d'animal fouisseur ; rôle du Comité si l'adversaire, le marqueur ou un co-compétiteur n'est pas immédiatement disponible	5-3/7
La ligne de jeu est améliorée à la suite du dégagement d'un trou d'animal fouisseur	25-1b/3	Pour déterminer si elle est dans un trou fait par un reptile, un oiseau ou un animal fouisseur	20-1/0.7
Empreinte d'animal fouisseur, reptile ou oiseau	25/19.5	Relevée avec de la boue adhérente pour déterminer si elle est dans le trou d'un animal fouisseur et la faisant pivoter en la remplaçant	21/5
Ligne de jeu améliorée en se dégageant d'un trou d'animal fouisseur	25-1b/3	Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.7
Nid d'oiseau interfère avec un coup	1-4/9		
Obstacles			
Balle entrant dans un trou d'animal fouisseur situé un bunker et s'immobilisant en dessous du green	25-1b/25		
Dégagement pour un trou d'animal fouisseur par un joueur ignorant que sa balle est dans un obstacle d'eau	25-1b/26		

Serpent	
Quand est-il un élément extérieur ou un détritus ?	23/6.5
Serpent à sonnette ou abeilles interférant avec le jeu	1-4/10
Statut de	
Empreinte d'animal fouisseur, reptile ou oiseau	25/19.5
Taupinières	25/23
Serpent	23/6.5
Toucher un monticule fait par un animal fouisseur dans un bunker lors du mouvement en arrière	13-4/5

ANNULATION DES SCORES

Voir [Interruption et reprise du jeu – Parcours injouable ou fermé](#)

ANNULER UNE PÉNALITÉ

Voir [Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité](#)

ARBITRE

Voir aussi [Comité – Observateur](#)

Autorise un joueur à enfreindre une Règle	34-2/2
Balle présumée hors d'usage ; rôle du Comité lorsque l'adversaire, le marqueur ou un co-compétiteur n'est pas immédiatement disponible	5-3/7
Correction d'une décision incorrecte d'un arbitre en match play	34-2/7
Désaccord avec la décision d'un arbitre	34-2/4
Drapeau pris en charge par un arbitre, un observateur ou un marqueur à la demande du joueur	17-1/3
Inverse une décision après que le joueur a par la suite joué un coup	34-2/6
Inverse une décision prise au dernier trou d'un match après que les joueurs ont quitté le green	34-2/5
Pénalité infligée par un arbitre après qu'un joueur a joué de l'aire de départ suivante	2-5/12
Pouvoir pour déclarer un terrain en réparation	34-2/1
Prévient un joueur sur le point d'enfreindre une Règle	34-2/3
Procédure pour un arbitre pour déterminer la balle la plus loin du trou	10-1b/1
Résolution des questions de fait : responsabilité de l'Arbitre et du Comité	34-3/9
Quand intervient la "proclamation officielle" d'un match ?	2-5/14

ARBRE OU BUISSON

Voir aussi [Feuilles – Statut d'un objet](#)

Arbre tombé	
Attaché à la souche reposant sur le fairway	25/9
En train d'être évacué	25/7
Statut	23/7
Sur le fairway après le début d'un tour	25/9.5
Balle avec interférence par un terrain en condition anormale	
Arbre à l'intérieur de la zone interfère avec un coup sur une balle à l'extérieur de la zone	25-1a/1
Coup latéral raisonnable derrière l'arbre	25-1b/22
Coup vers le green ; arbre empêche un tel coup	25-1b/21
Balle dans un arbre ou un buisson	
Balle non retrouvée dans un terrain en réparation	25/10
Branche frappée pour déplacer une balle logée plus haut dans une branche	14/7
Coup déraisonnable à cause d'un arbre	25-1b/20
Coup déraisonnable à cause d'un buisson	25-1b/19
Dans un terrain en réparation	25/10.5
Dans une fourche d'arbre déplacée par rapport au sol mais pas par rapport à la fourche	18/3
Identifiée mais non récupérée	27/14
Injouable, joueur choisit de dropper à moins de deux longueurs de club	28/11
Plus d'un club utilisé pour faire un coup sur une balle dans un buisson	14-1a/7
Visible mais non identifiable	27/15
Balle délogée d'un arbre	
Circonstances dans lesquelles un joueur est pénalisé	18-2/28
Circonstances dans lesquelles un joueur n'est pas pénalisé	18-2/27
Faite tombée par un élément extérieur	18-1/9
Lorsqu'un joueur grimpe dans l'arbre pour jouer un coup	18-2/26
Remplacement de la balle impossible	18-2/29

Balle droppée		Schéma illustrant un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.7
Ne touche jamais le sol	20-2b/1		
Frappe une branche d'arbre puis le sol ; quand faut-il redropper ?	20-2c/1.3		
Branche		Prendre son stance sous un arbre	13-2/1
Cadet tire une branche d'arbre en arrière pour éviter qu'elle devie une balle droppée	20-2a/5	Racines à l'extérieur d'un terrain en réparation d'un arbre poussant à l'intérieur de ce terrain	25/10.7
Cassée par le mouvement en arrière et mouvement interrompu	13-2/14.5	Règle Locale	
Casser une branche gênant le mouvement en arrière sur une aire de départ	13-2/14	Autorisant un dégagement de racines d'arbre	33-8/8
Casser une partie de buisson sans une zone où une balle pourrait rouler après avoir été droppée	1-2/3	Exemple de Règle pour la protection des jeunes plantations	App I-A-2b
Casser une partie d'une grosse branche tombée d'un arbre	23-1/4	Imposant à un joueur de se dégager avec pénalité d'une pépinière d'arbre ou plantation	33-8/29
Compétiteur améliorant ou détériorant la ligne de jeu d'un joueur	1-2/1.5	Rejet d'animal fouisseur interfère avec le coup ; arbre interdit un tel coup	25-1b/21
Zone de mouvement initial améliorée en cassant une branche ; zone de mouvement final non affectée par la branche	13-2/24	Secouer l'eau d'une branche d'arbre interférant avec le mouvement en arrière	13-2/23
Coup de l'adversaire fait bouger des buissons causant le déplacement de la balle du joueur	18-3b/2	Sonder près de la balle pour trouver des racines ou des rochers	13-2/27
Infraction à deux Règles avec différentes pénalités ; pénalité la plus sévère appliquée	1-4/15	Statut de	
Joueur considère sa balle provisoire injouable et droppe une balle ; balle d'origine ensuite retrouvée	27-2b/6.5	Arbre dans un bunker	13/2
Pomme de pin tombe d'un arbre et s'immobilise derrière une balle reposant dans un bunker	13-4/18.5	Cuvettes d'arrosage autour d'un arbre	33-2a/10.5
"Prendre correctement son stance"		Mousse ou plantes grimpantes dans un arbre	13-2/37
Explication de "prendre correctement son stance"	13-2/1	Plantes ne poussant pas dans une zone de terrain en réparation	25/10.9
Joueur autorisé à jouer dans toutes directions en "prenant correctement son stance"	13-2/1.5	Souche d'arbre	25/8
Joueur détermine le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3	Tuteur supportant un arbre cassé en essayant de l'enlever	13-2/16
Joueur essaie de prendre correctement son stance mais améliore sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse	13-2/1.1		
Joueur sous un arbre, change de direction de jeu intentionnelle et prend correctement son stance une seconde fois	13-2/1.7		
		ARBUSTE	
		<i>Voir Arbre ou buisson – Feuilles – Statut d'un objet</i>	
		BALLE	
		<i>Voir aussi Adresser la balle – Balle aidant ou gênant le jeu – Balle au repos déplacée – Balle déviée ou arrêtée – Balle droppée ou redroppée – Balle enfoncée – Balle en suspens au bord du trou – Balle hors d'usage – Balle perdue – Balle placée ou replacée – Balle provisoire – Balle relevée – Balle substituée – Balle touchée – Balle "x-out" – Chercher et identifier la balle – Coup – Échanger des balles – Entrer et terminer le trou – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques – Hors limites – Lie d'une balle modifié – Nettoyer la balle – Marque-balle – Seconde balle – Statut d'un objet</i>	
		Chauffée artificiellement	14-3/13.5

Balle non conforme	
Coup joué avec une balle non conforme selon les spécifications prescrites	5-1/1
Pénalité lorsqu'un joueur utilise des balles non-conformes en stroke play simultanément en simple et en quatre balles	31/1
Utilisée comme balle provisoire qui ne devient pas en jeu	5-1/3
Effet d'une pénalité d'ajustement du match dans une partie à quatre balles	30-3/2
Emprunter une balle d'un autre joueur	5-1/5
Liste des Balles de Golf Conformes	
Balle retirée de la liste des balles de golf conformes	5-1/1.7
Règlement en vigueur, balle n'étant pas sur la liste jouée comme balle provisoire	5-1/3
Règlement en vigueur, pénalité pour infraction changée par le Comité	5-1/2
Statut d'une balle ne figurant pas sur la Liste des Balles Conformes	5-1/1.5
Règles locales optionnelles	
Liste des Balles Conformes	App I-B-1b
Règlement de la même balle	App I-B-1c
Signification de "toute balle jouée"	18/7
Statut de	
Balle abandonnée	24-1/2
Balle avec la mention "Practice"	5-1/4
Balle avec un logo	5-1/4
Balle ne figurant pas sur la Liste des Balles Conformes	5-1/1.5
Balle reconditionnée	5-1/4
Balle retirée de la liste des balles de golf conformes	5-1/1.7
Balle "X-out"	5-1/4
Morceau de balle brisée	15/3
Tenir une balle en main contre le grip	
Pour putter	14-3/6
Pour un mouvement d'essai ou d'entraînement	14-3/6.5
Utiliser une balle contenant un transmetteur électronique	14-3/14
Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement	20-3a/2

BALLE AIDANT OU GÊNANT LE JEU

Voir aussi Aide ou protection, acceptation de – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques

Balle aidant le jeu	
Balle aidant le jeu relevée par l'adversaire et replacée sur demande ; balle du joueur heurtant ensuite la balle de l'adversaire qui dépose réclamation	22/5
Balle aidant un co-compétiteur sur le green ; procédure pour un membre du Comité si le compétiteur ne relève pas sa balle	22/7
Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée	22/6
Compétiteur ne bénéficiant pas de la possibilité de relever une balle aidant un co-compétiteur	3-4/1
Demande de relever une balle pouvant aider le partenaire non satisfaite	30-3f/11
Joueur demandant à un autre joueur de relever sa balle en l'absence de possibilité raisonnable que la balle puisse gêner ou aider	22/3
Balle gênant le jeu	
Balle abandonnée reposant contre la balle du joueur	24-1/2
Balle heurtée accidentellement du pied par le joueur à qui il est demandé de relever sa balle qui interfère	20-1/13
Balle replacée sur le green alors qu'une autre balle est en mouvement mais ensuite relevée car la balle en mouvement risque de la heurter	16-1b/2
Gêne mentale par une autre balle	22/1
Joueur demandant à un autre joueur de relever sa balle en l'absence de possibilité raisonnable que la balle puisse gêner ou aider	22/3
Joueur jouant hors tour plutôt que de relever sa balle gênant le jeu	10-1c/2
Joueur prétendant qu'une autre balle se trouvant à 10 mètres gêne son jeu	22/2
Joueur relevant une balle selon une Règle qui ne permet pas de la nettoyer et la faisant pivoter en la remplaçant	21/5

Lie d'une balle relevée d'un bunker modifié par le coup d'un autre joueur	20-3b/1
Balle relevée sur le green alors qu'une autre balle est en mouvement	16-1b/4

BALLE ARRÊTÉE

Voir *Balle déviée ou arrêtée*

BALLE AU REPOS DÉPLACÉE

Voir aussi *Balle déviée ou arrêtée – Balle touchée*

Actions provoquant d'une manière prévisible le déplacement de la balle	
Par le coup de l'adversaire faisant bouger des buissons	18-3b/2
Par le joueur en jouant une mauvaise balle dans un bunker	18-2/21
Par un adversaire jouant sa propre balle	18-3b/1
Par un détritit délogé lors d'un mouvement d'essai déplaçant la balle	18-2/20.5
Par une pierre délogée par le coup du partenaire ou de l'adversaire	18-1/8
Aire de départ	
Balle à peine touchée par le coup, tombant du tee, relevée et remplacée sur le tee et jouée	18-2/2
Coup manquant la balle ; balle tombant ensuite accidentellement du tee	11-3/1
Joueur manquant son coup de départ et enfonçant le tee avant de jouer le coup suivant	18-2/1
Après avoir été adressée	
Balle dans le rough s'enfonçant à l'adresse ; balle ne restant pas au repos lorsque remplacée	20-3d/3
Balle droppée d'une manière impropre ; joueur relevant alors la balle et la droppant correctement	20-2a/4
Balle oscillant à l'adresse	18/2
Balle se déplace dans l'eau d'un obstacle d'eau ; jouée encore en mouvement	14-6/1
Balle provisoire ou seconde balle se déplace après avoir été adressée ; pénalité est-elle annulée si elle ne devient jamais balle en jeu	15/7
Balle tombant dans le trou	18-2/24
Compétiteur invoquant Règle 3-3 ; seconde balle jouée en premier d'où reposait la balle d'origine	3-3/14

En foursome le partenaire déplace la balle après l'avoir adressée, conséquence sur l'ordre de jeu	29-1/5
D'une quantité raisonnablement non perceptible à l'œil nu	18/4
Et est arrêtée par le club du joueur	18-2/6
Et s'immobilise hors limites	18-2/5
Sur le green, lorsque le joueur enlève un détritit	23-1/12
Après qu'un détritit est touché ou déplacé	
Balle dans un obstacle, détritit dans l'obstacle	13-4/15
Détritit délogé lors d'un mouvement d'essai déplaçant la balle	18-2/20.5
Balle touchée avec une pomme de pin ou une brindille pour éviter son déplacement lors du retrait d'un détritit	18-2/32
Balle considérée injouable	
En haut d'un arbre, le joueur secoue l'arbre pour la déloger ; circonstances dans lesquelles un joueur n'est pas pénalisé	18-2/27
Risque de se déplacer si le joueur s'approche, finalement il envisage de la jouer. Décision si la balle se déplace ensuite	18-2/30
Balle délogée d'un arbre	
Balle dans une fourche d'arbre se déplaçant par rapport au sol	18/3
Circonstances dans lesquelles un joueur est pénalisé	18-2/28
Circonstances dans lesquelles un joueur n'est pas pénalisé	18-2/27
Délogée par un élément extérieur	18-1/9
Frapper une branche pour déplacer une balle logée plus haut dans la branche	14/7
Lorsque le joueur grimpe dans l'arbre pour jouer un coup	18-2/26
Remplacement de la balle impossible	18-2/29
Balle déplacée	
Avant l'adresse puis arrêtée par le club du joueur ; joueur retire le club et balle s'éloigne	19-2/1.5
D'une quantité raisonnablement non perceptible à l'œil nu	18/4
En mesurant pour déterminer s'il faut redropper	18-6/1
En relevant un marque-balle après avoir remplacé la balle	20-3a/1

Par le joueur en jouant une mauvaise balle dans un bunker	18-2/21	Balle se déplaçant pendant le mouvement en arrière frappée alors qu'elle bouge encore	14-5/1
Par le mouvement en arrière du club après un coup manqué ; balle s'immobilisant hors limites	18-2/22	Casser une partie de buisson dans une zone où une balle pourrait rouler après avoir été droppée	1-2/3
Par le pied du joueur à qui il est demandé de relever sa balle qui interfère	20-1/13	Club se casse pendant le mouvement vers l'avant	
Par le pied du joueur qui avait arrêté la balle	19-2/1	Mouvement arrêté avant la balle ; tête de club tombe et déplace la balle	14/4
Par le pied en enlevant un détritrus sur le green	23-1/11	Mouvement terminé mais manque la balle ; tête de club tombe et déplace la balle	14/5
Par le putter que le joueur laisse tomber en s'approchant de la balle pour la relever	20-1/14	Deux Règles avec différentes pénalités ; pénalité la plus sévère appliquée	1-4/15
Par le vent d'un souffleur	18-1/2	En cherchant une balle le joueur heurte du pied la balle qu'il cherche en sondant dans un obstacle d'eau	12-1/5
Par un adversaire jouant sa balle	18-3b/1	Endroit où la balle reposait à l'origine indéterminable ; joueur place la balle au lieu de la dropper	18-2/21.5
Par un chariot de golf partagé par deux joueurs	18/8	Evaluation du poids des indices pour déterminer si le joueur a provoqué ou non le déplacement de la balle	18-2/0.5
Par un co-compétiteur à la demande du compétiteur croyant à une mauvaise balle	18-2/16	Exécuter un coup sur une balle qui oscille	14-5/2
Par un détritrus délogé lors d'un mouvement d'essai	18-2/20.5	Green	
Par un détritrus qui affecte le lie, d'une balle relevée et qui doit être replacée	23-1/8	Balle adressée sur le green se déplaçant en enlevant un détritrus	23-1/12
Par une pierre délogée par le coup du partenaire ou de l'adversaire	18-1/8	Balle du co-compétiteur renvoyée du bord du trou par le compétiteur et balle non replacée	3-2/1
Par une serviette jetée par le joueur sur le sol et soufflée par le vent sur la balle	18-2/17	Balle du co-compétiteur jouée du green heurtant une balle sur le green appartenant à un compétiteur jouant dans un autre groupe	19-5/2
Par un joueur, lie modifié, joueur plaçant la balle à un mauvais endroit et la jouant	18-2/21.3	Balle d'un adversaire renvoyée par un joueur après concession déplaçant la balle du joueur	18-2/18
Par un joueur pendant une interruption de jeu	18-2/25	Balle écartée du bord du trou en la frappant par dépit	18-2/23
Par un mouvement d'essai	18-2/20	Balle oscillant pressée contre la surface du green	1-2/9
Par un mouvement d'essai avant un coup de départ	18-2/19	Balle replacée et au repos sur le green roule et frappe une autre balle sur le green	19-5/1.5
Sur le parcours, entraînant le déplacement d'un détritrus ; le détritrus doit-il être replacé	23-1/7.5	Balle replacée et au repos, déplacée ensuite par le vent	18-1/12
Verticalement vers le bas	18/1	Balle replacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplaçant	20-4/1
Balle doit-elle être replacée si une autre Règle impose de dropper ou de placer à un autre endroit	20-3a/3	Balle relevée sans autorisation par l'adversaire	20-1/2
Balle droppée s'immobilisant puis roulant hors limites	20-2c/3.5		
Balle jouée depuis un terrain en réparation et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation	18-2/8		
Balle relevée sans autorisation droppée au lieu d'être replacée	18-2/9		

Balle relevée sans autorisation par un co-compétiteur	20-1/4	Balle ramenée sur le terrain par le courant d'un obstacle d'eau	26-1/8
Balle soufflée dans le trou par le compétiteur non remplacée et non entrée	3-2/2	Balle se déplaçant dans l'eau d'un obstacle d'eau après avoir été adressée	14-6/1
Balle tombant dans le trou après avoir été adressée	18-2/24	Par un adversaire	
Joueur sautant à côté du trou pour faire tomber la balle	1-2/4	Balle déplacée par un chariot de golf partagé par deux adversaires	18/8
Marcher sur une balle dans de grandes herbes ; lie modifié et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable ; procédure pour le joueur	20-3b/5	Balles échangées involontairement par des joueurs après qu'une balle a déplacé l'autre	15-1/2.5
Match play quatre balles joué simultanément avec des matches en simple		Balle piétinée et déplacée par le cadet de l'adversaire	18-3b/3
Application de pénalités lorsqu'un joueur provoque le déplacement de la balle de son partenaire	30-3/1	Balle relevée en match play à quatre balles	30-3f/10
Application de pénalités lorsqu'un joueur provoque le déplacement de la balle de son adversaire	30-3/1	Balle relevée sans autorisation	20-1/2
Par le drapeau		Balle marquée et relevée sans autorisation ; joueur relève le marque-balle, réclame le trou et l'adversaire conteste	20-1/3
Balle déplacée par le drapeau lorsqu'il est utilisé pour mesurer ou lorsqu'il est lâché sur la balle	18-6/2	Balle reposant contre le drapeau, putt concédé et balle enlevée avant que le joueur ne puisse retirer le drapeau	17-4/2
Balle en suspens au bord du trou se déplace et frappe le drapeau pendant son enlèvement	16-2/5	Cadet de l'adversaire relève la balle du joueur après que le joueur a reconnu comme sienne une autre balle	18-3b/4
Balle en suspens au bord du trou se déplace lorsque le drapeau est retiré	16-2/4	Cadet de l'adversaire relève la balle du joueur qui peut être ou non hors limites	18-3b/5
Balle reposant contre le drapeau s'éloignant du trou lorsque le drapeau est enlevé par l'adversaire ou le co-compétiteur	17-4/3	Cadet partagé par des membres de camps opposés en match play à quatre balles	30/1
Balle reposant contre le drapeau s'éloignant du trou lorsque le drapeau est enlevé par le joueur ; balle non placée sur le bord du trou	17-4/4	Cadet partagé par le camp des adversaires en match play à quatre balles	30/2
Par le vent		Coup de l'adversaire faisant bouger des buissons ce qui provoque le déplacement de la balle du joueur	18-3b/2
Balle au repos déplacée par une boule d'herbe sauvage poussée par le vent	18-1/6	Détritus délogé lors d'un mouvement d'essai déplaçant la balle	18-2/20.5
Balle dans un sac en plastique se déplaçant lorsque le vent pousse le sac vers une nouvelle position	18-1/7	En enlevant le drapeau	17-4/3
Balle déplacée par le vent remplacée	18-2/7	En jouant sa propre balle	18-3b/1
Balle déplacée par le vent d'un souffleur	18-1/2	En laissant tomber une balle	18/7.5
Par de l'eau		En relevant la balle du joueur croyant par erreur que le match est terminé	2-4/17
Balle emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau	26-1/7	Le relèvement de la balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/4

Match play quatre balles ; explication des pénalités lorsqu'il y a simultanément un match play quatre balles et un match simple	30-3/1	Balle du joueur jouée dans un bunker par un co-compétiteur et non replacée	20-7c/6
Pierre délogée par le coup de l'adversaire	18-1/8	Balle relevée à la demande du joueur	18-2/16
Par un autre joueur exécutant un coup		En laissant tomber une balle	18/7.5
Balle d'un joueur déplacée par le partenaire en jouant sa propre balle	30-3f/9	En enlevant le drapeau	17-4/3
Coup de l'adversaire faisant bouger des buissons ce qui provoque le déplacement de la balle du joueur	18-3b/2	En relevant la balle du joueur en concedant le coup suivant en stroke play	18-4/3
Par un cadet		Par un élément extérieur	
Balle accidentellement piétinée et déplacée par le cadet de l'adversaire	18-3b/3	Balle dérobée par un élément extérieur à un endroit inconnu	18-1/5
Partagé par des membres de camps opposés en match play à quatre balles	30/1	Balle logée dans un arbre ; un élément extérieur la fait tomber	18-1/9
Partagé par le camp des adversaires en match play à quatre balles	30/2	Balle non retrouvée considérée avoir été déplacée par un élément extérieur en l'absence de certitude ou quasi-certitude	27-1/2.5
Par une autre balle		Balle reposant dans un mauvais lie déplacée pendant une suspension de jeu ; le joueur n'estime pas la position de manière précise	6-8d/5
Accidentellement laissée tomber par un adversaire ou un co- compétiteur	18/7.5	Balle visible depuis l'aire de départ disparaissant ou étant déplacée pendant une interruption de jeu	6-8d/4
Balle d'origine frappée par une balle provisoire	18-5/2	Doute quant au déplacement de la balle par un élément extérieur annoncé par un spectateur ; procédure pour le joueur si une Décision du Comité n'est pas disponible dans un temps raisonnable	18-1/4
Balle d'origine heurtant une seconde balle et vice-versa	3-3/7	Joueur ne sachant pas que la balle a été déplacée par un élément extérieur ne remplaçant pas la balle	18-1/3
Balle du compétiteur jouée du green heurtant une balle sur le green appartenant à un compétiteur jouant dans un autre groupe	19-5/2	Signification de "sûr ou quasiment certain" dans la Règle 18-1	26-1/1
Balle d'un adversaire renvoyée par un joueur après concession déplaçant la balle du joueur	18-2/18	Position de la balle marquée avant l'enlèvement d'une obstruction ; la balle se déplace lorsque le marque-balle est relevé	24-1/5
Balle provisoire heurtée par la balle d'origine	19-5/5	Signification de	
Balles échangées involontairement par des joueurs après qu'une balle a déplacé l'autre	15-1/2.5	"Directement imputable" dans les Règles 20-1 et 20-3a	20-1/15
Compétiteur et co-compétiteur ignorant jusqu'à la fin du trou qu'une balle a été déplacée par la balle du co-compétiteur	18-5/3	"Immédiatement récupérable"	18/11
Par un co-compétiteur		"Sûr ou quasiment certain" dans la Règle 24-3	26-1/1
Balle du joueur relevée sans autorisation	20-1/4	Stroke play quatre balles ; exemples de décisions lorsqu'il y a simultanément un quatre balles et un simple	31/1
Balle du co-compétiteur renvoyée du bord du trou par le compétiteur et balle non replacée	3-2/1		

Télévision montre à l'évidence que la balle a changé de position mais d'une quantité raisonnablement non perceptible à l'œil nu 18/4

Vent fait osciller la balle ; la balle est-elle considérée en mouvement ? 14-5/2

BALLE CHERCHÉE

Voir Chercher et identifier la balle

BALLE DÉPLACÉE

Voir Balle au repos déplacée

BALLE DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

Voir aussi Balle au repos déplacée – Balle en mouvement frappée par le club – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques

Par l'adversaire, son cadet ou son équipement en match play

L'adversaire se tenant hors limites et la balle droppée reste hors limites 19-3/1

Le chariot de l'adversaire puis le chariot du joueur 19-3/3

Le joueur ayant pris en charge le drapeau pour l'adversaire 30-3f/5

Le tee marquant la position de la balle 20-1/17

Par le cadet du joueur

Se tenant sur le terrain, la balle s'immobilisant hors limites 19-2/2

Se tenant hors du terrain, la balle s'immobilisant sur le terrain 19-2/3

Se tenant hors du terrain, la balle s'immobilisant hors limites 19-2/4

Une balle droppée roulant vers une position où elle devra être redroppée, le cadet arrête la balle avant qu'elle s'immobilise 20-2c/4

Par le drapeau, le fanion ou la gaine

Balle en suspens au bord du trou se déplace et frappe le drapeau pendant son enlèvement 16-2/5

La gaine du trou et rebondissant hors du trou 16/5

La gaine du trou retirée avec le drapeau 17/8

Le drapeau pris en charge par l'adversaire ou un co-compétiteur 17-3/2

Le drapeau pris en charge par le partenaire sans l'autorisation du joueur 17-3/4

Le drapeau reposant sur le sol 17-3/3

Le fanion lorsque le drapeau est pris en charge 17-3/5

Par le joueur ou son partenaire

Joueur renvoyant vers son partenaire sa balle encore en mouvement après qu'elle a dépassé le trou 1-2/7

Joueur ; d'où le coup suivant doit être joué s'il a arrêté ou dévié volontairement la balle 1-2/5.5

Main du joueur attrape la balle dans le trou après avoir putté de l'autre main 1-2/5

Pied du joueur et la balle se déplace lorsque le pied est retiré 19-2/1

Partenaire qui a pris en charge le drapeau sans l'autorisation du joueur 17-3/4

Par l'équipement du joueur ou du partenaire

La face du club après avoir heurté une canalisation 14-4/2

Le chariot de golf du joueur tiré par un adversaire ou un co-compétiteur 19-2/6

Le chariot de l'adversaire ou d'un co-compétiteur et ensuite son propre chariot 19-3/3

Le club appartenant à un autre camp mais transporté dans le même sac 19-2/5

Le club lorsque la balle se déplace après avoir été adressée 18-2/6

Le club lorsque la balle se déplace avant l'adresse ; joueur enlève le club et la balle s'éloigne 19-2/1.5

Le sac de golf du compétiteur et ensuite son cadet 19-2/7

Le sac de golf d'un adversaire ou d'un co-compétiteur laissé en avant par un cadet partagé 19-2/8

Par un râteau tenu par le cadet ou le partenaire 19-2/10

Par un chariot de golf partagé par deux joueurs 19/1

Par une balle au repos

Balle d'origine frappée par une balle provisoire 18-5/2

Balle d'origine heurtant une seconde balle et vice-versa 3-3/7

Balle du compétiteur jouée du green heurtant une balle sur le green appartenant à un compétiteur jouant dans un autre groupe	19-5/2	Un véhicule de maintenance, balle jouée de l'endroit où elle a été déviée hors limites	20-7/1
Balle du compétiteur jouée du green touchant mais ne déplaçant pas la balle d'un co-compétiteur reposant sur le green	19-5/4	Règle Locale pour une balle déviée par Lignes électriques temporaires, câbles, lignes téléphoniques, haubans ; exemple de Règle locale	App I-A-4c
Balle provisoire heurtée par la balle d'origine	19-5/5	Le drapeau non pris en charge, annulant une pénalité pour une balle frappant le drapeau non pris en charge	33-8/11
Balle relevée du green ; balle replacée alors qu'une autre balle est en mouvement et la balle en mouvement est déviée par la balle replacée	16-1b/3	Une ligne électrique, le coup devant être rejoué sans pénalité	33-8/13
Balle replacée et au repos sur le green roule et frappe une autre balle sur le green	19-5/1.5	Une tête d'arrosage, permettant de rejouer le coup sans pénalité	33-8/12
Compétiteur ne bénéficiant pas de la possibilité de relever une balle aidant un co-compétiteur	3-4/1		
Joueur relevant sa balle sur le green et la posant de côté ; balle d'un adversaire ou d'un co-compétiteur jouée du green heurtant ensuite la balle du joueur	19-5/1		
Par un divot enlevé après un coup frappant la balle en mouvement	19-2/9	BALLE DROPPÉE OU REDROPPÉE <i>Voir aussi Balle placée ou replacée – Balle relevée – Règle locales</i>	
Par un élément extérieur		Balle doit-elle être replacée si une autre Règle impose de dropper ou de placer à un autre endroit	20-3a/3
Autre qu'un ver ou un insecte, coup du green non rejoué	19-1/3	Améliorer la zone où une balle doit être droppée	
Le chariot de l'adversaire puis le chariot du joueur	19-3/3	Balle hors limites ou perdue après avoir été jouée d'un bunker ; joueur testant l'état du bunker ou aplanissant des empreintes de pieds avant de dropper une autre balle dans le bunker	13-4/37
Le coup d'un joueur d'un autre groupe	19-1/2	Divots replacés dans la zone où la balle doit être droppée	13-2/4.5
Une balle lâchée sur le green par un adversaire ou co-compétiteur et tombant sur la balle en mouvement du joueur	19-5/1.7	Enlever des débris d'une zone où la balle doit être droppée	23-1/6
Un chien sur le green après un coup joué du green	19-1/7	Impact de balle dans une zone de drop réparé avant de dropper	13-2/10
Un chien sur le green après un coup joué hors du green	19-1/6	Joueur aplanissant des irrégularités dans un bunker après avoir joué hors tour en match play ; adversaire demandant ensuite l'annulation du coup et joueur devant dropper une balle dans la zone aplanie	13-4/39
Un co-compétiteur l'arrête volontairement sur le green	19-1/5	Balle accidentellement lâchée par un adversaire ou un co-compétiteur sur la balle d'un joueur	
Une branche puis le sol lorsque droppée	20-2c/1.3	Au repos	18/7.5
Une canalisation puis déviée par la face du club	14-4/2	En mouvement après un coup joué du green	19-5/1.7
Une petite pièce qui tombe du drapeau pris en charge en le retirant	17/9	Balle considérée injouable	
Un poteau indicateur	19-1/1	A la base d'une falaise un joueur désire dropper à moins de deux longueurs de club d'un point au-dessus de la balle	28/12
Un spectateur, le coup étant joué hors du green	19-1/4.1		

Dans un arbre et le joueur choisit de dropper à moins de deux longueurs de club	28/11	Signification de comment déterminer "le point estimé" pour dropper lorsque le point spécifique ne peut être déterminé exactement	20-2c/1.5
Dans un obstacle d'eau, droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2		
Droppée dans un terrain en réparation où le jeu est interdit ; balle ensuite droppée selon la Règle du terrain en réparation	25-1b/14.5	Balle relevée sans autorisation	
Droppée hors du bunker selon une option exigeant un drop dans le bunker	28/10	Jouée depuis un terrain en réparation abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation	18-2/8.5
Droppée puis considérée à nouveau injouable, le joueur désirant procéder selon coup et distance	28/6.5	Et droppée, relevée et redroppée alors qu'elle aurait dû être jouée comme elle repose ; ensuite relevée et placée	18-2/10
Joueur considère sa balle provisoire injouable et droppe une balle ; balle d'origine trouvée ensuite	27-2b/6.5	Et droppée pour se dégager d'une obstruction amovible	18-2/4
Joueur qui considère sa balle injouable selon la Règle 28a doit dropper seulement à l'endroit où il a joué son dernier coup	28/5	Et droppée pour se dégager d'un piquet de hors limites selon la Règle de l'obstruction	18-2/3
Sur le parcours et droppée dans un obstacle	28/4	Balle droppée s'éloigne ou roule vers une position qui obligera à redropper, cadet arrête la balle avant qu'elle s'immobilise	20-2c/4
Sur le parcours et droppée dans un obstacle d'eau ; joueur choisit de ne pas jouer la balle et désire procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau	28/4.5	Bunker	
Balle enfoncée lorsque droppée		Aplanir des empreintes de pieds créées par obligation dans un bunker sur la ligne de jeu pour récupérer une balle	13-2/29.3
Procédure si la balle redroppée s'enfonce à nouveau	25-2/2.5	Balle considérée injouable sur le parcours droppée dans un obstacle	28/4
Sur une zone tondue ras	25-2/2	Balle devant être droppée dans un bunker est droppée hors du bunker afin qu'elle roule dans le bunker pour éviter qu'elle s'enfonce lorsque droppée	25-1b/7
Balle non retrouvée		Balle droppée hors du bunker selon une option exigeant un drop dans le bunker	28/10
Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée	27-1/2	Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppe une autre balle dans le bunker et la joue ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker	20-7c/3
Balle droppée dans la zone où la balle d'origine est perdue ; balle ensuite jouée	27-1/3		
Balle droppée et jouée selon la Règle 25-1c en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le terrain en réparation	25-1c/2	Changer d'option de dégagement	
Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppant une autre balle dans le bunker et la jouant ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker	20-7c/3	Après avoir droppé à un mauvais endroit	20-6/2
		Balle droppée en dehors de la zone demandée par la Règle applicable ; joueur souhaite ensuite replacer la balle à sa position d'origine	20-6/5
		Balle droppée heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6

Joueur invoquant la première option de la Règle 25-1b(ii) puis désire invoquer la seconde option	25-1b/9	Compétiteur annonce son intention de jouer deux balles ; joue la balle d'origine avant de dropper la seconde balle puis choisit de ne pas jouer la seconde balle	3-3/7.5
Joueur relevant sa balle selon la première option de la Règle 24-2b(ii) désirant ensuite procéder selon la seconde option	24-2b/5	Compétiteur droppe une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle	3-3/11
Lorsqu'il faut redropper	20-2c/5	Compétiteur droppe une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle ; balle droppée roule dans la situation d'où le dégagement a été pris	3-3/12
Club frappant une obstruction inamovible pendant le coup une fois le dégagement pris	20-2c/6	Compétiteur relève et droppe la balle d'origine puis place une seconde balle où reposait la balle d'origine et la joue	3-3/13
Dropper au lieu de placer ou placer au lieu de dropper		Le score avec la seconde balle compte-t-il si la balle est droppée dans un mauvais endroit et jouée	3-3/5
Balle déplacée accidentellement ; endroit où la balle reposait à l'origine indéterminable ; joueur plaçant la balle au lieu de la dropper	18-2/21.5	Joueur droppant une balle après une interruption du jeu pour une situation dangereuse	6-8b/8
Balle droppée trois fois alors que le placement est exigé après le second drop	20-2c/2	Joueur droppant une balle pour déterminer l'endroit où la balle d'origine pourrait rouler si elle était droppée à cet endroit	20-2a/8
Balle placée au lieu d'être droppée ou balle droppée au lieu d'être placée	20-6/1	Joueur peut-il dropper une balle dans une zone où le jeu est interdit	20-7/3
Balle relevée sans autorisation droppée au lieu d'être replacée	18-2/9	Joueur ratant sa balle car distrait par une balle qu'un autre joueur a laissée tomber	1-4/1
Placer la balle sur la berge d'un obstacle d'eau pour éviter qu'elle ne roule dans l'eau au lieu de la dropper	26-1/10	Joueur relève sa balle sans terminer le trou, droppe sa balle où la balle du partenaire reposait et joue un coup d'entraînement	30-3f/7
Placer une balle au lieu de dropper lorsqu'il est évident que la balle roulera dans une position où elle devra être redroppée	20-2c/3	Gant utilisé comme repère est-il de l'équipement	20-2a/7
En mesurant pour dropper ou redropper		Mauvaise balle	
Balle déplacée en mesurant pour déterminer s'il faut redropper	18-6/1	Balle dans un bunker considérée injouable, droppée dans le bunker et jouée ; balle découverte ensuite être une mauvaise balle	15/14
Club à utiliser pour mesurer	20/1	Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée ; balle d'origine jouée	27-1/2.3
Directement à travers une haie, un arbre ou un mur ou au-dessus d'un fossé	20-2b/2	Droppée selon la Règle de la balle injouable à moins de deux longueurs de club et jouée avant la découverte de l'erreur	28/15
Joueur doit utiliser le club qu'il a utilisé à l'origine pour toutes autres mesures	20/1	Droppée selon la Règle de la balle injouable mais non jouée	15/13
Joueur invoque la Règle 3-3 (doute quant à la procédure)			
Balle droppée dans un mauvais endroit et jouée ; seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées	3-3/3		
Balle droppée dans un mauvais endroit mais non jouée ; seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées	3-3/4		

Obstacle d'eau		Signification de "en arrière" dans la Règle 26-1	26-1/1.5
Balle considérée injouable dans un obstacle d'eau, droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2	Zone de drop autorisée par la Règle de l'obstacle d'eau latéral si étroite que le joueur a des difficultés pour y dropper	26-1/19
Balle considérée injouable sur le parcours droppée dans un obstacle	28/4	Par qui et comment dropper	
Balle considérée injouable sur le parcours droppée dans un obstacle d'eau ; joueur choisit de ne pas jouer la balle et souhaite procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau	28/4.5	Balle droppée d'une manière impropre se déplaçant à l'adresse et avant de redropper	20-2a/4
Balle droppée deux fois puis placée où le second drop a touché le terrain et jouée, elle aurait dû être jouée où elle reposait au premier drop	18-2/10	Balle droppée de manière impropre et à un mauvais endroit	20-2a/3
Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau avec quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.5	Balle substituée par erreur lorsque droppée	20-6/3
Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.7	Cadet tirant une branche d'arbre vers l'arrière pour éviter qu'elle ne dévie une balle droppée	20-2a/5
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite hors de l'obstacle	26-1/3	Donner de l'effet à une balle en droppant	20-2a/2
Impossible de ne pas dropper plus près du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau	26-1/18	Qui droppe la balle dans une compétition en foursome	29/4
Joueur procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau droppant une balle dans un autre obstacle	26-1/2	Quand faut-il redropper ?	
Partie d'un obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou	33-2a/9	Aiguilles de pin entassées pour être enlevées interférant avec la ligne de jeu après un drop	25-1b/17
Placer la balle sur la berge d'un obstacle d'eau pour éviter qu'elle ne roule dans l'eau au lieu de la dropper	26-1/10	Après dégagement d'une obstruction pour un coup vers le green, obstruction interfère avec le stance pour un coup latéral nécessaire	24-2b/9.5
Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée et jouée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/17	Balle droppée dans de l'eau fortuite dans un bunker au point de dégagement maximum et roulant ailleurs	25-1b/6
Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/16	Balle droppée d'une obstruction inamovible roulant plus près de l'obstruction que le point le plus proche de dégagement ; le joueur change de club et l'obstruction ne le gêne plus	20-2c/0.7
Règle Locale permettant de dropper en face de l'endroit où la balle repose dans un obstacle d'eau	26-1/20	Balle droppée heurtant une branche d'arbre puis le sol	20-2c/1.3
		Balle droppée ne touche jamais le sol	20-2b/1
		Balle droppée pour se dégager d'un terrain en réparation roulant à un endroit où le terrain en réparation interfère avec le stance	20-2c/0.5
		Balle droppée selon la Règle de la balle injouable s'immobilisant dans la position d'origine ou dans une autre position où elle est injouable	28/3

Balle droppée selon la Règle 24-2b roule plus près du trou que le point le plus proche de dégagement mais pas plus près que sa position d'origine	20-2c/1.7	Dans un obstacle, relevée pour déterminer si elle est hors d'usage	5-3/5
Balle droppée roulant en dehors de la zone de drop prescrite	20-2c/1	Dans un terrain en réparation dans une zone tonduée ras	25-2/4
Balle droppée s'immobilisant puis roulant hors limites	20-2c/3.5	Sur l'aire de départ	25-2/8
Balle roulant vers le trou lorsqu'elle est droppée à l'emplacement d'où le coup précédent a été joué	20-2c/1.5	Balle rebondit hors de son propre impact et y retourne	25-2/1
Joueur se dégage d'une zone d'eau fortuite et la balle s'immobilise dans une position où une autre zone d'eau fortuite interfère	20-2c/7	Balle retourne dans l'impact créé au coup précédent	25-2/3
Joueur se dégage d'un terrain en réparation et il y a interférence pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement	20-2c/0.8	Balle sur un talus pentu jouée et enfoncée directement dans le sol	25-2/6
Règle Locale		Établir qu'une balle est enfoncée	
Autorisant à redropper ou placer une balle lorsqu'elle s'enfonce dans un bunker après être droppée	33-8/28	Balle présumée hors d'usage ; rôle du Comité lorsque l'adversaire, le marqueur ou un co-compétiteur n'est pas immédiatement disponible	5-3/7
Permettant de dropper en face de l'endroit où la balle repose dans un obstacle d'eau latéral	26-1/20	Balle relevée pour déterminer si elle est enfoncée	20-1/0.7
Substituer une balle lorsqu'on doit redropper	20-6/4	Quand une balle est-elle enfoncée dans le sol ?	25-2/0.5
		Impact de balle du coup précédent (balle enfoncée) dans une zone de drop réparé avant de dropper	13-2/10
		Règle Locale	
		Autorisant à dropper ou placer une balle lorsqu'elle s'enfonce dans un bunker après être droppée	33-8/28
		Autorisant le dégagement sur le parcours pour une balle enfoncée dans son pitch	App I-A-3a

BALLE ÉCHANGÉE

Voir [Échanger des balles](#)

BALLE ENFONCÉE

Voir aussi [Impact de balle](#)

Balle droppée		Balle frappant une canalisation et au rebond est déviée par la face du club	14-4/2
Enfoncée	25-2/2	Balle se déplaçant pendant le mouvement en arrière frappée alors qu'elle bouge encore	14-5/1
Enfoncée; procédure si la balle redroppée s'enfonce à nouveau	25-2/2.5	Joueur frappant avant la balle puis frappant la balle en mouvement	14-4/3
Balle enfoncée			
Dans la paroi d'un bunker	13/4		
Dans la paroi du trou, toute la balle sous le bord du trou	16/2		
Dans la paroi du trou, une partie de la balle n'est pas sous le bord du trou	16/3		
Dans une bordure ou une paroi en herbe de bunker	25-2/5		
Dans un fruit	23/10		

BALLE EN MOUVEMENT FRAPPÉE PAR LE CLUB

Voir aussi [Balle au repos déplacée – Balle déviée ou arrêtée](#)

Balle frappant une canalisation et au rebond est déviée par la face du club	14-4/2
Balle se déplaçant pendant le mouvement en arrière frappée alors qu'elle bouge encore	14-5/1
Joueur frappant avant la balle puis frappant la balle en mouvement	14-4/3

BALLE EN SUSPENS AU BORD DU TROU

Balle d'un co-compétiteur renvoyée du bord du trou par le compétiteur et balle non replacée	3-2/1
Drapeau	
Balle en suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré	16-2/4

Balle en suspens au bord du trou se déplaçant et frappant le drapeau pendant son enlèvement	16-2/5
Joueur sautant à côté du trou pour faire tomber la balle	1-2/4
Relevée, nettoyée et replacée ; balle tombant alors dans le trou	16-2/0.5
Renvoyée par l'adversaire avant que le joueur ne détermine son statut	16-2/2
Tombe dans le trou après	
Avoir été adressée	18-2/24
Concession du coup suivant	2-4/2

BALLE ENTRÉE

Voir Entrer et terminer le trou – Ne pas entrer la balle

BALLE GÊNANT OU AIDANT LE JEU

Voir Balle aidant ou gênant le jeu

BALLE HORS D'USAGE

Voir aussi Balle injouable

Adversaire ou co-compétiteur conteste la réclamation d'un joueur qui déclare sa balle hors d'usage	5-3/8
Balle brisée en morceaux après avoir frappé un chemin pavé pour voitures	5-3/4
Balle déclarée hors d'usage jouée sur un trou suivant	5-3/2
Balle en bon état estimée hors d'usage	5-3/3
Balle présumée hors d'usage	
Dans un obstacle, relevée pour déterminer si elle hors d'usage	5-3/5
Relevée selon une autre Règle et nettoyée ; balle ensuite jugée hors d'usage	5-3/6
Rôle du Comité lorsque l'adversaire, le marqueur ou un co-compétiteur n'est pas immédiatement disponible	5-3/7
Joueur estime que sa balle est abîmée intérieurement	5-3/1
Joueur relève sa balle sur le green ; lance sa balle dans un lac et annonce ensuite que la balle était hors d'usage	5-3/3.5

BALLE IDENTIFIÉE

Voir Chercher et identifier la balle

BALLE INJOUABLE

Voir aussi Balle hors d'usage

Après avoir considéré sa balle injouable et l'avoir relevée, un joueur découvre que sa balle était dans un terrain en réparation	28/13
Balle considérée injouable	
Dans un bunker ; joueur relève sa balle et ensuite enlève un détrit du bunker	13-4/35.7
Dans un mauvais lie et joueur envisageant la possibilité de la jouer comme elle repose	18-2/30
Dans un obstacle d'eau est droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2
Droppée puis considérée injouable, joueur désire procéder selon coup et distance	28/6.5
Endroit d'où le coup précédent a été joué est plus près du trou	28/8
Joueur secoue l'arbre pour déloger sa balle ; circonstance où il ne sera pas pénalisé	18-2/27
Sur le parcours droppée dans un obstacle	28/4
Sur le parcours droppée dans un obstacle d'eau ; joueur choisit de ne pas jouer la balle et désire procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau	28/4.5
Balle dans un arbre	
Identifiée mais pas récupérée	27/14
Joueur choisit de dropper à moins de deux longueurs de club	28/11
Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'une obstruction est enlevée, balle ne reste pas en place lorsque replacée ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou	20-3d/2
Balle délogée d'un arbre	
Circonstances dans lesquelles un joueur est pénalisé	18-2/28
Circonstances dans lesquelles un joueur n'est pas pénalisé	18-2/27
Remplacement de la balle impossible	18-2/29
Balle droppée	
Hors du bunker selon une option de la Règle de la balle injouable exigeant de dropper dans le bunker	28/10
Heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6

Balle droppée s'immobilise puis roule hors limites	20-2c/3.5	Joueur joue un second coup, considère sa balle injouable et retourne au départ	28/6
Balle jouée depuis un obstacle d'eau vers un lie injouable en dehors de l'obstacle d'eau, explications des options selon la Règle 26-2b	26-2/1	Joueur manque la balle et la considère injouable ; désire retourner au départ selon coup et distance	28/7
Balle provisoire		Mauvaise balle	
Considérée injouable, joueur relève et droppe la balle ; balle d'origine ensuite retrouvée	27-2b/6.5	Balle dans un bunker considérée injouable, droppée dans le bunker et jouée ; balle ensuite découverte être une mauvaise balle	15/14
Jouée depuis l'aire de départ, joueur considère sa balle d'origine injouable pendant qu'il est encore au départ et joue une troisième balle ; il prétend que la troisième balle repose en 3	28/2	Droppée à moins de deux longueurs de club et jouée avant la découverte de l'erreur	28/15
Joueur désire que la balle provisoire serve de balle en jeu si la balle d'origine est injouable ou dans un obstacle d'eau	27-2/1	Droppée selon la Règle de la balle injouable mais non jouée	15/13
Balle reposant sur un terrain engazonné dans un bunker considérée injouable	28/9	Jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine ensuite retrouvée	28/14
Base d'une falaise, joueur désire dropper à moins de deux longueurs de club d'un point au-dessus de la balle	28/12	Obstruction interfère mais balle injouable pour une autre raison	24-2b/16
Cadet de sa propre initiative relève une balle la considérant injouable	18-2/15	Quand est-il nécessaire de retrouver et d'identifier une balle considérée injouable ?	28/1
Changer d'option de dégagement		Règle Locale autorisant un drop dans un obstacle d'eau derrière le point où repose la balle injouable dans l'obstacle	33-8/37
Après avoir droppé dans un mauvais endroit	20-6/2	Régression selon la Règle de la balle injouable	28/5
Balle droppée en dehors de la zone demandée par la Règle applicable ; joueur souhaite ensuite replacer la balle à sa position d'origine	20-6/5	S'immobilise dans la position d'origine ou dans une autre position dans laquelle elle est injouable	28/3
Balle droppée heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6	Substituer une balle lorsqu'on doit redropper	20-6/4
Lorsqu'il faut redropper	20-2c/5	Suggérer à un compétiteur de considérer sa balle injouable	8-1/16
Compétiteur droppe une balle selon deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle	3-3/11	BALLE INTERFÉRANT AVEC LE JEU Voir <i>Balle aidant ou gênant le jeu</i>	
Compétiteur droppe une balle selon deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle ; balle droppée roule dans la situation d'où le dégagement a été pris	3-3/12	BALLE NETTOYÉE Voir <i>Nettoyer la balle</i>	
Droppée dans un terrain en réparation où le jeu est interdit ; balle ensuite droppée selon la Règle du terrain en réparation	25-1b/14.5	BALLE NON ENTRÉE Voir <i>Ne pas entrer la balle</i>	
Joueur autorisé à se dégager sans pénalité relève la balle ; choisit de ne pas se dégager et désire procéder selon la Règle de la balle injouable	18-2/12.5	BALLE PERDUE Voir aussi <i>Balle provisoire – Certitude ou quasi-certitude – Chercher ou identifier la balle</i>	
		Balle d'origine trouvée dans différentes circonstances	
		Après une recherche de plus de cinq minutes et ensuite jouée	27/8

Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement	27-2b/5	Dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été placée sur un tee	27-1/1
Balle d'origine repose au-delà de la balle provisoire ; joueur cherche brièvement la balle d'origine, joue la balle provisoire et trouve ensuite la balle d'origine	27-2b/3	Dans la période des cinq minutes de recherche non identifiée avant la fin de la période	27/5.5
Balle dans un arbre identifiée mais non récupérée	27/14	Et jouée après qu'une autre balle est mise en jeu	15/5
Balle déclarée perdue et retrouvée avant qu'une autre balle soit mise en jeu	27/16	Identification d'une balle grâce au témoignage d'un spectateur	27/12
Balle droppée et jouée selon la Règle 25-1c en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le terrain en réparation	25-1c/2	Joueur abandonne sa balle d'origine et avance pour jouer sa balle provisoire ; balle d'origine alors retrouvée	27-2b/6
Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau avec quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.5	Joueur avec balle perdue concède le trou ; balle retrouvée ensuite dans le trou	2-4/11
Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.7	Joueur découvrant sa balle d'origine dans le trou après cinq minutes de recherche et après avoir continué ensuite à jouer avec la balle provisoire	1-1/3
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine trouvée ensuite hors de l'obstacle	26-1/3	Joueur désire ignorer sa balle d'origine et continue à jouer avec la balle provisoire	27-2c/2
Balle présumée dans l'obstacle d'eau retrouvée hors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon la procédure de coup et distance	26/6	Joueur incapable de différencier sa balle d'une autre balle	27/10
Balle provisoire jouée d'un endroit plus proche du trou que l'endroit supposé où se trouve la balle d'origine mais plus éloignée que l'endroit où la balle d'origine est trouvée	27-2b/4	Mauvaise balle considérée injouable jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine ensuite retrouvée	28/14
Balle provisoire jouée en pensant à tort que c'est la balle d'origine	27-2b/7	Membre du Comité trouve la balle d'origine d'un joueur ; joueur préfère continuer avec la balle provisoire	27-2/2
Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppe une autre balle dans le bunker et la joue ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker	20-7c/3	Retrouvée dans un trou d'animal fouisseur après cinq minutes de recherche	27/7
Dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée	27-1/2	Temps accordé pour chercher une balle qui a été retrouvée et ensuite reperdue	27/3
Dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée ; balle d'origine jouée	27-1/2.3	Balle droppée où la balle d'origine est perdue ; balle ensuite jouée	27-1/3
		Balle jouée depuis un bunker hors limites ou perdue ; joueur teste les conditions du bunker ou aplanit des empreintes de pieds avant de dropper une autre balle dans le bunker	13-4/37
		Balle jouée depuis un terrain en réparation abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation	18-2/8.5
		Balle jouée depuis un terrain en réparation perdue dans la même zone	25-1c/3
		Balle jouée hors tour depuis l'aire de départ abandonnée et une autre balle jouée dans l'ordre correct	10-2c/1

Balle jouée selon la Règle de la balle non retrouvée dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la Règle de coup et distance	15/8	Joueur joue une balle provisoire en croyant que la balle d'origine peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau découvre ensuite qu'il est impossible qu'elle soit perdue en dehors de l'obstacle d'eau	27-2a/2.5
Balle non retrouvée		Membre du Comité trouve la balle d'origine d'un joueur ; joueur préfère continuer avec la balle provisoire	27-2/2
Dans un arbre situé dans un terrain en réparation	25/10	Ordre de jeu pour une balle provisoire jouée en dehors de l'aire de départ	10/4
Soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau	1-4/7	Possibilité qu'une balle d'origine soit dans un obstacle d'eau n'excluant pas le jeu d'une balle provisoire	27-2a/2.2
Balle provisoire		Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine	27-2b/1
Arbitre conseille incorrectement de continuer avec la balle provisoire	34-3/3.7	Temps accordé pour chercher une balle d'origine et une balle provisoire	27/4
Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement	27-2b/5	Trois balles jouées du même point, seule la seconde est une balle provisoire	27-2a/4
Balle d'origine repose au-delà de la balle provisoire ; joueur cherche brièvement la balle d'origine, joue la balle provisoire et trouve ensuite la balle d'origine	27-2b/3	Balle visible de l'aire de départ disparaît ou est déplacée pendant une interruption de jeu	6-8d/4
Balle provisoire devient-elle la balle en jeu si la balle d'origine est perdue dans un terrain en réparation	27-2c/1.5	Chercher	
Exigences d'annonce	27-2a/1	Aplanir des empreintes de pieds faites en cherchant une balle dans un bunker avant de jouer un coup du bunker	13-4/11
Impossible à différencier de la balle d'origine	27/11	Après avoir mis une autre balle en jeu	27/9
Jeu d'une balle provisoire alors qu'il n'est pas raisonnable de penser que la balle d'origine soit perdue ou hors limites	27-2a/3	Chercher une balle pendant dix minutes	6-7/2
Jouée avec pour seul motif la possibilité que la balle soit peut-être dans un obstacle d'eau	27-2a/2	Instrument électronique utilisé pour trouver une balle	14-3/14
Jouée d'un endroit plus proche du trou que l'endroit supposé où se trouve la balle d'origine mais plus éloignée que l'endroit où la balle d'origine est trouvée	27-2b/4	Joueur cherchant sa balle la confond avec celle de son adversaire puis découvre l'erreur alors que la période des cinq minutes de recherche est écoulée	27/5
Jouée en pensant à tort que c'est la balle d'origine	27-2b/7	Joueur ordonne à son cadet de ne pas chercher sa balle avant que d'autres personnes puissent l'aider	27/1
Joueur abandonne sa balle d'origine et avance pour jouer sa balle provisoire ; balle d'origine alors retrouvée	27-2b/6	Temps accordé pour chercher une balle d'origine et une balle provisoire	27/4
Joueur découvre sa balle d'origine dans le trou après cinq minutes de recherche et avoir ensuite continué à jouer avec la balle provisoire	1-1/3	Temps accordé pour chercher une balle après avoir joué une mauvaise balle	27/2
Joueur désire ignorer sa balle d'origine et continue à jouer avec la balle provisoire	27-2c/2		

Marque-balle emporté par un élément extérieur	20-1/9	Est-ce que le lie d'origine modifié peut-être le lie le plus proche similaire	20-3b/7
Enlever des débris de l'endroit où une balle doit être placée	23-1/6.5	Lie dans un bunker connu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/6
Green		Lie sur le parcours connu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/4
Balle en suspens au bord du trou relevée, nettoyée et remplacée ; balle tombant alors dans le trou	16-2/0.5	Lie sur le parcours inconnu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/5
Balle oscillant par le vent pressée sur la surface du green	1-2/9	Lorsque piétinée par le joueur, balle placée dans un mauvais endroit et jouée	18-2/21.3
Balle relevée du green par le joueur et placée par le cadet derrière le marque-balle	20-4/2	Marque-balle	
Balle remplacée à un mauvais endroit sur le green et entrée	20-7c/1	Balle déplacée en relevant un marque-balle après avoir remplacé la balle	20-3a/1
Balle remplacée alors qu'une autre balle est en mouvement et la balle en mouvement est déviée par la balle remplacée	16-1b/3	Balle remplacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; la balle se déplace ensuite	20-4/1
Balle remplacée alors qu'une autre balle est en mouvement mais relevée ensuite car la balle en mouvement risque de la heurter	16-1b/2	Déplacé accidentellement par le joueur	20-1/5.5
Balle remplacée et au repos sur le green roule et frappe une autre balle sur le green	19-5/1.5	Déplacé accidentellement par le joueur en marquant la position de la balle	20-1/6
Balle remplacée roule dans le trou	20-3d/1	Emporté par un élément extérieur	20-1/9
Balle remplacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplaçant	20-4/1	Enfoncé par un adversaire	20-1/6.5
Balle reposant contre le drapeau s'éloignant du trou lorsque le drapeau est enlevé par le joueur ; balle non placée sur le bord du trou	17-4/4	Relevé par le joueur croyant à tort qu'il a gagné le trou	20-1/8
Compétiteur qui relève sa balle et celle de son co-compétiteur les échangent par inadvertance en les remplaçant	15-2/4	Méthode utilisée	
Compétiteur remplaçant à plusieurs reprises sa balle plus près du trou sur le green	33-7/6	Pour déplacer la balle ou le marque-balle	20-1/16
Joueur remplace la balle à l'endroit d'où elle a été relevée en la faisant rouler avec le putter	16-1d/3	Pour marquer la position de la balle	20-1/16
Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement	20-3a/2	Quand remplacer ?	
Lie d'une balle devant être remplacée modifié		Balle droppée en dehors de la zone demandée par la Règle applicable ; joueur souhaite ensuite remplacer la balle à sa position d'origine	20-6/5
Dans un bunker par le coup d'un autre joueur	20-3b/1	Balle doit-elle être remplacée si une autre Règle impose de dropper ou de placer à un autre endroit ?	20-3a/3
Dans un obstacle, relevée pour déterminer si elle est hors d'usage	5-3/5	Le joueur doit-il placer ou remplacer sa balle lui-même ?	20-3a/0.5
En marquant la position de la balle	20-1/15.5	Règle Locale autorisant à redropper ou placer lorsque la balle droppée s'enfonce dans un bunker	33-8/28
		Remplacement d'une balle impossible	
		Balle dans le rough s'enfonce à l'adresse ; balle ne reste pas au repos lorsque remplacée	20-3d/3

Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'une obstruction est enlevée et ne reste pas en place lorsque replacée ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou	20-3d/2	Impossible à distinguer de la balle d'origine	27/11
Balle délogée d'un arbre par le joueur	18-2/29	Jouée	
Balle délogée d'un arbre par un élément extérieur	18-1/9	Alors qu'il n'est pas raisonnable de penser que la balle d'origine est perdue ou hors limites	27-2a/3
Signification de		Avec pour seul motif la possibilité que la balle risque d'être dans un obstacle d'eau	27-2a/2
"Directement imputable" dans les Règles 20-1 et 20-3a	20-1/15	Bien que la balle d'origine risque d'être dans un obstacle d'eau mais aussi risque d'être hors limites ou perdue	27-2a/2.2
"Endroit estimé" pour placer lorsque le point spécifique ne peut pas être déterminé exactement	20-2c/1.5	Comme seconde balle lorsqu'on ne peut déterminer si la balle d'origine est hors limites	3-3/1
BALLE PROVISOIRE		Croyant à tort que c'est la balle d'origine	27-2b/7
<i>Voir aussi Balle perdue – Hors limites – Seconde balle</i>		De l'aire de départ, puis le joueur considère sa balle d'origine injouable et joue une troisième balle ; il prétend qu'il est trois avec la troisième balle	28/2
Annonce d'une balle provisoire		D'un endroit plus proche du trou où se trouve vraisemblablement la balle d'origine mais plus éloigné du trou que l'endroit où la balle d'origine est trouvée	27-2b/4
Avant de jouer la balle provisoire	27-2a/1	D'un endroit plus proche du trou que la balle d'origine parce que le joueur pense que sa balle d'origine, qui est visible, est hors limites	27-2c/3
Joueur souhaite jouer une balle provisoire mais personne n'est présent pour entendre l'annonce	27-2a/1.3	Pensant que la balle d'origine peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau puis découvrant qu'il est impossible qu'elle soit perdue en dehors de l'obstacle d'eau	27-2a/2.5
Après trois minutes de recherche, le joueur droppe une balle qu'il souhaite provisoire, puis la balle d'origine est retrouvée dans les cinq minutes	27-2a/5	Risque d'être perdue ou hors limites et troisième balle jouée sans rien dire	27-2a/4
Balle d'origine et balle provisoire trouvées hors limites	27-2c/4	Jouée en foursome par le mauvais membre d'un camp	29-1/4
Balle d'origine frappée par une balle provisoire	18-5/2	Jouée en foursome alors que le partenaire s'est avancé	29-1/4.5
Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus près du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement	27-2b/5	Joueur abandonne sa balle d'origine et avance pour jouer sa balle provisoire ; balle d'origine ensuite retrouvée	27-2b/6
Balle d'origine repose au-delà de la balle provisoire ; joueur cherche brièvement sa balle d'origine, joue la balle provisoire et retrouve ensuite la balle d'origine	27-2b/3	Joueur considère sa balle provisoire injouable et droppe une balle ; balle d'origine ensuite retrouvée	27-2b/6.5
Balle d'origine retrouvée ; joueur désire l'ignorer et continuer à jouer avec la balle provisoire	27-2c/2	Joueur découvrant sa balle d'origine dans le trou après cinq minutes de recherche et après avoir continué ensuite à jouer avec la balle provisoire	1-1/3
Balle provisoire est-elle la balle en jeu si la balle d'origine est perdue dans un terrain en réparation	27-2c/1.5		
Déplacée après avoir été adressée ; pénalité est-elle annulée si la balle provisoire n'a jamais été la balle en jeu	15/7		
Déterminer qui joue une balle provisoire en foursome	29-1/3		
Heurtée par la balle d'origine	19-5/5		

Joueur désire que la balle provisoire serve de balle en jeu si la balle d'origine est injouable ou dans un obstacle d'eau	27-2/1	Balle aidant ou gênant le jeu	
Joueur incorrectement conseillé de continuer avec la balle provisoire	34-3/3.7	Balle aidant relevée par l'adversaire et replacée sur demande ; balle du joueur heurtant ensuite la balle de l'adversaire qui dépose réclamation	22/5
Mauvaise balle jouée en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle	15/7	Balle aidant un co-compétiteur sur le green ; procédure pour un membre du Comité si le compétiteur ne relève pas sa balle	22/7
Membre du Comité trouve la balle d'origine du joueur ; qui préfère continuer avec la balle provisoire	27-2/2	Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée	22/6
Moment où une balle provisoire entrée devient la balle en jeu	27-2b/2	Compétiteur n'ayant pas la possibilité de relever sa balle aidant un co-compétiteur	3-4/1
Ordre de jeu		Demande de relever une balle pouvant aider le partenaire non satisfaite	30-3f/11
Jouées hors tour depuis l'aire de départ en match play	10-3/1	Gêne mentale par une autre balle	22/1
Jouée en dehors de l'aire de départ en match play	10/4	Joueur demandant à un autre joueur de relever sa balle en l'absence de possibilité raisonnable que la balle puisse gêner ou aider	22/3
Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine	27-2b/1	Joueur jouant hors tour plutôt que de relever sa balle gênant le jeu	10-1c/2
Règlement exigeant l'utilisation d'une balle de la Liste des Balles de Golf Conformées, joueur utilise comme balle provisoire une balle qui n'est pas sur la liste	5-1/3	Joueur prétendant qu'une autre balle se trouvant à 10 mètres gêne son jeu	22/2
Relevée		Balle au repos déplacée	
Devenant par la suite la balle en jeu	27-2b/9	Balle déplacée par le putter que le joueur laisse tomber en s'approchant de la balle pour la relever	20-1/14
Devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur joue ensuite d'un mauvais endroit	27-2b/10	Balle droppée d'une mauvaise manière se déplaçant à l'adresse ; joueur relevant alors la balle et la droppant correctement	20-2a/4
En croyant à tort que la balle d'origine repose dans les limites du terrain	27-2b/8	Balle heurtée accidentellement du pied par le joueur à qui il est demandé de relever sa balle qui interfère	20-1/13
Signification de "partir en avant pour chercher"	27-2a/1.5	Balle avec de la boue adhérente relevée selon une Règle qui ne permet pas de la nettoyer, faite pivotée en la replaçant	21/5
Temps accordé pour chercher une balle d'origine et une balle provisoire	27/4	Balle injouable	

BALLE REDROPPÉE

Voir [Balle droppée ou redroppée](#)

BALLE RELEVÉE

Aire de départ

Balle à peine touchée par le coup de l'aire de départ tombe du tee et est relevée, rehaussée et jouée
 18-2/2 |

Arbitre indiquant par erreur la perte du trou ; les deux camps relèvent la balle ; ensuite l'arbitre découvre l'erreur
 34-2/7 |

Après avoir considéré une balle injouable et l'avoir relevée, joueur découvre que la balle était dans un terrain en réparation
 28/13 |

Cadet relève une balle car la considère injouable
 18-2/15 |

Joueur autorisé à se dégager sans pénalité relève sa balle puis choisit de ne pas se dégager et désire procéder selon la Règle de la balle injouable	18-2/12.5	Joueur concède le coup suivant de l'adversaire et joue avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle	2-4/8
Joueur considère sa balle injouable dans un bunker, la relève et enlève ensuite un détrit du bunker	13-4/35.7	Joueur concède un match à cause d'une méprise sur le score de son adversaire au dernier trou et relève la balle de son adversaire	2-4/14
Balle provisoire relevée		Joueur croyant par erreur que le match est terminé serre la main de l'adversaire et relève la balle de l'adversaire	2-4/17
Devenant par la suite la balle en jeu	27-2b/9	Joueur relève sa balle croyant à tort que son coup suivant est concédé	2-4/3
En croyant à tort que la balle d'origine repose dans les limites du terrain	27-2b/8	Le relèvement de la balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/4
Devenant par la suite la balle en jeu non remplacée mais jouée d'un mauvais endroit	27-2b/10	Le relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/5
Changer d'option de dégagement		Détritus	
Après avoir droppé à un mauvais endroit	20-6/2	Affectant le lie, déplacé lorsque la balle est relevée sur le parcours	23-1/7.5
Balle droppée en dehors de la zone demandée par la Règle applicable ; joueur souhaite ensuite replacer la balle à sa position d'origine	20-6/5	Affectant le lie, déplacé lorsque la balle est relevée dans un obstacle	23-1/7
Balle droppée heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6	Affectant le lie, enlevé lorsque la balle est relevée selon un Règle qui impose son remplacement	23-1/8
Joueur invoquant la première option de la Règle 25-1b(ii) désire ensuite invoquer la seconde option	25-1b/9	Joueur considère sa balle injouable dans un bunker, la relève et enlève ensuite le détrit	13-4/35.7
Joueur relevant sa balle selon la première option de la Règle 24-2b(ii) désire ensuite procéder selon la seconde option	24-2b/5	Green	
Lorsqu'il faut redropper	20-2c/5	Balle déplacée par le putter que le joueur laisse tomber s'en approchant pour la relever	20-1/14
Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/16	Balle en suspens au bord du trou relevée, nettoyée et remplacée ; balle tombant alors dans le trou	16-2/0.5
Compétiteur invoque la Règle 3-3 ; relève et droppe la balle d'origine	3-3/13	Balle placée devant le marque-balle et ensuite roulée ou glissée vers la position d'origine	16-1a/17
Compétiteur relève sa balle et celle de son co-compétiteur et les échange par inadvertance en les remplaçant	15-2/4	Balle puttée d'un mauvais endroit, relevée et jouée de l'endroit correct	20-7c/2
Concessions		Balle ramenée à l'endroit d'où elle a été relevée en la faisant rouler avec le putter	16-1d/3
Cadet concédant le coup suivant de l'adversaire ; Balle ensuite relevée	2-4/3.5	Balle relevée sans la marquer croyant à une mauvaise balle	20-1/1
Co-compétiteur relève la balle du compétiteur en concédant le coup suivant en stroke play	18-4/3	Balle relevée plusieurs fois sans la marquer ; Omission des pénalités multiples sur la carte de score	6-6d/7
		Balle relevée et jetée dans un lac, joueur annonce ensuite que la balle était hors d'usage	5-3/3.5

Balle relevée le joueur craignant qu'elle ne bouge	16-1b/1	Par l'adversaire ou un co-compétiteur sans autorisation	
Balle relevée par le joueur qui la met de côté ; balle de l'adversaire ou d'un co-compétiteur heurte ensuite la balle du joueur	19-5/1	Balle d'un compétiteur supposée être une mauvaise balle relevée par un co-compétiteur à la demande du compétiteur	18-2/16
Balle relevée par le joueur qui la met de côté ; balle jouée de cet endroit	15/4	Par l'adversaire	20-1/2
Balle relevée par un co-compétiteur qui la met de côté ; compétiteur jouant la balle d'où elle a été mise de côté	15-3b/3	Par l'adversaire en marquant la balle ; joueur relève le marque-balle, réclame le trou et l'adversaire conteste	20-1/3
Balle relevée sur le green alors qu'une autre balle est en mouvement	16-1b/4	Par l'adversaire parce que le joueur a annoncé un score inexact	9-2/6
Balle replacée alors qu'une autre balle est en mouvement mais relevée ensuite car la balle en mouvement risque de la heurter	16-1b/2	Par un adversaire en match play à quatre balles	30-3f/10
Balle replacée alors qu'une autre balle est en mouvement et la balle en mouvement est déviée par la balle replacée	16-1b/3	Par un co-compétiteur	20-1/4
Balle reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée	17-4/1	Par un co-compétiteur qui relève la balle d'un compétiteur et la pose de côté ; compétiteur la jouant de l'emplacement où la balle a été mise de côté	15-3b/3
Balle reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée ; les autres joueurs du match relèvent leurs balles croyant par erreur que le joueur a gagné le trou	30-3f/3	Par des joueurs après qu'une balle a heurté et déplacé l'autre	15-1/2.5
Frapper la balle pour l'écarter après avoir marqué sa position au lieu de la relever	20-1/22	Par le cadet qui arrête une balle droppée, roulant vers une position où elle devra être redroppée, avant qu'elle s'immobilise	20-2c/4
Hors d'usage		Par le cadet sans autorisation	
Balle relevée du green et jetée dans un lac, joueur annonce ensuite que la balle était hors d'usage	5-3/3.5	Balle d'un compétiteur relevée sans autorisation par le cadet d'un co-compétiteur qui substitue une autre balle jouée ensuite par le compétiteur	20-1/5
Balle relevée selon une autre Règle et nettoyée ; balle ensuite jugée hors d'usage	5-3/6	Cadet de l'adversaire relève la balle du joueur après que le joueur a reconnu comme sienne une autre balle	18-3b/4
Rôle du Comité lorsque l'adversaire, le marqueur ou un co-compétiteur n'est pas immédiatement disponible	5-3/7	Cadet de l'adversaire relève la balle du joueur qui peut être ou non hors limites	18-3b/5
Joueur autorisé à se dégager sans pénalité relève sa balle puis choisit de ne pas se dégager		Dans un obstacle d'eau	26-1/9
Désire procéder selon la Règle de la balle injouable	18-2/12.5	La considérant injouable	18-2/15
Joueur replace ensuite la balle et la joue de la position d'origine	18-2/12	Pour l'identifier	18-2/14
Joueur doit-il relever sa balle lui-même	20-1/0.5	Par le joueur (ou son partenaire) sans autorisation	
Lie d'une balle relevée d'un bunker modifié par le coup d'un autre joueur	20-3b/1	Avant de terminer le trou ; l'adversaire relève alors sa balle prétendant que le joueur a perdu le trou	2-5/3
		Balle à peine touchée par le coup de l'aire de départ tombe du tee et est relevée, rehaussée et jouée	18-2/2
		Balle d'origine retrouvée et jouée après avoir mis une autre balle en jeu selon la procédure de coup et distance	15/5

Balle jouée depuis un terrain en réparation relevée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation	18-2/8	BALLE REPLACÉE Voir Balle placée ou remplacée	
Balle jouée du départ crue à tort être hors limites et relevée ; compétiteur joue une autre balle depuis l'aire de départ	18-2/11	BALLE SUBSTITUÉE Voir aussi Échanger des balles	
Balle provisoire relevée croyant à tort que la balle d'origine est dans les limites du terrain	27-2b/8	Balle changée pendant le jeu d'un trou pour faciliter son identification	15/6.5
Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu	27-2b/9	Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle a été droppée ; balle d'origine jouée	27-1/2.3
Balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu n'est pas remplacée mais jouée d'un mauvais endroit	27-2b/10	Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur ; compétiteur substitue une autre balle à un mauvais endroit, la joue et ensuite l'abandonne pour jouer la balle d'origine de l'endroit correct	20-7c/4
Compétiteur relève sa seconde balle, termine le trou avec la balle d'origine et joue de l'aire de départ suivante	3-3/8	Balle d'un compétiteur relevée sans autorisation par le cadet d'un co-compétiteur qui substitue une autre balle jouée ensuite par le compétiteur	20-1/5
Droppée au lieu d'être remplacée	18-2/9	Balles échangées par inadvertance	
Et redroppée alors qu'elle aurait dû être jouée comme elle reposait, balle ensuite relevée de nouveau et placée	18-2/10	Compétiteur qui relève sa balle et celle de son co-compétiteur les échangent par inadvertance en les remplaçant	15-2/4
Et droppée pour se dégager d'une obstruction amovible	18-2/4	Lorsque retrouvées dans un obstacle d'eau	15-1/4
Et droppée pour se dégager d'un piquet de hors limites selon la Règle de l'obstruction	18-2/3	Par des compétiteurs à un endroit inconnu	15-1/2
Et jetée de colère dans un étang	18-2/13.5	Par des joueurs après qu'une balle a heurté et déplacé l'autre	15-1/2.5
Et nettoyée	18-2/13	Par des joueurs entre des trous	15-1/1
Suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un membre du Comité	34-3/3.5	Par des partenaires en Stableford quatre balles	32-2b/1
Position d'une balle relevée pour identification non marquée, intention de la relever non annoncée et balle nettoyée plus que nécessaire pour l'identifier	21/4	Balle en bon état estimée hors d'usage	5-3/3
Pour déterminer si la balle est dans son impact ou dans un trou fait par un oiseau, un reptile ou un animal fouisseur	20-1/0.7	Balle jouée depuis un terrain en réparation abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation	18-2/8.5
Quand le joueur est-il autorisé à replacer la balle relevée à sa position d'origine ?	20-6/5	Balle jouée selon la Règle de la balle non retrouvée dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la procédure de coup et distance	15/8
Signification de		Balle relevée et jetée de colère dans un étang	18-2/13.5
"Directement imputable" dans les Règles 20-1 et 20-3a	20-1/15	Balle substituée par erreur lorsque droppée ; correction de l'erreur	20-6/3
"Bonne raison pour relever" lorsque le jeu est interrompu	6-8c/1	Compétiteur substitue par erreur une balle sur le green ; erreur découverte après avoir joué un coup de l'aire de départ suivante	15-2/3

Eau fortuite prise pour un obstacle d'eau ; balle substituée jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau	25-1b/13
Joueur droppe une balle en se dégageant d'une obstruction juste après la reprise du jeu et balle relevée ensuite selon la Règle 6-8d(ii)	6-8d/3
Joueur relève sa balle sur le green ; lance la balle dans un lac et annonce ensuite que la balle était hors d'usage	5-3/3.5
Joueur substitue par erreur une balle sur le green ; erreur découverte avant de jouer le coup	15-2/2
Joueur substitue une autre balle sur le green parce que sa balle d'origine lancée au cadet pour la nettoyer est tombée dans un lac	15-2/1
Joueurs échangent par inadvertance des balles retrouvées dans un obstacle d'eau	15-1/4
Substituer une balle lorsqu'on doit redropper	20-6/4

BALLE TOUCHÉE

Voir aussi *Balle au repos déplacée*

Accidentellement	
Avec un club dans un obstacle, balle non déplacée	13-4/12
En enlevant un détrit	18-2/31
Volontairement	
Balle à moitié enterrée pivotée volontairement pour l'identifier dans un rough	12-2/2
Balle d'origine hors limites ; balle rehaussée selon la procédure coup et distance touchée à l'adresse et tombe du tee	11-3/3
Balle sur le green pivotée sans marquer sa position	18-2/33
Pomme de pin ou brindille placée contre la balle pour éviter son déplacement lors du retrait d'un détrit	18-2/32
Tenir une balle en enlevant une obstruction	24-1/4

BALLE "X-OUT"

Statut	5-1/4
--------	-------

BANDAGE

Joueur blessé au poignet porte un bandage élastique	14-3/7
Utilisation d'une aide au grip	14-3/7

BANDE

Ruban adhésif	
Appliqué sur la tête de club pour en réduire l'éclat ou la protéger pendant un tour	4-1/5
Appliqué sur la main ou sur le gant de golf	14-3/8
Reliant ensemble des doigts	14-3/8
Ruban de plomb	
Appliqué sur la tête de club ou le manche avant le début d'un tour	4-1/4
Appliqué sur la tête de club ou le manche pendant un tour	4-2/0.5
Compétiteur change le poids d'un club durant un tour ; infraction découverte après la clôture de la compétition	34-1b/4

BARRAGE

Voir *Play-off et égalités*

BARRIÈRE, PORTE ou FENÊTRE

Voir aussi *Hors limites – Marquer ou définir un terrain – Statut d'un objet*

Fenêtre du club-house ouverte et balle jouée à travers la fenêtre	24-2b/14
Portes d'une grange ouvertes pour jouer à travers la grange	24-2b/15
Porte dans une clôture de hors limites	27/18
Portes d'un bâtiment en position ouverte ou fermée	24-2b/15.5

BLESSURE

Voir *Problème physique*

BOIS ET COPEAUX DE BOIS

Voir aussi *Détritus – Obstructions*

Signification de revêtement artificiel	24/9
Statut de	
Arbre tombé en train d'être évacué	25/7
Copeaux de bois utilisés comme revêtement de route	23/14
Marches en bois ou en terre	24/12

BOULE D'HERBE SAUVAGE

Balle au repos déplacée par une boule d'herbe sauvage poussée par le vent	18-1/6
Objet naturel interférant avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il est un détrit	13-2/26

BOUCHON D'ANCIEN TROU

Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt	16-1c/3
Marque de clou sur la ligne de putt, aplanie lorsque le joueur répare un bouchon d'ancien trou	16-1a/16.5
Permettre la réparation de bouchons d'anciens trous inférieurs à 108 mm de diamètre	33-8/30
Statut de bouchon d'ancien trou	25/17

BUNKER

Voir aussi [Sable](#)

Aplanir des empreintes de pieds et/ou des irrégularités de surface	
Après avoir annoncé qu'il allait appliquer la Règle 28a en dehors du bunker et avoir relevé sa balle	13-4/35.8
Après avoir fait des empreintes de pieds dans un bunker sur la ligne de jeu	13-2/29
Après avoir fait des empreintes de pieds dans un bunker sur la ligne de jeu lorsqu'on est obligé d'y entrer pour récupérer une balle	13-2/29.3
Après avoir fait des empreintes de pieds en cherchant une balle dans un bunker	13-4/11
Après avoir joué hors tour ; adversaire demandant ensuite d'annuler le coup	13-4/39
Après avoir pris un stance ; le joueur décide de jouer un autre coup	13-4/0.5
Après une sortie de bunker ; balle retourne ensuite dans la zone aplanie	13-4/38
Après une sortie de bunker et avant de dropper une autre balle dans le bunker	13-4/37
Après une sortie de bunker vers l'arrière ; la zone aplanie est sur nouvelle ligne de jeu	13-4/37.5
Créées par un arbitre qui est entré pour donner une décision	13-4/10
Ratissage fait par un ouvrier de terrain lorsque la balle du joueur y repose	13-2/4
Signification de "Tester l'état d'un obstacle"	13-4/0.5
Situées dans le bunker sur la ligne de jeu avant un coup fait en dehors du bunker	1-4/12
Balle au repos déplacée	
Accidentellement par le joueur en jouant une mauvaise balle d'un bunker	18-2/21
Balle du compétiteur jouée dans un bunker par un co-compétiteur et non replacée	20-7c/6
Lorsqu'un détritrus est enlevé	13-4/15
Balle considérée injouable	
Balle droppée hors du bunker selon une option exigeant un drop dans le bunker	28/10
Balle reposant sur un terrain engazonné dans un bunker déclarée injouable	28/9
Dans un bunker, joueur relève sa balle et enlève ensuite un détritrus du bunker	13-4/35.7
Droppée dans un bunker et jouée ; balle ensuite découverte être une mauvaise balle	15/14
Sur le parcours droppée dans un obstacle	28/4
Balle enfoncée	
Dans la paroi d'un bunker	13/4
Dans un bunker relevée pour déterminer si elle est hors d'usage	5-3/5
Dans une bordure ou une paroi en herbe d'un bunker	25-2/5
Règle Locale autorisant à redropper ou placer une balle lorsqu'elle s'enfonce dans un bunker après être droppée	33-8/28
Balle entrée dans un trou d'animal fouisseur dans un bunker et trouvée en dessous du green	25-1b/25
Balle envoyée dans un obstacle d'eau depuis le côté green d'un obstacle	26-1/6
Balle envoyée hors-limites depuis un bunker ; balle droppée selon la Règle 20-5 sur une autre partie du terrain	20-5/2
Balle touchée accidentellement avec le club dans un obstacle mais non déplacée	13-4/12
Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppe une autre balle dans le bunker et la joue ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker	20-7c/3
Balle surplombant le sable sur le bord d'un bunker est-elle dans le bunker	13/3
Bunker entièrement en réparation, options du Comité	25/13

Détritus		Joueur droppe une balle dans un bunker au point de dégagement maximum désire ensuite invoquer la seconde option selon la Règle 25-1b et droppe en dehors du bunker	25-1b/9
Accidentellement déplacé dans un bunker	13-4/13		
Balle hors d'un bunker ; pierre enfouie sur la ligne de jeu enfoncée ou enlevée	13-2/31		
Bunker couvert de feuilles ; joueur touche des feuilles lors du mouvement en arrière	13-4/33	Options du joueur lorsqu'un bunker est complètement rempli d'eau fortuite	25-1b/8
Compétiteur enlève un détritit d'un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire	31-8/1	Règle Locale autorisant un dégagement sans pénalité d'un bunker rempli d'eau	33-8/27
Déplacement d'un détritit affectant le lie	20-3b/8	Signification de "Maximum possible de dégagement" de l'eau fortuite dans un bunker	25-1b/5
Détritit déplacé dans un bunker alors que le joueur aplanit le sable	13-4/9.5	Toucher de l'eau fortuite dans un bunker avec un club	13-4/7
Dessus d'une balle recouvert de feuilles dans un obstacle mais une partie de la balle visible sous un autre angle	12-1/3	Empreintes de pieds	
Divot d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur s'immobilisant près de la balle d'un joueur dans un bunker	13-4/18	Créées puis ratisées avant d'exécuter un coup	13-4/9
Enlèvement d'une obstruction d'un bunker qui pourrait déplacer un détritit	1-4/5	Faites dans un bunker par un Membre du Comité	13-4/10
Joueur déplace un détritit en approchant de la balle dans un obstacle	13-4/13.5	Frapper le sable d'un bunker avec le club après avoir manqué la sortie de la balle	
Joueur enlève un détritit d'un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire	30-3f/1	Dans un match à quatre balles, balle du partenaire dans le même bunker	30-3f/2
Joueur heurte accidentellement du pied une pomme de pin qui roule dans un bunker et l'enlève	13-4/14	Dans un match en foursome	29/5
Pomme de pin tombant d'un arbre et s'immobilisant derrière une balle reposant dans un bunker	13-4/18.5	En partie individuelle	13-4/35
Toucher le sol d'un obstacle avec un club en cherchant une balle supposée couverte de détritits	12-1/4	Joueur frappe la balle d'un bunker qui tombe sur la bordure en herbe du bunker et frappe ensuite le sable du bunker avec le club, la balle roule ensuite dans le bunker	13-4/35.5
Eau fortuite		Joueur peut-il jouer un coup suivant d'un bunker en match play alors que le résultat du trou est acquis	7-2/1.5
Balle devant être droppée dans un bunker droppée hors du bunker pour éviter qu'elle s'enfonce et qui roule dans le bunker	25-1b/7	Joueur procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau droppe une balle dans un bunker ou un autre obstacle d'eau	26-1/2
Balle droppée dans de l'eau fortuite dans un bunker au point de dégagement maximum et roulant ailleurs	25-1b/6	Lie d'un joueur affecté par du sable provenant d'une sortie de bunker d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur	13-2/8.5
Balle relevée selon la première option de la Règle 25-1b(ii), le joueur désire ensuite procéder selon la seconde option	24-2b/5	Lie modifié dans un bunker	
		Avant la reprise du jeu	6-8d/2
		Lie d'une balle qui doit être replacée connu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/6
		Ouvrier de terrain ratisse un bunker lorsque la balle d'un joueur y repose améliorant ainsi le lie de la balle ou la ligne de jeu	13-2/4
		Par le coup d'un autre joueur	20-3b/1

Par un joueur prenant son stance	20-3b/2	Autorisant un dégagement sans pénalité d'un bunker rempli d'eau	33-8/27
Par un Membre du Comité	13-4/10	Clarifiant le statut d'un matériau similaire à du sable	33-8/40
Mauvaise balle		Considérant qu'un mur (paroi) de bunker partiellement couvert d'herbe fait partie du bunker	33-8/39.5
Balle déplacée accidentellement par le joueur qui joue une mauvaise balle d'un bunker	18-2/21	Pour le statut des parois de bunker composées de mottes entassées	33-8/39
Considérée injouable dans un bunker droppée dans le bunker et jouée	15/14		
Obstruction		Stance	
Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'une obstruction est enlevée, balle replacée ne s'immobilise pas ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou	20-3d/2	Creuser la paroi d'un bunker pour prendre un stance de niveau	13-3/3
Balle droppée dans un bunker au point de dégagement maximum et joueur désire ensuite invoquer la seconde option selon la Règle 25-1b et droppe en dehors du bunker	25-1b/9	Lie dans un bunker modifié par un autre joueur prenant son stance	20-3b/2
Balle relevée selon la première option de la Règle 24-2b(ii), le joueur désire ensuite procéder selon la seconde option	24-2b/5	Pris dans un bunker le joueur change ensuite de club et prend un second stance	13-4/26
Balle reposant sur une obstruction dans un bunker	13/5	Pris dans un bunker sans club	13-4/24
Détritus dans un bunker se déplacera si on enlève une obstruction reposant contre la balle	1-4/5	Statut de	
Râteau ; doivent-ils être placés dans ou en dehors des bunkers	Divers 2	Arbre dans un bunker	13/2
		Balle surplombant le sable sur le bord d'un bunker	13/3
		Balle touchant un obstacle d'eau et une autre partie du terrain	26/1.5
		Pierre faisant partie d'un drain dans un bunker	24/7
		Poire à moitié mangée dans un bunker	23/3
		Sable répandu au-delà de la lisière d'un bunker	13/1
		Tester l'état d'un bunker	
		Avant de décider ou non de jouer à travers le bunker de l'extérieur du bunker	13-2/30
		Balle hors d'un bunker ; pierre dans le bunker sur la ligne de jeu enfoncée ou enlevée	13-2/31
		Balle hors limites ou perdue après avoir été jouée d'un bunker ; joueur teste l'état du bunker ou aplanit des empreintes de pieds avant de dropper une autre balle dans le bunker	13-4/37
		Joueur utilise une canne ou un club pour entrer ou quitter un bunker lorsque la balle y repose	13-4/3.5
		Prendre fermement un stance à bonne distance de la balle pour simuler un coup	13-4/0.5
		Prendre son stance dans un bunker et changer ensuite de club	13-4/26
Règle Locale			
Autorisant à redropper ou placer une balle lorsqu'elle s'enfonce dans un bunker après être droppée	33-8/28		
Autorisant un dégagement de dommages causés par des enfants dans un bunker	33-8/9		

Prendre son stance puis ratisser avant de jouer un autre type de coup	13-4/0.5	Joueurs s'entendent pour ne pas jouer du départ dans l'ordre prescrit pour gagner du temps	10-1c/3
Râteau jeté dans un bunker avant de jouer un coup	13-4/21		
Râteau placé dans un bunker ou enfoncé dans le sable avant un coup	13-4/0.5		
Signification de "Tester l'état d'un obstacle"	13-4/0.5		
Stance dans un bunker pris sans club	13-4/24		
Toucher le sable au cours d'un mouvement d'essai après que le partenaire a sorti sa balle du bunker ; Match Play à 4 balles	30-3f/2.5		
Toucher le sol avec un club			
Canne ou club utilisé pour entrer ou quitter un bunker lorsque la balle repose dans le bunker	13-4/3.5		
Déplacer accidentellement un détritux dans un obstacle	13-4/13		
Déplacer des détritux et améliorer la zone de mouvement intentionnel dans un obstacle	13-4/28		
Heurter accidentellement du pied une pomme de pin qui roule dans un bunker et l'enlever	13-4/14		
Monticule d'animal fouisseur touché dans un bunker lors du mouvement en arrière	13-4/5		
Mur de terre nue touché lors du mouvement en arrière	13-4/34		
Pierre solidement enfoncée dans un obstacle touchée avec un club lors du mouvement en arrière	13-4/6		
Plusieurs mouvements d'essai touchent le sol dans un bunker	13-4/3		
Sable d'un bunker lorsque la balle repose hors du bunker	13-4/1		
Sable d'un bunker touché lors du mouvement en arrière	13-4/31		
S'appuyer sur un club dans un obstacle en attendant de jouer	13-4/2		
Toucher le sol d'un obstacle en cherchant une balle que l'on pense recouverte de détritux dans l'obstacle	12-1/4		
CADENCE DE JEU			
<i>Voir aussi Retarder indûment le jeu</i>			
Comité ne pénalise pas un joueur en infraction avec la cadence de jeu croyant que le joueur a déjà perdu le trou	34-3/2		
		CADET	
		Actions que le cadet peut accomplir	6-4/10
		Aplanir des empreintes de pieds faites en cherchant une balle dans un bunker avant un coup	13-4/11
		Application d'une pénalité lorsque un joueur a plusieurs cadets	6-4/5.5
		Balle déplacée par un cadet	
		De l'adversaire en la piétinant accidentellement	18-3b/3
		Partagé par des membres de camps opposés en match play à quatre balles	30/1
		Partagé par le camp adverse en match play à quatre balles déplace la balle du joueur	30/2
		Balle déviée ou arrêtée par un cadet	
		Balle droppée roule vers ou dans une position où il faudra redropper, le cadet arrête la balle avant qu'elle s'immobilise	20-2c/4
		Balle du compétiteur heurte son sac de golf et ensuite son cadet	19-2/7
		Balle du joueur heurte le sac de golf d'un adversaire laissé en avant par un cadet partagé	19-2/8
		Balle heurte le cadet du joueur et s'immobilise hors limites	19-2/2
		Balle heurte le cadet du joueur se tenant hors limites et s'immobilise hors limites	19-2/4
		Balle heurte le cadet du joueur se tenant hors limites et s'immobilise sur le terrain	19-2/3
		Balle déviée ou arrêtée par le râteau tenu par le cadet ou le partenaire	19-2/10
		Balle relevée par un cadet	
		Cadet de l'adversaire relève la balle du joueur après qu'il a reconnu une autre balle	18-3b/4
		Cadet de l'adversaire relève la balle du joueur qui peut ou non être hors limites	18-3b/5
		Cadet d'un co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur sans autorisation ; cadet substitue ensuite une autre balle en remplaçant et le compétiteur la joue	20-1/5
		Dans un obstacle d'eau sans l'autorisation du joueur	26-1/9

La considérant injouable sans l'accord du joueur	18-2/15	Joueur d'une compétition faisant le cadet d'un autre joueur de la même compétition	6-4/8
Pour l'identifier sans l'autorisation du joueur	18-2/14	Joueur ordonne à son cadet de ne pas chercher sa balle avant que d'autres personnes l'aident	27/1
Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée		Lancer la balle au joueur est-il un acte de nettoyer la balle par le cadet	21/3
Cadet au courant de l'action de l'élément extérieur	15/9	Partagé ou double cadet	
Ni le joueur ni le cadet au courant de l'action de l'élément extérieur	15/10	Balle déplacée par un cadet partagé par des membres de camps opposés dans un match à quatre balles	30/1
Branche d'arbre tenue vers l'arrière par un cadet pour éviter qu'elle dévie une balle droppée	20-2a/5	Balle déplacée par un cadet partagé par le camp adverse dans un match à quatre balles	30/2
Cadet ayant pris le drapeau en charge conseille de viser son pied	8-2b/2	Balle heurte le chariot d'un adversaire ou d'un co-compétiteur tiré par un double cadet	6-4/6
Cadet concédant le coup suivant de l'adversaire ; Balle ensuite relevée	2-4/3.5	Balle heurte le sac d'un adversaire ou d'un co-compétiteur laissé en avant par un cadet partagé	19-2/8
Compétiteur abandonne dans un tour et transporte les clubs d'un co-compétiteur pour le reste du tour	6-4/9	Double cadet renseigne l'un sur le club utilisé par l'autre	8-1/12
Conseil		Pendant un tour un cadet apporte un putter du club-house et le donne au joueur, le joueur peut-il demander au cadet de le ramener et d'apporter un club différent	4-4a/1
Cadet fait un mouvement avec le club pour montrer au joueur comment exécuter un coup	8-1/15	Plus d'un cadet dans un match à quatre balles	30-3/2
Demande de conseil adressée par erreur au cadet de l'adversaire retirée avant que le conseil ne soit donné	8-1/17	Protège un joueur du soleil pendant un coup	14-2/3
Joueur changeant de cadet un court instant pour échanger des conseils	8-1/26	Quand un joueur a-t-il plus d'un cadet ?	
Green		Autre cadet ou ami transporte les clubs pendant que le cadet du joueur retourne au départ du trou avec le gant du joueur	6-4/4.5
Balle lancée au cadet pour la nettoyer s'immobilise dans un lac	15-2/1	Changement de cadets pendant un tour	6-4/7
Cadet du compétiteur s'entraîne sur ou teste les surfaces de green d'un terrain avant un tour en stroke play	7-1b/5	Compétiteur abandonne pendant un tour et transporte les clubs du co-compétiteur le reste du tour	6-4/9
Cadet frottant la surface du green mais le joueur n'en bénéficie pas	16-1d/6	Joueur dont les clubs sont transportés sur une voiturette motorisée emploie une personne pour accomplir toutes les autres fonctions d'un cadet	6-4/3
Cadet projetant une ombre sur le green pour indiquer la ligne de putt	8-2b/1	Joueur emploie un garçon pour transporter tous les clubs du joueur sauf le putter	6-4/4
Ligne de putt endommagée accidentellement par le cadet de l'adversaire ou d'un co-compétiteur	16-1a/13	Porteur de parapluie employé en plus du cadet	6-4/5
Marque-balle déplacé accidentellement par le cadet de l'adversaire	20-1/7	Infraction par un cadet aux dispositions relatives aux moyens de transport	33-1/9.5
Touchée par le cadet pour indiquer la ligne de jeu avant que le joueur joue une petite approche de l'extérieur du green	8-2b/3		

Signification de "Instructions précises" dans la Définition de cadet	6-4/1
Statut de	
Balle placée derrière le marque-balle sur le green par le cadet d'un joueur pour lui permettre d'évaluer la ligne de putt	20-4/2
Chariots tirés par un double cadet	6-4/6
Clubs additionnels transportés pour le joueur et de la personne les transportant	4-4a/16
Personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiturette motorisée ou sur un chariot	6-4/2.5

CANALISER LE PUBLIC AVEC PIQUETS, CORDES OU LIGNES

Voir aussi Obstruction – Statut d'un objet

Déplacement de	
Un piquet de cordage pour spectateurs qui modifie le lie	20-3b/3
Une corde dégrade la position de la balle ; obstruction replacée par le joueur	13-2/15.5
Enlever de la peinture de la balle	21/1
Interférence par une ligne utilisée à des fins de balisage	24-2b/20
Règle Locale déclarant des lignes pour canaliser le public comme terrain en réparation	24-2b/20

CERTITUDE OU QUASI-CERTITUDE

Voir aussi Animal fouisseur, reptile ou oiseau (ou trous faits par eux) – Balle perdue – Balle provisoire – Eau fortuite - Élément extérieur – Obstacles d'eau – Obstructions – Terrain en condition anormale – Terrain en réparation

Balle au repos déplacée	
Compétiteur et co-compétiteur ignorent jusqu'à la fin du trou que la balle a été déplacée par la balle du co-compétiteur	18-5/3
Balle non retrouvée supposée dans une obstruction	
Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale avec certitude ou quasi-certitude ; balle droppée selon la Règle 25-1c ; balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes	25-1c/2.5
Drain enterré	24-3b/1
Drain enterré avec entrée hors limites	24-2b/12

Balle non retrouvée supposée dans un obstacle d'eau	
Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau avec quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.5
Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.7
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite hors de l'obstacle	26-1/3
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle soit dans l'obstacle ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle	26-1/4
Balle présumée dans un obstacle d'eau retrouvée hors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon la procédure de coup et distance	26/6
Joueur joue une balle provisoire croyant que la balle d'origine peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau puis découvre qu'il est impossible qu'elle soit perdue en dehors de l'obstacle d'eau	27-2a/2.5
Quand faut-il s'avancer pour établir la quasi-certitude ?	26-1/1.3
Signification de "sûr ou quasiment certain" de la Règle 26-1	26-1/1
Balle non retrouvée supposée dans un terrain en condition anormale	
Balle dans de l'eau fortuite difficile à récupérer	25-1/1
Balle droppée et jouée selon la Règle 25-1c en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le terrain en réparation	25-1c/2
Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale ; balle droppée selon la Règle 25-1c ; balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes	25-1c/2.5
Balle non retrouvée soit dans un terrain en condition anormale, soit dans un haut rough. Le joueur peut-il considérer que sa balle est dans le terrain en condition anormale	25-1c/1



Balle provisoire devient-elle la balle en jeu si la balle d'origine est perdue dans un terrain en réparation	27-2c/1.5
Balle retrouvée dans un trou d'animal fouisseur après cinq minutes de recherche	27/7
Règle Locale autorisant un dégagement des amoncellements de feuilles sur le parcours	33-8/31
Balle non retrouvée supposée déplacée par un élément extérieur	
Compétiteur joue une mauvaise balle et la perd ; mauvaise balle peut avoir été la balle d'un co-compétiteur	15-3b/1
Traitée comme déplacée par un élément extérieur plutôt que perdue en l'absence de certitude ou quasi-certitude	27-1/2.5
Identifier une balle uniquement par la marque et le numéro	12-2/1
Joueur et cadet, qui ne savent pas que la balle a été déplacée par un élément extérieur, ne replacent pas la balle	18-1/3

CHAMPIGNON

Voir Statut d'un objet

CHARIOT

Voir aussi Équipement – Voiturette

Balle de joueur heurte le chariot de l'adversaire ou co-compétiteur puis heurte son propre chariot	19-3/3
Statut de	
Chariots tirés par un cadet partagé	6-4/6
Personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiturette motorisée ou sur un chariot	6-4/2.5

CHAUSSURE

Voir Pieds et chaussures

CHEMIN

Voir Routes et chemins

CHEMIN DE VOITURETTES

Voir Routes et chemins

CHERCHER ET IDENTIFIER LA BALLE

Voir aussi Balle perdue

Balle accidentellement piétinée pendant la recherche par le cadet de l'adversaire	18-3b/3
Balle changée pendant le jeu d'un trou pour faciliter son identification	15/6.5
Balle dans de l'eau fortuite difficile à identifier ou à retrouver sans effort déraisonnable	25-1/1
Balle dans un arbre	
Identifiée mais non récupérée	27/14
Visible mais non identifiable	27/15
Balle déclarée perdue et retrouvée avant qu'une autre balle soit mise en jeu	27/16
Balle délogée d'un arbre	
Circonstances dans lesquelles un joueur est pénalisé	18-2/28
Circonstances dans lesquelles un joueur n'est pas pénalisé	18-2/27
Balle d'origine retrouvée ; joueur désire l'ignorer et continuer à jouer avec la balle provisoire	27-2c/2
Balle d'origine trouvée dans la période de cinq minutes de recherche, non identifiée avant la fin de cette période	27/5.5
Balle présumée dans un obstacle d'eau retrouvée hors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon la procédure de coup et distance	26/6
Balle provisoire	
Après trois minutes de recherche le joueur droppe une balle qu'il souhaite provisoire, puis la balle d'origine est retrouvée dans les cinq minutes	27-2a/5
Impossible à différencier de la balle d'origine	27/11
Jouée en croyant seulement que la balle d'origine est peut-être dans un obstacle d'eau	27-2a/2
Cadet	
Cadet de sa propre initiative relève une balle pour l'identifier	18-2/14
Joueur ordonne à son cadet de ne pas chercher sa balle avant que d'autres personnes aident	27/1
Cadet de l'adversaire relève la balle d'un joueur	
Après que le joueur a reconnu une autre balle	18-3b/4
Qui peut ou non être hors limites	18-3b/5

Certitude ou quasi-certitude			
Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau avec quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.5		
Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale ; balle droppée selon la Règle 25-1c ; balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes	25-1c/2.5		
Quand faut-il s'avancer pour établir la quasi-certitude ?	26-1/1.3		
Dessus d'une balle recouverte de feuilles mais une partie de la balle visible sous un autre angle	12-1/3		
Détritus recouvrant une balle enlevé dans un obstacle d'eau pour identification	13-4/16		
Identifier la balle			
Grâce au témoignage d'un spectateur	27/12		
Joueur relève sa balle recouverte de boue pour l'identifier et la fait pivoter en la replaçant	21/5		
Par la marque et le numéro uniquement	12-2/1		
Joueur cherchant sa balle la confond avec celle de son adversaire puis découvre l'erreur après que la période des cinq minutes de recherche est écoulée	27/5		
Joueur enfreint deux Règles avec différentes pénalités ; pénalité la plus sévère appliquée	1-4/15		
Joueur heurte du pied dans l'herbe la balle qu'il cherche en sondant dans un obstacle d'eau	12-1/5		
Joueur incapable de différencier sa balle d'une autre balle	27/10		
Lie d'origine modifié peut-il-être le lie le plus proche similaire	20-3b/7		
Position d'une balle relevée pour identification non marquée, intention de la relever non annoncée et balle nettoyée plus que nécessaire pour l'identifier	21/4		
Poursuite du jeu avec une balle provisoire sans chercher la balle d'origine	27-2b/1		
Quand est-il nécessaire de retrouver une balle considérée injouable ?	28/1		
Refus d'identifier une balle	27/13		
Signification de "partir en avant pour chercher"	27-2a/1.5		
Temps accordé pour la recherche			
Après le jeu d'une mauvaise balle	27/2		
D'une balle d'origine et d'une balle provisoire	27/4		
Si la balle est retrouvée puis à nouveau perdue	27/3		
Si le jeu est interrompu pendant la recherche	27/1.5		
Toucher et faire pivoter une balle à moitié enterrée pour l'identifier	12-2/2		
Toucher le sol dans un obstacle avec un club en cherchant une balle supposée recouverte de détritux	12-1/4		
CHIEN			
Balle déviée ou arrêtée par un chien sur le green			
Après un coup joué du green	19-1/7		
Après un coup joué hors du green	19-1/6		
CHIPPER			
<i>Voir Clubs – Statut d'un objet</i>			
CLÔTURE			
<i>Voir aussi Clôture, ligne, mur ou piquet hors limites – Mur – Statut d'un objet</i>			
Clôture de hors limites			
Améliorer la position de la balle en courbant une clôture de hors limites	13-2/18		
Balle entre dans un trou d'animal fouisseur dans les limites du terrain et s'immobilise hors limites	25-1b/24		
Balle frappée avec un mouvement en arrière d'un centimètre	14-1a/4		
Canalisation d'eau à l'air libre adjacente et parallèle à une clôture de hors limites posant problème ; procédure suggérée	33-2a/1		
Dégagement d'une obstruction inamovible entraîne incidemment un dégagement d'une clôture de hors limites	24-2b/6		
Établir une ligne de hors limites à l'intérieur d'une clôture limite de propriété	33-2a/15		
Frapper de l'autre côté d'une clôture pour déplacer une balle reposant contre la clôture	14-1a/5		
Obstruction interfère pour un coup anormal ; coup anormal raisonnable dans ces circonstances	24-2b/17		



Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites	24/4	Compétiteur change le poids d'un club pendant un tour	34-1b/4
Partie de clôture de hors limites penchant au-dessus de la limite	13-2/20	Compétiteur omet de signer sa carte	34-1b/2
Porte dans une clôture de hors limites	27/18	Compétiteur omet d'inclure une pénalité après avoir été correctement avisé de la pénalité par son co-compétiteur	34-1b/1.5
Quand une balle à l'intérieur d'une clôture de hors limites est-elle hors limites ?	27/19	Jeu d'une mauvaise balle en stroke play non corrigé	34-1b/3
Règle Locale considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction	33-8/14	Joueur annonce un mauvais handicap par erreur avant le début du match	6-2a/5
Mesurer des longueurs de club directement à travers une clôture	20-2b/2	Joueur disqualifié pour un mauvais score dans un tour de qualification découvert pendant le match play	34-1b/7
Partie de clôture située hors limites penche au-dessus de la limites et interfère avec le mouvement	13-2/20	Marqueur non désigné par le Comité signant des cartes	6-6b/5
Point le plus proche de dégagement		Mauvais handicap en stroke play enregistré par le partenaire en foursome	6-2b/2.5
Balle droppée roule plus près de l'obstruction que le point le plus proche de dégagement de la clôture, le joueur doit-il redropper s'il n'est plus gêné en changeant de club	20-2c/0.7	Mauvais handicap en stroke play utilisé par erreur	6-2b/1
Joueur incapable physiquement de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.5	Mauvais handicap en stroke play utilisé sciemment	6-2b/2
Recommandation pour le Comité pour marquer des zones écologiquement sensibles	33-8/41	Omission d'un coup de pénalité sur une carte rendue	34-1b/1
Règle Locale		Erreurs du Comité et fautes	
Autorisant un dégagement d'une clôture de protection s'interposant sur la ligne de jeu	33-8/18	Compétiteur gagnant une compétition avec un handicap incorrect à la suite d'une erreur du Comité	6-2b/3
Considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction	33-8/14	Joueur ne recevant pas de prix net à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité	33-5/2
Statut de		Joueurs incorrectement renseignés sur le règlement des handicaps	33-1/12
Échelier fixé à une clôture de hors limites	24/1	Mauvaise application d'un handicap entraînant un tirage incorrect en match play	33-5/3
Renforts inclinés ou haubans soutenant une clôture de hors limites	24/2	Mauvais handicap enregistré par erreur sur une carte de score	6-2b/3.5
Socles de béton de poteaux clôture de hors limites	24/3	Pénalité de disqualification appliquée par erreur au gagnant d'une compétition ; erreur découverte après le play-off de deux autres compétitions pour la première place	34-1b/5
CLÔTURE D'UNE COMPÉTITION		Score du gagnant non pris en compte	34-1b/6
<i>Voir aussi Comité – Handicap et compétition avec handicap – Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité – Règlement d'une compétition – Scores et cartes de score</i>		Procédures pour un Comité lorsqu'un joueur est disqualifié en match play pour mauvais score dans un tour de qualification	34-1b/8
Erreurs de joueur et fautes découvertes après la clôture de la compétition			

CLÔTURE, LIGNE, MUR OU PIQUET DE HORS LIMITES

Voir aussi Hors limites – Marquer ou définir un terrain– Statut d'un objet

Améliorer la position de la balle en courbant une clôture de hors limites	13-2/18
Balle dans un tuyau de drainage enterré	
Non atteignable et non identifiable, l'entrée du drain est hors limites	24-2b/12
Reposant sous le terrain, l'entrée du drain est hors limites	24-3b/1
Balle droppée s'immobilise puis roule hors limites	20-2c/3.5
Balle entre dans un trou d'animal fousseur	
Dans les limites du terrain et s'immobilise hors limites	25-1b/24
Hors limites et s'immobilise dans les limites du terrain	25-1b/23
Balle provisoire jouée d'un point plus proche du trou que la balle d'origine parce que le joueur pense à tort que sa balle d'origine, qui est visible, est hors limites	27-2c/3
Balle relevée et droppée pour se dégager d'un piquet de hors limites selon la Règle de l'obstruction	18-2/3
Canalisation d'eau à l'air libre adjacente et parallèle à une clôture de hors limites pose problème ; procédure suggérée	33-2a/1
Courant d'eau déplace une balle	
Dans les limites du terrain dans un obstacle d'eau latéral	26-1/8
Hors limites dans un obstacle d'eau	26-1/7
Dégagement d'une obstruction inamovible entraînant incidemment un dégagement d'une clôture de hors limites	24-2b/6
Déplacer une balle reposant contre une clôture en frappant l'autre côté de la clôture	14-1a/5
Établir un hors limites vers l'intérieur d'une clôture limite de propriété	33-2a/15
Frapper une balle avec un mouvement arrière d'un centimètre	14-1a/4
Hors limites interne entre deux trous	33-2a/12
Limite modifiée par l'enlèvement non autorisé d'un piquet de hors limites	33-2a/19
Marquer des zones écologiquement sensibles	33-8/41
Obstacle d'eau non délimité avec la lisière hors limites	26/3

Obstruction interfère pour un coup anormal ; à cause de la proximité d'une clôture de hors limites ce coup devient raisonnable	24-2b/17
Omission d'inclure sur la carte de score une pénalité pour avoir déplacé un piquet de hors-limites interférant avec le stance	6-6d/6
Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites	24/4
Partie de clôture située hors limites penche au-dessus de la limites et interfère avec le mouvement	13-2/20
Quand une balle à l'intérieur d'une clôture de hors limites est-elle hors limites ?	27/19
Règle Locale	
Considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais qui s'immobilise sur le terrain	33-8/38
Considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction	33-8/14
Considérant une balle comme étant sur le terrain tant qu'elle n'est pas au-delà du mur de hors limites	33-2a/16
Régression selon la Règle de la balle injouable, balle près d'une clôture de hors limites	28/5
Retrait d'un poteau ou d'un piquet de hors limites	
Gênant le mouvement	13-2/17
Sur la ligne de jeu ; replacé avant de jouer	13-2/25
Rivière ou autre portion d'eau longeant le trou mais hors de la propriété du terrain	33-2a/11
Statut de	
Balle traversant une route publique qui divise un terrain et qui est hors limites	27/20
Échalier fixé à une clôture de hors limites	24/1
Piquet de hors limites déplacé	33-2a/20
Piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué	24/5
Porte dans une clôture de hors limites	27/18
Renforts inclinés ou haubans soutenant une clôture de hors limites	24/2
Socles de béton de poteaux clôture de hors limites	24/3



CLUB-HOUSE OU ABRIS DE MI-PAROURS

Entrer au club-house ou dans un abri de mi-parcours pour se rafraîchir pendant un tour	6-8a/2.7
Fenêtre du club-house ouverte et balle jouée à travers la fenêtre	24-2b/14
Interruption de jeu à cause d'une voiturette en panne et retour au club-house	6-8a/4
Regarder la télévision pendant 45 minutes après 9 trous	6-8a/1

CLUBS

Voir aussi Coup – Grip, prendre son grip – Poser le club sur le sol – Statut d'un objet

Ancrer, point d'ancrage	
Avant-bras tenu intentionnellement contre le corps pendant le coup	14-1b/1
Avant mais pas pendant le coup	14-1b/4
Club ou main tenant le club en contact avec des vêtements durant le coup	14-1b/7
Club ou main tenant le club touchant le corps par inadvertance pendant le coup	14-1b/6
Pendant une partie d'un coup	14-1b/5
Signification d'avant-bras	14-1b/3
Signification de point d'ancrage	14-1b/2
Autre cadet ou ami transportant les clubs d'un joueur pendant que le cadet retourne au départ avec le gant du joueur	6-4/4.5
Balle déviée ou arrêtée par des clubs appartenant à un autre camp mais transportés dans le même sac	19-2/5
Cadet emploie un garçon pour transporter tous les clubs d'un joueur sauf le putter	6-4/4
Caractéristiques de jeu d'un club changées	
Autrement que pendant le cours normal du jeu, changer une pénalité pour avoir utilisé un tel club pour un putt court	4-3/4
Bande de plomb appliquée à la tête de club ou au manche avant le début d'un tour	4-1/4
Bande de plomb appliquée à la tête de club ou au manche pendant un tour	4-2/0.5
Matériau appliqué sur la tête de club pour en réduire l'éclat ou la protéger	4-1/5

Pendant une interruption de jeu ; erreur découverte avant la reprise du jeu	4-2/2
Poids du club changé pendant un tour, infraction découverte après la clôture de la compétition	34-1b/4
Cassé pendant le mouvement	
Club cassé pendant le mouvement vers l'arrière ; mouvement terminé	14/2
Club cassé pendant le mouvement vers l'avant ; mouvement arrêté avant la balle ; tête de club tombe et déplace la balle	14/4
Club cassé pendant le mouvement vers l'avant ; mouvement terminé mais manque la balle ; tête de club tombe et déplace la balle	14/5
Tête de club séparée du manche pendant le mouvement vers l'avant	14/3
Club d'entraînement ou aide au mouvement	
Dispositifs pour étirements utilisés pour faire un mouvement d'essai	14-3/10.5
Transport d'un club lesté pour l'entraînement	4-4a/7
Utilisation d'aide à l'entraînement ou au mouvement	14-3/10
Club endommagé	
Club cassé à cause d'une habitude de taper la tête du club sur le sol	4-3/9
Club cassé au practice pendant une interruption de jeu	4-3/11
Club cassé lorsqu'il est utilisé comme canne	4-3/7
Club rendu hors d'usage par un élément extérieur ou le camp adverse	4-3/9.5
Dans le cours normal du jeu, brisé en morceaux lorsque réparé	4-3/3
Joueur partant avec 13 clubs casse son putter de colère et le remplace	4-3/8
Pièce dans la tête d'un bois métal détachée de la coque de métal	4-1/2
Club excédentaire	
Club d'un joueur mis par erreur dans le sac d'un autre joueur pendant une interruption de jeu	4-4a/5.5
Déclaré retiré du jeu avant le début du tour	4-4c/1
Déclaré retiré du jeu pendant un tour, peut-il remplacer un club endommagé plus tard dans le tour	4-4c/2



Découvert avant que le joueur joue de la deuxième aire de départ mais après que l'adversaire ou co-compétiteur a joué	4-4a/11	Balle adhérent à la face du club après un coup	1-4/2
Joueur transportant un club cassé en plusieurs morceaux	4-4a/14	Balle frappant une canalisation et au rebond est déviée par la face du club	14-4/2
Placé dans le sac de golf d'un joueur après qu'il a compté ses clubs au 1er départ ; erreur découverte après que le joueur a débuté le tour	4-4a/6	Conformité des clubs avec la spécification relative aux rainures et empreintes poinçonnées à compter du 1er janvier 2010	4-1/1
Récupérer dans son sac le club perdu par un autre joueur	4-4a/8	Frapper la balle avec un mouvement de type billard ou de croquet	14-1a/2
Club nettoyé dans l'eau d'un obstacle d'eau alors que la balle repose dans l'obstacle	13-4/40	Grip	
Club non conforme		Changer de club à cause d'un grip humide	4-3/5
Arbitre déclare conforme un club non conforme ; le joueur l'utilise	34-3/1.5	Liaison du grip du club d'un joueur avec un bras artificiel	14-3/15
Matériau appliqué sur la tête de club pour en réduire l'éclat ou la protéger pendant un tour	4-1/5	Tenir une balle en main contre la poignée en puttant	14-3/6
Transporté en match play quatre balles jouées simultanément avec des simples	30-3/1	Indiquer un alignement ou une distance	
Utilisé pendant le tour ; Omission de la pénalité sur la carte de score découverte avant la clôture de la compétition	6-6d/8	Club placé sur le sol pour aligner les pieds	8-2a/1
Club placé à côté ou derrière la balle pour indiquer la ligne de jeu	8-2a/2	Club placé sur le sol pour indiquer la distance pour une approche pitchée	8-2a/3
Club utilisé comme drapeau pour marquer la position du trou	17-3/6	Joueur aligne le club du partenaire avant un coup	14-2/1
Club utilisé comme fil à plomb	14-3/12	Infraction à la Règle des 14 clubs	
Club utilisé pour repérer la position du trou	17-3/6	Clarification de pénalité en match play	4-4a/9
Compétiteur abandonne pendant un tour et transporte les clubs du co-compétiteur pour le reste du tour	6-4/9	Clubs additionnels transportés pour le joueur par une personne marchant avec le groupe	4-4a/16
Composants (têtes ou manches) emportés et/ou assemblés pendant le tour conventionnel ; application de la Règle 4-4	4-4a/15	Club déclaré retiré du jeu avant le début du tour	4-4c/1
Emprunter		Club d'un co-compétiteur mis par erreur dans le sac d'un compétiteur pendant un tour utilisé involontairement par le compétiteur	4-4a/5
Club d'autre joueur pour mesurer	20/2	Club placé dans le sac de golf d'un joueur après qu'il a compté ses clubs au 1 ^{er} départ ; erreur découverte après que le joueur a débuté le tour	4-4a/6
Putter d'autre joueur pendant un tour pour faire des coups d'entraînement	4-4a/13	Découverte après la conclusion du match mais avant la proclamation officielle du résultat	2-5/5.5
Putter d'un co-compétiteur	4-4a/12	Découverte avant que le joueur joue de la deuxième aire de départ mais après que l'adversaire ou co-compétiteur a joué	4-4a/11
Putter d'un partenaire	4-4b/1	Emprunter le putter d'un co-compétiteur	4-4a/12
Face du club			
Application de craie	4-2/3		
Application de salive	4-2/4		

Emprunter le putter d'un partenaire	4-4b/1	Déterminer le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement utilisés pour identifier le point le plus proche de dégagement	24-2b/1
En match play quatre balles joué simultanément avec des simples	30-3/1		
En stroke play découverte au 8 ^e trou ; où sont appliqués les coups de pénalité	4-4a/10	Joueur détermine le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3
En stroke play quatre balles joué simultanément avec une compétition individuelle	31/1	Joueur ne respectant pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/2
Joueur découvre qu'il a 15 clubs au 2 ^e trou ; l'adversaire refuse d'appliquer la pénalité	1-3/4	Joueur se dégage d'une interférence ; doit-il redropper s'il y a interférence pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le point de dégagement le plus proche	20-2c/0.8
Morceaux de club cassé transportés pendant le tour conventionnel	4-4a/14		
Jouer un coup avec le dos de la tête de club	14-1a/1	Schémas illustrant le "Point de dégagement le plus proche"	25-1b/2
Joueur tient le club d'une main et frappe le manche avec l'autre main pour déplacer la balle	14-1a/6	Poser son club sur le sol	
Joueur utilise un club ou une canne pour entrer ou quitter un obstacle lorsque la balle y repose	13-4/3.5	Quand un club touche-t-il le sol dans l'herbe à l'intérieur d'un obstacle d'eau ?	13-4/8
Liaison du grip du club d'un joueur avec un bras artificiel	14-3/15	Putter avec la mauvaise extrémité du putter	14-1a/3
Match play quatre balles joué simultanément avec des matches en simple		Quand un club est-il considéré comme ajouté ?	4-4a/1
Joueur joue un coup avec un club non conforme ; quelles pénalités et dans quels matches	30-3/1	Quand un club touche-t-il le sol dans l'herbe à l'intérieur d'un obstacle d'eau ?	13-4/8
Joueur part avec 15 clubs ; quelles pénalités et dans quels matches	30-3/1	Règlement de compétition imposant	
Mesurer		Conformité des clubs avec la spécification relative aux rainures et empreintes poinçonnées à compter du 1er janvier 2010	4-1/1
Club à utiliser pour mesurer	20/1	Driver se trouvant sur la liste des têtes de driver conformes	App I-B-1a
Club emprunté dans le but de mesurer	20/2		
Longueur de clubs directement à travers une haie, un arbre ou un mur ou à travers un fossé	20-2b/2	Remplacement d'un club ; ce qui est permis	
Mouvement vers l'avant arrêté par un élément autre que le joueur	14/1	À cause d'un grip humide	4-3/5
Partenaires transportent leurs clubs dans un seul sac	4-4a/4	Cassé au practice pendant une interruption de jeu	4-3/11
Point le plus proche de dégagement		Changer entre les tours d'un match en 36 trous	4-4a/2
Balle droppée roule plus près de l'obstruction que le point le plus proche de dégagement, le joueur doit-il redropper s'il n'est plus gêné en changeant de club	20-2c/0.7	Perdu pendant un tour	4-3/10
Club utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement non utilisé pour le coup suivant	24-2b/4	Pour un play-off en stroke play	4-3/12
		Retourner à l'aire de départ pour récupérer un club oublié	6-7/1
		Ruban adhésif appliqué sur les mains ou les gants	14-3/8
		S'appuyer sur un club dans un obstacle en attendant de jouer	13-4/2



Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement 24-2b/3.7

Signification de

- Dommage survenu dans le "cours normal du jeu" 4-3/1
- Réparer 4-3/2

Statut de

- Chipper 4-1/3
- Clubs additionnels transportés pour le joueur et de la personne les transportant 4-4a/16
- Composants de clubs (têtes ou manches) pouvant être assemblés pendant le tour conventionnel 4-4a/15
- Personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiturette motorisée ou un chariot 6-4/2.5

Stroke play quatre balles joué simultanément avec une compétition individuelle ; pénalité lorsque un partenaire commet une infraction à la Règle 4-4 31/1

Toucher de l'eau fortuite dans un bunker avec un club 13-4/7

CODE DE BONNE CONDUITE

Voir Étiquette

COMITÉ

Voir aussi Arbitre – Clôture d'une compétition – Doutes sur les faits – Interruption et reprise du jeu – Marquer ou définir un terrain - Observateur – Parcours injouable ou fermé – Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité – Réclamations et contestations – Règlements de compétition – Règles locales

- Adversaire conteste la réclamation d'un joueur qui déclare sa balle hors d'usage 5-3/8

Aire de départ

- Comité omet de marquer les numéros des trous sur les aires de départ 11-5/2
- Compétiteurs déterminant l'endroit d'où jouer sur l'aire de départ en l'absence des deux marques de départ 11-4b/3
- Compétiteurs estimant une zone d'aire de départ en l'absence d'une marque de départ 11-4b/2

Ajournement de la finale d'un match à la suite de la blessure d'un joueur 6-3a/1

Annuler, modifier ou imposer une pénalité de disqualification

- Circonstances justifiant l'annulation d'une pénalité de disqualification pour arrivée tardive 6-3a/1.5
- Co-compétiteur sachant qu'un joueur a fait une infraction n'informant pas en temps opportun le joueur ou le Comité 33-7/9
- Compétiteur remplace à plusieurs reprises sa balle plus près du trou sur le green 33-7/6
- Compétiteur sollicite l'aide d'un co-compétiteur pour éviter une pénalité 33-7/7
- Dans une compétition dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte 33/8
- Joueur donne intentionnellement un mauvais renseignement sur les Règles 9/1
- Infraction au règlement de lutte contre le dopage découverte après la clôture de la compétition 34-1b/9
- Mauvaise forme de jeu utilisée en match play ; joueurs s'entendent pour que le camp perdant se désiste pour le camp gagnant 33-1/4
- Modifier une pénalité pour avoir rendu un score incorrect 33-7/4
- Modifier une pénalité pour ne pas avoir terminé un trou en stroke play 33-7/2
- Pénalité de disqualification dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores des joueurs ne sont pas pris en compte 33/8
- Pouvoir d'annuler ou modifier une pénalité de disqualification 33-7/1
- Télévision montre à l'évidence que la balle a changé de position mais d'une quantité raisonnablement non perceptible à l'œil nu 18/4

Annuler un tour en stroke play

- Directives pour l'annulation d'un tour 33-2d/1
- Information incorrecte donnée par le Comité qui affecte significativement le résultat de la compétition 34-3/1.5

Balle emportée hors limites par le courant dans un obstacle d'eau, suggestion de mesure préventive 26-1/7

Cartes de score		Compétiteur améliorant ou détériorant la ligne de jeu d'un autre joueur alors qu'il discute avec un Membre du Comité	1-2/1.5
Cartes de score non rendues aussitôt que possible car le Comité a omis d'informer du lieu où devaient être rendues les cartes	6-6b/4	Compétiteur joue une seconde balle sans annoncer son intention d'invoquer la Règle 3-3 et omettant d'en informer le Comité	3-3/6.5
Compétiteur correctement averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score ; Découverte faite avant la clôture de la compétition	6-6d/10	Décision du Comité demandée lorsque un doute existe au sujet de questions de fait	
Compétiteur n'étant pas certain au sujet d'une pénalité ou d'une procédure omet d'inclure la pénalité à son score ; Découverte faite avant la clôture de la compétition	6-6d/10	Balle délibérément déviée ou arrêtée sur le parcours par un spectateur	19-1/4.1
Compétiteur omet de contresigner sa carte et reproche le peu de temps accordé	33-7/3	Balle envoyée le long de sa ligne de putt après concession du coup de l'adversaire	16-1d/2
Dans un play-off en mort subite	33-5/1	Balle frappée avec un mouvement en arrière d'un centimètre	14-1a/4
Exigence qu'un score soit entré dans un ordinateur	6-6b/8	Balle frappe la gaine du trou retirée avec le drapeau	17/8
Marqueur disparaît avec la carte de score d'un compétiteur	6-6b/6	Balle jouée du green touche mais ne déplace pas une autre balle sur le green	19-5/4
Marqueur non désigné par le Comité signe des cartes	6-6b/5	Balle nettoyée dans l'acte du cadet de la lançant au joueur	21/3
Omission de signer une carte de score découverte après la clôture de la compétition	34-1b/2	Balle provisoire impossible à différencier de la balle d'origine	27/11
Omission d'inclure sur la carte de score une pénalité découverte avant la clôture de la compétition	6-6d/6	Balle qui pouvait être hors limites relevée par le cadet de l'adversaire	18-3b/5
Omission d'inclure sur la carte de score plusieurs pénalités découverte avant la clôture de la compétition	6-6d/6	Balle se déplaçant dans l'eau d'un obstacle d'eau après avoir été adressée	14-6/1
Pénalité de disqualification découverte après avoir rendu la carte de score et avant la clôture de la compétition	6-6d/8	Balle sortie d'un bunker, joueur pose le club au sol, balle retourne dans le bunker	13-4/35.5
Pénalité pour avoir déplacé la balle incluse sur la carte de score mais pas celle pour ne pas l'avoir replacée ; Découverte avant la clôture de la compétition	6-6d/9	Balle visible depuis le départ disparaît ou est déplacée pendant une interruption de jeu	6-8d/4
Quand une carte de score est-elle considérée rendue ?	6-6c/1	Balles échangées par inadvertance par des compétiteurs à un endroit inconnu	15-1/2
Scores d'un compétiteur enregistrés sur la carte d'un co-compétiteur ou sans nom	6-6d/4	Désaccord sur le fait qu'un joueur ait joué ou non en dehors de l'aire de départ	34-3/4
Score total incorrect inscrit par un compétiteur	6-6d/2	Directives pour résoudre des questions de faits	34-3/9
Champignon poussant sur la ligne de putt	16-1a/15	État réel d'un match non déterminable	34-3/5
		Evaluation du poids des indices pour déterminer si le joueur a provoqué ou non le déplacement de la balle	18-2/0.5



Intention de frapper la balle changée lors du mouvement vers l'avant et la trajectoire du club évite la balle	14/1.5	Où placer des lignes et des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau	33-2a/4
Joueur procède sur la base d'une décision du Comité ; la version des faits donnée par le joueur s'avérant ensuite incorrecte	34-3/8	Partie d'obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou	33-2a/9
Joueur procède sur la base d'une décision du Comité ; les faits montrant ensuite que la décision était incorrecte	34-3/7	Piquets de hors limites déplacés	33-2a/20
Signification de "sûr ou quasiment certain" dans la Règle 26-1	26-1/1	Rivière ou autre plan d'eau longe le trou mais hors de la propriété du golf	33-2a/11
Spectateurs prétendent que le score d'un compétiteur est inexact	6-6d/5	Statut de la moitié d'un green double utilisée pour un trou non joué	25-3/1
Tête de club nettoyée dans un obstacle d'eau lorsque la balle y repose	13-4/40	Traiter l'océan et la plage comme parcours	33-2a/8
Trou sur lequel une mauvaise balle a été jouée inconnu	15-1/3	Désaccord avec la décision	
Définir les limites, les lisières et marquer le terrain		Désaccord avec la décision d'un arbitre	34-2/4
Accessoire attaché au drapeau pour indiquer la position du trou sur le green	17/1	Joueur informé d'une infraction à une Règle enfreignant la même Règle avant le coup	1-4/13
Canalisation d'eau à l'air libre adjacente et parallèle à une clôture de hors limites posant problème ; procédure suggérée	33-2a/1	Marqueur refuse de signer la carte du compétiteur après contestation résolue en faveur du compétiteur	6-6a/4
Comment marquer un green en île	33-2a/10	Seconde balle jouée en dépit d'une décision contraire d'un membre du Comité	3-3/2
Considérer une pièce d'eau simultanément comme obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral	33-2a/7	Désaccord sur le fait qu'un joueur ait joué ou non en dehors de l'aire de départ	34-3/4
Déclarer terrain en réparation un dommage dû à une forte pluie et du trafic pendant un tour	33-2a/3	Drapeau effilé ou de diamètres variables	17/3
Déclarer une zone terrain en réparation pendant un tour	33-2a/2	Empreintes de pieds faites par un Membre du Comité dans un bunker ; le joueur peut-il les aplanir	13-4/10
Différentes couleurs d'étoffes utilisées pour indiquer la position du trou sur le green	17/2	Enlèvement d'eau fortuite ou de débris sur un green par le Comité	33/1
Étang est obstacle d'eau pour les départs arrière et obstacle d'eau latéral pour les départs avancés	33-2a/6	Erreur du Comité	
Hors limites interne s'appliquant au jeu d'un trou pour un trou adjacent	33-2a/14	Arbitre autorise un joueur à enfreindre une Règle	34-2/2
Hors limites interne s'appliquant uniquement aux coups joués depuis l'aire de départ	33-2a/14	Arbitre inverse une décision prise au dernier trou d'un match alors que les joueurs ont quitté le green	34-2/5
Limite modifiée par l'enlèvement non autorisé d'un piquet de hors limites	33-2a/19	Compétiteur gagne une compétition avec un handicap incorrect à la suite d'une erreur du Comité ; erreur découverte plusieurs jours plus tard	6-2b/3
		Compétiteur informé incorrectement d'annuler son coup	34-3/1.3
		Correction d'une décision incorrecte d'un arbitre en match play	34-2/7
		Correction d'une décision incorrecte selon la Règle 3-3	34-3/3.9

Décision incorrecte d'un arbitre, correction effectuée après que le joueur a par la suite joué un coup	34-2/6	Pénalité pour jeu d'une mauvaise balle non comptabilisée dans le score d'un compétiteur à cause d'une mauvaise décision du Comité, pendant le tour suivant l'erreur est découverte et la pénalité appliquée rétroactivement, le compétiteur objecte	34-3/1
Décision incorrecte ; Quand et pour quelle durée un joueur est-il exempt de pénalité ?	34-3/1.5	Score du gagnant non pris en compte suite à une erreur du Comité	34-1b/6
Jeu d'une mauvaise balle en stroke play non corrigé ; Comité ne cherche pas à savoir si l'erreur a été corrigée ; erreur découverte après la clôture de la compétition	34-1b/3	État réel d'un match non déterminable	34-3/5
Jeu d'une mauvaise balle non corrigé sur avis d'un membre du Comité	33-7/5	Gaine du trou pas suffisamment enfoncée	16/4
Joueur en infraction avec la cadence de jeu, le Comité ne pénalise pas le joueur croyant qu'il a déjà perdu le trou	34-3/2	Grave infraction	
Joueur incorrectement conseillé de continuer avec la balle provisoire	34-3/3.7	Déterminer si il y a une grave infraction à la Règle 1-2	1-2/0.5
Joueur joue d'un mauvais endroit en stroke play à la suite d'une décision incorrecte ; procédure lorsque l'erreur est découverte	34-3/3.3	Signification de "grave infraction à l'Étiquette"	33-7/8
Joueur jouant sur la base d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur lorsque l'erreur est découverte	34-3/3	Handicap	
Mauvaise application d'un handicap entraînant un tirage incorrect en match play	33-5/3	Compétiteur disqualifié d'une compétition avec handicap réclamant le prix brut	33-1/13
Mauvaise formule de jeu jouée dans un match play (quatre balles au lieu de foursome)	6-1/1	Handicap incorrect utilisé en raison d'une information erronée du Comité	33-1/12
Mauvais handicap attribué par le Comité fait que le joueur ne reçoit pas de prix	33-5/2	Joueur ne recevant pas de prix à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité	33-5/2
Mauvais handicap inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition	6-2b/3.5	Mauvais barème de handicap utilisé dans un match	6-2a/6
Mauvais handicap utilisé en raison d'une information erronée du Comité	33-1/12	Mauvaise application d'un handicap entraînant un tirage incorrect en match play	33-5/3
Pénalité de disqualification appliquée par erreur au gagnant d'une compétition ; erreur découverte après le play-off de deux autres compétiteurs pour la première place	34-1b/5	Modification d'une table de coups de handicap pour des matchs commençant autrement qu'au premier trou	33-4/1
		Signification de "Handicap" dans la Règle 6-2	6-2/1
		Signification de "Handicap" lorsque le plein handicap n'est pas utilisé	6-2b/0.5
		Heure de départ	
		Circonstances justifiant l'annulation d'une pénalité de disqualification pour arrivée tardive	6-3a/1.5
		Compétiteurs fixant leurs propres groupes et heures de départ	33-3/3
		Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure	33-3/2
		Joueurs partant des aires de départ 1 et 10	33-1/3
		Joueurs partant en avance	6-3a/5



Quand les joueurs doivent-ils être présents ?	6-8b/9	Compétiteur correctement averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score ; Comité prévenu de l'incident après la clôture de la compétition	34-1b/1.5
Signification de "heure de départ"	6-3a/2.5	Désignation rétrospective d'un marqueur par le Comité	33-1/5
Statut d'une heure de départ fixée par des joueurs	33-3/1	Membre du Comité trouve la balle d'origine d'un joueur ; joueur préfère continuer avec la balle provisoire	27-2/2
Tous les compétiteurs doivent être présents	6-3a/2	Prévenir un joueur sur le point d'enfreindre une Règle	34-2/3
Interruption et reprise du jeu		Trou endommagé ; responsabilité du Comité si un membre du Comité n'est pas immédiatement disponible	16-1a/6
Ce qui constitue un arrêt de jeu	6-8b/1	Joueur disqualifié en match play peut-il recevoir un prix gagné avant la disqualification	33/7
Compétiteur refuse de prendre le départ ou ramasse sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé par la suite	33-2d/3	Jouer simultanément en match play et en stroke play	
Directives pour l'annulation d'un tour	33-2d/1	Compétiteur en stroke play joue avec deux joueurs engagés dans un match play	33-1/5
Interrompre le jeu pour prendre un rafraîchissement	6-8a/2.5	Un joueur joue un match et simultanément une compétition en stroke play	33-1/6
Interruption du jeu à cause d'une voiturette en panne	6-8a/4	Jouer simultanément en match play quatre balles et en simple	30-3/1
Jeu interrompu par le Comité ; compétiteur ne reprend pas le jeu à l'heure prescrite par le Comité	6-8b/6	Joueur ayant atteint le troisième tour d'un match play disqualifié pour entente pour déroger aux Règles lors du premier tour	34-1a/1
Joueur droppe une balle après une interruption du jeu pour une situation dangereuse	6-8b/8	Joueur ayant débuté en match play disqualifié pour un score incorrect en tour de qualification	34-1b/8
Joueur droppe une balle en se dégageant d'une obstruction juste après la reprise du jeu et balle relevée ensuite selon la Règle 6-8d(ii)	6-8d/3	Joueur disqualifié en match play peut-il recevoir un prix gagné avant la disqualification	33/7
Joueur interrompt le jeu à cause d'un problème physique	6-8a/3	Joueur et adversaire s'entendent sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après l'application de cette procédure	2-5/8.5
Joueur invoquant un danger de foudre refuse de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité	6-8b/5	Joueur procède selon une Règle inapplicable ; décision du Comité	34-3/6
Joueur joue hors tour en match play après une interruption du jeu par le Comité et après que l'adversaire a arrêté le jeu	6-8b/3.5	Joueur procède sur la base d'une décision du Comité	
Quand les joueurs doivent-ils être présents ?	6-8b/9	La version des faits donnée par le joueur s'avérant ensuite incorrecte	34-3/8
Signification de "bonne raison pour relever" lorsque le jeu a été interrompu	6-8c/1	Les faits montrant ensuite que la décision était incorrecte	34-3/7
Intervention du Comité			
Balle aidant un co-compétiteur sur le green ; procédure pour un membre du Comité si le compétiteur ne relève pas sa balle	22/7		
Balle présumée hors d'usage ; rôle du Comité lorsque l'adversaire, le marqueur ou un co-compétiteur n'est pas immédiatement disponible	5-3/7		

Joueur relève sa balle sans autorisation suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un membre du Comité	34-3/3.5	Pénalité de disqualification encourue par un compétiteur en play-off s'applique-t-elle aussi à toute la compétition	3/1
Liaison du grip du club d'un joueur avec un bras artificiel	14-3/15	Quand le résultat du match est-il "officiellement proclamé" ?	2-5/14
Match commencé en ignorant que le terrain est fermé	33-2d/4	Règlement de compétition	
Match dans lequel les deux finalistes sont disqualifiés	33/3	Infraction par un cadet aux dispositions relatives aux moyens de transport	33-1/9.5
Mauvaise balle jouée sur un trou inconnu	15-1/3	Interdiction que des personnes transportent des objets (autres que des clubs) pour le joueur	6-4/5.3
Mauvaise formule de jeu jouée dans un match play	6-1/1	Limitation du choix du partenaire jouant du départ du premier trou en foursome	33-1/3.5
Mauvais handicap		Modification du règlement après le début d'une compétition	33-1/1
Inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition	6-2b/3.5	Omettre des trous d'une compétition en stroke play	33-1/2
Utilisé par erreur en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/1	Règlement concernant les chaussures	33-1/14
Options du Comité		Rendre responsables les compétiteurs de l'addition des scores	33-1/7
Abandon d'un joueur en compétition match play avant de commencer le match suivant	33/2	Utilisation de voitures de golf en compétition	33-1/8
Arbre tombe sur un fairway pendant un tour conventionnel	25/9.5	Résolution des questions de fait : responsabilité de l'Arbitre et du Comité	34-3/9
Bunker entièrement en réparation	25/13	Seconde balle jouée en dépit d'une décision contraire d'un membre du Comité	3-3/2
Eau fortuite recouvrant une aire de départ	25-1b/4	Signification de "grave infraction à l'Étiquette"	33-7/8
Déplacer un trou endommagé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green	33-2b/2	Spectateurs prétendent que le score d'un compétiteur est inexact	6-6d/5
Déplacer un trou en stroke play à la suite de l'extrême difficulté de son emplacement	33-2b/1.5	Statut de	
Déplacer un trou ou des marques de départ pendant un tour en stroke play	33-2b/1	Capitaine d'équipe ou entraîneur	33-1/11.5
Trou entouré d'eau fortuite	33-2d/2	Cuvettes d'arrosage autour des arbres	33-2a/10.5
Play-offs et départages		Deux trous sur chaque green d'un parcours de neuf trous	16/7
Cartes de score dans un play-off en mort subite	33-5/1	Heure de départ fixée par des joueurs	33-3/1
Déterminer le vainqueur et le classement dans un play-off en stroke play lorsqu'un joueur est disqualifié ou concède	33-6/3	Moitié d'un green double utilisée pour un trou non joué	25-3/1
Groupes pour un play-off en stroke play	33-3/4	Réclamation valable si les joueurs acceptent une décision erronée de quelqu'un qui n'est pas du Comité	2-5/8
Joueurs décident d'une méthode de départage lorsque le Comité a omis de le prévoir	33-6/4	Télévision montre à l'évidence que la balle a changé de position mais d'une quantité raisonnablement non perceptible à l'œil nu	18/4

Trou changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green	33-2b/2
Utilisation d'aide au swing pour raisons médicales	14-3/15.5

COMPÉTITION PAR ÉQUIPES

Application de la pénalité de disqualification dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte	33/8
Conseil	
Capitaine d'équipe donne un conseil en jouant	8/2
Coéquipiers jouant comme co-compétiteurs échangent des conseils	8-1/22
Donné par un co-équipier dans un autre groupe en stroke play	8-1/21
Donné sans autorisation par un entraîneur d'équipe ou un capitaine	8-1/24
Peut-on demander à un capitaine d'équipe autorisé à donner des conseils de rester hors des greens	8-2b/4
Règlement de compétition par équipes	
Permettant le conseil dans les compétitions par équipes	App I-B-6
Règlement d'une compétition par équipes stipule qui est autorisé à donner des conseils	8/1
Statut d'un capitaine d'équipe ou d'un entraîneur	33-1/11.5

CONCESSION

Voir aussi [Forfait – Match play à quatre balles – Match play en simples – Mauvais renseignement](#)

Balle d'un adversaire renvoyée par un joueur après concession déplace la balle du joueur	18-2/18
Balle repose contre le drapeau ; putt concédé et balle enlevée avant que le joueur ne puisse retirer le drapeau	17-4/2
Balle tombe dans le trou après la concession du coup suivant	2-4/2
Cadet concédant le coup suivant de l'adversaire ; Balle ensuite relevée	2-4/3.5
Co-compétiteur relève la balle du compétiteur en concédant le coup suivant en stroke play	18-4/3
Compétiteur concède un putt court au co-compétiteur et éloigne la balle	3-2/1
Concession de trou implicite retirée	2-4/13

Concession du coup refusé par le joueur et retirée par l'adversaire ; joueur putte alors et manque	2-4/7
Concession d'un match en foursome décidée par un match en simples	2-4/21
Déterminer le vainqueur et le classement dans un play-off en stroke play lorsqu'un joueur est disqualifié ou concède	33-6/3
Entente pour	
Concéder des putts courts	1-3/2
Considérer le trou partagé au cours du jeu du trou	2-1/1.5
Pour qu'un camp perdant après 18 trous d'un match en 36 trous concède le match	1-3/7
Se concéder l'un et l'autre un ou plusieurs trous	2-4/22
Finir de putter après la concession du coup	2-4/6
Foursome match play ; le camp peut-il concéder des trous en attendant que son partenaire arrive	29/7
Gagnant du match veut concéder le match à son adversaire battu	2-4/19
Joueur avec balle perdue concède le trou ; balle trouvée ensuite dans le trou	2-4/11
Joueur concède le coup suivant de son adversaire	
Et éloigne sa balle le long de sa ligne de putt	16-1d/2
Et fait rouler ou frappe la balle de l'adversaire	16-1d/1
Puis entre la balle de l'adversaire dans le trou	2-4/1
Puis joue avant que l'adversaire ait la possibilité de relever sa balle	2-4/8
Joueur concède le match	
À cause d'une méprise sur le score de son adversaire au dernier trou	2-4/14
Après l'avoir gagné lorsque l'adversaire dépose réclamation non valable sur les coups joués	2-4/15
Joueur concède le trou	
Après quoi il est découvert que l'adversaire avait joué une mauvaise balle	2-4/9
Coup de handicap réclamé après la concession du trou	6-2a/4
Sur la base d'une réclamation non valable	2-4/12

Joueur déclare forfait car dans l'impossibilité de respecter l'horaire ; horaire ensuite modifié et le joueur demande à être réintégré	2-4/20	Compétiteur refuse de prendre le départ ou ramasse sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé par la suite	33-2d/3
Joueur omet un coup de pénalité en annonçant à son adversaire son score pour un trou ; erreur découverte après la concession du match par l'adversaire	9-2/10	Directives pour l'annulation d'un tour Foudre	33-2d/1
Joueur relève la balle ou le marque-balle		Circonstances exigeant une interruption immédiate de jeu ; directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu	6-8b/7
Croyant à tort que son coup suivant est concédé	2-4/3	Joueur invoquant un danger de foudre refuse de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité	6-8b/5
De l'adversaire croyant le match terminé et serre la main de l'adversaire	2-4/17	Informations météorologiques consultées sur un appareil multifonctions	14-3/18
Le relèvement de la balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/4	Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure	33-3/2
Le relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/5	Pluie	
Son propre marque-balle croyant à tort qu'il a gagné le trou	20-1/8	Dommages importants dus à une forte pluie ou à la circulation	33-2a/3
Jouer simultanément en match play quatre balles et en simple ; quand des concessions s'appliquent-elles aux quatre balles ou aux simples ?	30-3/1	Joueur tient un parapluie au-dessus de lui en jouant un coup	14-2/2
Mauvaise lecture par l'adversaire du numéro de la balle du joueur amène une entente sur la perte du trou du joueur	9-2/11	Match interrompu par entente ; un joueur veut reprendre ; adversaire refuse bien que le terrain soit jouable	6-8a/5
Ne pas corriger volontairement la méprise de l'adversaire sur le score d'un match ; est-ce un renseignement inexact	9-2/12	Match interrompu par entente ; un joueur veut reprendre ; adversaire refuse jugeant le terrain injouable	6-8a/6
Réclamation valable formulée dans les délais après concession du match	2-4/16	Omettre des trous après le début d'une compétition à cause de la pluie	33-1/2
Renseignements inexacts donnés par un joueur corrigés avant que l'adversaire ne joue son coup suivant mais après que l'adversaire a concédé le putt au joueur	9-2/7	Reprise du jeu où il a été interrompu ; lie modifié par la pluie	6-8d/1
Résultat d'un match lorsqu'un joueur est "dormie" et que l'adversaire concède	2-3/2	S'abriter en attendant de jouer	6-8a/2
Trois trous non joués dans l'ordre dans un match	2-1/5	Règle Locale	
		Autorisant l'utilisation d'anémomètre, mesure du vent	14-3/0.5
		Exigeant un arrêt de jeu immédiat à cause d'une situation dangereuse	App I-B-4
		Permettant aux compétiteurs de s'entendre pour interrompre le jeu lors d'intempéries	33-8/5
		Vent	
		Abriter la ligne de putt du vent	1-2/2
		Balle au repos déplacée par le vent d'un souffleur	18-1/2
		Balle au repos déplacée par une boule d'herbe sauvage poussée par le vent	18-1/6

CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Voir aussi [Interruption et reprise du jeu – Parcours injouable ou fermé](#)

Balle visible depuis l'aire de départ disparaît ou est déplacée pendant une interruption de jeu 6-8d/4



Balle dans un sac de plastique se déplace lorsque le vent pousse le sac vers une nouvelle position	18-1/7	Soulever une serviette couvrant les clubs d'un autre joueur pour déterminer le club utilisé	8-1/11
Balle déplacée par le vent replacée au lieu de la jouer comme elle repose	18-2/7	Compétition par équipes	
Balle oscillant à cause du vent ; le joueur peut-il exécuter un coup	14-5/2	Capitaine d'équipe donnant des conseils en jouant	8/2
Balle oscillant à cause du vent pressée contre la surface du green	1-2/9	Conseil donné par un capitaine ou par un entraîneur non autorisé à donner des conseils	8-1/24
Balle replacée et immobile est par la suite déplacée par le vent	18-1/12	Conseil donné par un coéquipier d'un autre groupe en stroke play	8-1/21
Balle replacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplace ensuite	20-4/1	Coéquipiers en même temps co-compétiteurs échangeant des conseils	8-1/22
Marque-balle déplacé par le vent ou de l'eau fortuite pendant un tour conventionnel	20-1/10.5	Peut-on demander à un capitaine d'équipe autorisé à donner des conseils de rester hors des greens	8-2b/4
Reprise du jeu où il a été interrompu ; lie modifié par le vent	6-8d/1	Règle Locale sur la désignation d'une personne qui peut donner des conseils	App I-B-6
Serviette jetée par le joueur est soufflée par le vent et déplace la balle	18-2/17	Règlement d'une compétition par équipes stipulant qui est autorisé à donner des conseils	8/1
Utilisation d'une boussole pendant un tour conventionnel	14-3/4	Compétitions simultanées	
Signification de "Éléments" dans la Règle 14-2a	14-2/0.5	Quand des partenaires peuvent-ils échanger des renseignements en match play quatre balles et en match simple	30-3/1
		Quand des partenaires peuvent-ils échanger des renseignements en stroke play quatre balles et en compétition individuelle	31/1

CONNU OU QUASI-CERTAIN

Voir *Certitude* ou *quasi-certitude*

CONSEIL

Appareil électronique utilisé pour obtenir un conseil ou une information	14-3/16	Conseil donné sur demande ; pénalité dans diverses formules de jeu	8-1/25
Choix d'un club		Demande de conseil adressée par erreur au cadet de l'adversaire retirée avant que le conseil ne soit donné	8-1/17
Après avoir joué vers le green un joueur demande à son adversaire ou à un co-compétiteur quel club il a joué	8-1/7	Demander un renseignement	
Cadet partagé par deux joueurs renseignant l'un sur le club joué par l'autre	8-1/12	Concernant une distance	8-1/2
Commentaire sur le choix d'un club après un coup	8-1/8	Entre les tours d'un match sur 36 trous	8-1/19
Demander à son adversaire ou co-compétiteur quel club il a utilisé au trou précédent	8-1/6	Lorsque le jeu est interrompu	8-1/20
Regarder dans le sac d'un autre joueur pour déterminer le club utilisé	8-1/10	Sur la position de la balle d'un autre joueur	8-1/5
Réflexion trompeuse sur le choix d'un club	8-1/9	Indications	
		Cadet faisant un mouvement avec le club pour montrer au joueur comment exécuter un coup	8-1/15
		Compétiteur, après avoir terminé le trou, montrant à un co-compétiteur comment jouer un coup	8-1/14
		Joueur donnant à son adversaire ou co-compétiteur des indications pendant un tour	8-1/13

Jeu d'une mauvaise balle non corrigé sur avis d'un membre du Comité	33-7/5
Joueur changeant de cadet un court instant pour échanger des conseils	8-1/26
Joueur puttant pour partager le trou recevant un conseil de son adversaire	2-2/1
Joueur qui n'a pas encore joué demande un conseil à un joueur qui a terminé le tour	8-1/18
Partenaire absent donnant un conseil avant de rejoindre le match	30-3a/2
Suggérer à un compétiteur de considérer sa balle injouable	8-1/16

CONTESTATIONS

Voir Réclamations et contestations

CONTRE BOGEY

Voir aussi Stableford

Enregistrement d'un score brut inférieur qui n'affecte pas le résultat du trou	32-2a/5
Jouer simultanément des compétitions contre bogey ou Stableford et en stroke play	32-1/1
Omettre des trous en compétition contre bogey ou Stableford	32-1/2
Quand l'entraînement entre les trous est-il autorisé ?	7-2/1

CONTRE PAR

Voir aussi Contre bogey – Stableford

Enregistrement d'un score brut inférieur n'affectant pas le résultat du trou	32-2a/5
Quand l'entraînement entre des trous est-il autorisé ?	7-2/1

CORDES

Voir Canaliser le public avec piquets, cordes ou lignes

COUP

Voir aussi Balle en mouvement frappée par le club – Concession – Coup annulé ou à rejouer – Coup et distance – Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement – Entraînement – Handicap et compétition avec handicap – Mauvaise balle – Mouvement d'essai

Ancrer, point d'ancrage	
Avant-bras tenu intentionnellement contre le corps pendant le coup	14-1b/1

Avant mais pas pendant le coup	14-1b/4
Club ou main tenant le club en contact avec des vêtements durant le coup	14-1b/7
Club ou main tenant le club touchant le corps par inadvertance pendant le coup	14-1b/6
Pendant une partie d'un coup	14-1b/5
Signification d'avant-bras	14-1b/3
Signification de point d'ancrage	14-1b/2
Arbitre demande par erreur à un joueur d'annuler son coup et de rejouer	34-3/1.3
Balle cachée	
Délogée par le coup du joueur	15/2
Délogée par un mouvement d'essai	7-2/7
Balle frappée plus d'une fois car	
Elle adhère à la face du club après le coup	1-4/2
Elle frappe une canalisation et est déviée au rebond par la face du club	14-4/2
Balle frappée franchement ou non ; est-ce un coup si	
Balle envoyée hors limites depuis une mauvaise aire de départ en match play	11-5/3
Balle frappée avec la mauvaise extrémité du putter	14-1a/3
Balle frappée avec le dos de la tête du club	14-1a/1
Balle frappée avec un club pour l'écarter au lieu de la relever après l'avoir marquée	20-1/22
Balle frappée avec un mouvement de type billard	14-1a/2
Balle frappée avec un mouvement en arrière d'un centimètre	14-1a/4
Balle frappée en tenant le club de la main gauche et en frappant le manche avec la main droite	14-1a/6
Balle frappée en utilisant plus d'un club pour exécuter un coup	14-1a/7
Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome	29-1/1
Balle jouée depuis une zone écologiquement sensible	33-8/43
Balle jouée par le groupe suivant est renvoyée de colère par un coup vers l'arrière	1-4/4
Branche cassée par le mouvement arrière et mouvement interrompu	13-2/14.5



Club cassé pendant le mouvement en arrière ; mouvement terminé	14/2	Club endommagé en effectuant un coup, un mouvement d'essai ou un coup d'entraînement ; Signification du "cours normal du jeu"	4-3/1
Club cassé pendant le mouvement vers l'avant ; mouvement arrêté ; la tête de club tombe et déplace la balle	14/4	Drapeau tenu d'une main et putter avec l'autre main	17-1/5
Club cassé pendant le mouvement vers l'avant ; mouvement complet ; la tête de club tombe et déplace la balle	14/5	Exécuté	
Club arrêté ou dévié pendant le mouvement vers l'avant par un élément autre que le joueur	14/1	Alors que le résultat du trou est acquis	7-2/1.5
Frapper de l'autre côté d'une clôture pour déplacer une balle reposant contre la clôture	14-1a/5	Sur une balle d'entraînement pour la renvoyer vers le practice	7-2/5
Frapper une balle d'entraînement pour la renvoyer sur le practice	7-2/5	Sur une balle en plastique avant de jouer la balle en jeu	7-2/4
Frapper une balle trouvée pour la renvoyer au joueur qui l'a perdue	7-2/5.5	Exécuter un coup sur un morceau de balle brisée abandonnée	15/3
Frapper une branche d'arbre pour déplacer une balle logée plus haut dans la branche	14/7	Joueur frappant avant la balle puis frappant la balle en mouvement	14-4/3
Intention de frapper la balle cesse pendant le mouvement vers l'avant ; club non arrêté mais la trajectoire de la tête de club est déviée pour éviter de frapper la balle	14/1.5	Morceau de balle brisée abandonnée joué par erreur ; est-ce une mauvaise balle	15/3
Tête de club séparée du manche pendant le mouvement vers l'avant	14/3	Mouvement d'essai	
Balle manquée en exécutant un coup		Délogeant une balle cachée	7-2/7
Balle déclarée ensuite injouable ; joueur désire retourner au départ selon coup et distance	28/7	Déplaçant accidentellement la balle avant un coup du départ	18-2/19
Balle tombe ensuite accidentellement du tee	11-3/1	Déplaçant accidentellement la balle en jeu	18-2/20
Par un mouvement en arrière après un coup manqué ; balle s'immobilise hors limites	18-2/22	Parapluie tenu au-dessus de sa propre tête en exécutant un coup	14-2/2
Sur une mauvaise balle	15/1	Signification de "Coups joués en continuant le jeu d'un trou"	7-2/1.7
En foursome accidentellement ; Qui joue le coup suivant ?	29-1/6	Tenir le drapeau d'une main et putter avec l'autre main	17-1/5
En foursome volontairement ; Qui joue le coup suivant ?	29-1/7		
Balle oscillant à cause du vent ; le joueur peut-il exécuter un coup	14-5/2		
Balle se déplaçant pendant le mouvement en arrière frappée alors qu'elle bouge encore	14-5/1		
Cadet concédant le coup suivant de l'adversaire ; Balle ensuite relevée	2-4/3.5		

COUP ANNULÉ OU À REJOUER

Voir aussi Aire de départ et marques de départ – Balle déviée ou arrêtée – Coup et distance – Ordre de jeu en foursomes et threesomes

Après un coup depuis le green

Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour un joueur omet de le retirer ; la balle heurte le drapeau	17-3/2
Balle en mouvement déviée par une balle relevée et posée de côté	19-5/1
Balle en mouvement déviée par un élément extérieur en mouvement ; coup non rejoué	19-1/3
Balle en mouvement déviée par une petite pièce qui tombe du drapeau lorsque celui-ci est retiré	17/9
Balle en mouvement emportée ou déviée par un chien	19-1/7

Balle en mouvement délibérément déviée ou arrêtée par un co-compétiteur	19-1/5	Camp joue hors tour du départ dans un match à quatre balles ; adversaires demandent à un membre du camp de rejouer mais pas à l'autre	30-1/1
Balle frappe la gaine du trou retirée avec le drapeau	17/8		
Balle lâchée, accidentellement par un adversaire ou un co-compétiteur, qui frappe une balle en mouvement	19-5/1.7	Demande de rejouer un coup joué hors tour annulée après que l'adversaire a joué	10-1c/1
Balle remplacée pendant qu'une autre balle est en mouvement ; la balle en mouvement est déviée par la balle remplacée	16-1b/3	Joueur désirant considérer sa balle d'origine perdue joue le coup suivant hors tour avec une balle provisoire	27-2b/1
Balle brisée en morceaux après avoir frappé un chemin pavé pour voiturettes ; procédure pour le joueur	5-3/4	Joueur joue hors tour du départ en match play à trois balles ; un adversaire demande de rejouer mais pas l'autre	30-2/1
Balle frappant l'adversaire, le cadet de l'adversaire ou son équipement		Joueur joue hors tour plutôt que de relever sa balle gênant le jeu	10-1c/2
Frappe l'adversaire qui se tient hors limites et la balle s'immobilise hors limites	19-3/1	Procédure pour un arbitre pour déterminer la balle la plus proche	10-1b/1
Frappe le chariot de golf partagé par deux joueurs ; balle en mouvement	19/1	Erreur du Comité	
Frappe le chariot ou voiturette de l'adversaire ; ensuite heurte le chariot ou la voiturette du joueur ou de son partenaire	19-3/3	Joueur informé incorrectement d'annuler son coup	34-3/1.3
Balle provisoire jouée hors tour		Joueur joue d'un mauvais endroit en stroke play à la suite d'une décision incorrecte ; procédure lorsque l'erreur est découverte	34-3/3.3
Depuis l'aire de départ en match play	10-3/1	Joueur joue d'un mauvais endroit avec grave infraction en stroke play à la suite d'une décision incorrecte ; procédure lorsque l'erreur est découverte	34-3/3.3
En dehors de l'aire de départ en match play	10/4	Joueur joue hors tour en stroke play et pense que le coup doit être annulé ; il droppe une balle et son action est contestée	27/17
Coup joué en dehors ou d'une mauvaise aire de départ en match play		Quand un coup peut-il être annulé et rejoué ?	
Balle envoyée hors limites depuis une mauvaise aire de départ dans un match et coup non annulé	11-5/3	Balle déviée par une tête d'arrosage	33-8/12
Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome	29-1/1	Drapeau planté dans le green à distance du trou par un plaisantin	1-4/3
Joueur ayant l'honneur joue en dehors de l'aire de départ et adversaire demande d'annuler le coup	11-4a/1	Joueur ratant sa balle car distrait par une balle qu'un autre joueur a laissée tomber	1-4/1
Coup joué hors tour en match play		Règle Locale	
Aplanir des irrégularités dans un bunker après avoir joué hors tour en match play ; adversaire demande ensuite l'annulation du coup et le joueur doit dropper une balle dans la zone aplanie	13-4/39	Autorisant le dégagement pour les lignes électriques et câbles temporaires	App I-A-4c
		Exigeant de rejouer un coup lorsqu'une balle est déviée par une ligne électrique	33-8/13

COUP ET DISTANCE

Balle abandonnée

Considérée injouable jouée selon procédure de coup et distance ; balle d'origine trouvée ensuite **28/14**

Trouvée hors limites et jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine retrouvée ensuite sur le terrain **15/12**

Balle considérée injouable

Dropee dans un obstacle d'eau ; joueur choisit de ne pas jouer la balle et désire procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau **28/4.5**

Dropee et ensuite considérée injouable une seconde fois, joueur désire procéder selon coup et distance **28/6.5**

Endroit d'où a été joué le coup précédent est plus près du trou **28/8**

Jouée selon procédure de coup et distance ; balle d'origine trouvée ensuite **28/14**

Joueur considérant sa balle injouable annonce qu'il va procéder selon la Règle 28 en dehors du bunker et ratissant le bunker situé sur sa ligne de jeu **13-4/35.8**

Joueur joue un second coup, considère sa balle injouable et retourne au départ **28/6**

Joueur manquant la balle, la déclarant injouable et désirant retourner sur l'aire de départ **28/7**

Régression selon la Règle de la balle injouable **28/5**

Balle déplacée, relevée ou touchée

À peine touchée par le coup, tombe du tee, relevée et replacée sur tee **18-2/2**

Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'une obstruction est enlevée et ne reste pas en place lorsque replacée ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou **20-3d/2**

Coup manque la balle ; joueur adresse la balle qui tombe ensuite accidentellement du tee **11-3/1**

Crue à tort hors limites et relevée ; autre balle jouée depuis l'aire de départ **18-2/11**

Déplacée accidentellement par un mouvement d'essai avant le départ **18-2/19**

Devenant par la suite la balle en jeu ; compétiteur joue ensuite d'un mauvais endroit **27-2b/10**

Emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau **26-1/7**

Ramenée dans les limites par le courant d'un obstacle d'eau latéral **26-1/8**

Balle d'origine non retrouvée

Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après avoir dropee une autre balle **27-1/2**

Balle d'origine retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après avoir dropee une autre balle ; balle d'origine jouée **27-1/2.3**

Balle d'origine trouvée et jouée après qu'une autre balle est mise en jeu **15/5**

Balle dropee et jouée selon la Règle 25-1c en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le terrain en réparation **25-1c/2**

Balle dropee où la balle d'origine a été perdue ; balle ensuite jouée **27-1/3**

Balle dropee selon la Règle de l'obstacle d'eau sans quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite **26-1/3.7**

Balle jouée selon la Règle de la balle non retrouvée dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la procédure de coup et distance **15/8**

Balle non retrouvée considérée déplacée par un élément extérieur sans certitude ou quasi-certitude **27-1/2.5**

Balle retrouvée dans la période des cinq minutes de recherche après qu'une autre balle est placée sur un tee **27-1/1**

Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppe une autre balle dans le bunker et la joue ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker **20-7c/3**

Joueur non conscient d'avoir entré sa balle met une autre balle en jeu **1-1/2**

Balle substituée et jouée

Balle dropee dans la zone où la balle d'origine est perdue ; balle ensuite jouée **27-1/3**



Balle droppée et jouée selon la Règle 25-1c en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le terrain en réparation	25-1c/2	Joueur souhaite jouer une balle provisoire	
Balle jouée selon la Règle de la balle non retrouvée dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la Règle de coup et distance	15/8	Après trois minutes de recherche le joueur droppe une balle qu'il souhaite provisoire, puis la balle d'origine est retrouvée dans les cinq minutes	27-2a/5
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine soit dans l'obstacle ; balle d'origine trouvée ensuite dans l'obstacle	26-1/4	Mais personne n'est présent pour entendre l'annonce	27-2a/1.3
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau puis balle d'origine trouvée hors de l'obstacle	26-1/3	Obstacle d'eau	
Balle jouée hors tour depuis l'aire de départ abandonnée et une autre balle jouée dans l'ordre correct	10-2c/1	Balle d'origine retrouvée ensuite hors de l'obstacle	26-1/3
Explication de comment on détermine le "point estimé" pour dropper lorsque le point spécifique ne peut être déterminé exactement	20-2c/1.5	Balle emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau	26-1/7
Hors limites		Balle jouée d'un obstacle d'eau s'immobilise dans le même obstacle après être sortie de l'obstacle	26-2/2
Balle d'origine hors limites ; balle remise sur tee selon la procédure de coup et distance touchée à l'adresse et tombe du tee	11-3/3	Balle substituée et jouée selon la Règle 26 sans certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine soit dans l'obstacle ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle	26-1/4
Balle emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau	26-1/7	Balle présumée dans un obstacle d'eau retrouvée hors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon coup et distance	26/6
Balle envoyée hors limites depuis un bunker ; la balle droppée selon Règle 20-5 touche en premier une partie du terrain située sur le parcours	20-5/2	Balle ramenée sur le terrain par le courant d'un obstacle d'eau latéral	26-1/8
Balle jouée de l'endroit où la balle d'origine a été déviée hors limites par un véhicule de maintenance	20-7/1		
Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ va hors limites	11-4b/6		
Balle jouée du départ crue à tort hors limites et relevée ; autre balle jouée depuis l'aire de départ	18-2/11		
Balle ramenée sur le terrain par le courant d'un obstacle d'eau latéral	26-1/8		
Joueur en stroke play joue hors tour et pense que le coup doit être annulé ; il droppe une balle et son action est contestée	27/17		
		DÉFINIR UN TERRAIN	
		<i>Voir Marquer ou définir un terrain</i>	
		DÉGAGEMENT MAXIMUM	
		<i>Voir Maximum possible de dégagement</i>	
		DÉLAI	
		<i>Voir Retarder indûment le jeu</i>	
		DÉPART ET HEURES DE DÉPART	
		<i>Voir Groupes et groupage – Heure de départ</i>	
		DÉPLACEMENT ET BALLE DÉPLACÉE	
		<i>Voir Balle au repos déplacée – Balle déviée ou arrêtée – Balle en mouvement frappée par le club</i>	
		DÉTRITUS	
		<i>Voir aussi Statut d'un objet</i>	
		Affectant le lie	
		Déplacé lorsque la balle est déplacée ou relevée dans un obstacle	23-1/7



Déplacé lorsque la balle est déplacée ou relevée sur le parcours	23-1/7.5	Détritus balayés le long de la ligne de putt plutôt que de côté	16-1a/10
Enlevé lorsque la balle est relevée selon une Règle qui impose son remplacement	23-1/8	Détritus enlevés de la ligne de putt avec une casquette ou une serviette	16-1a/8
Aide pour déplacer un gros débris	23-1/3	Enlèvement d'eau fortuite ou de débris sur le green par le Comité	33/1
Balle déplacée par un divot enlevé après un coup frappant la balle en mouvement	19-2/9	Joueur répare sur la ligne de putt un creux issu du retrait d'un gland partiellement enfoncé	16-1a/7
Balle touchée		Marque-balle déplacé accidentellement par un joueur après l'enlèvement d'un débris	20-1/12
Accidentellement en enlevant des débris	18-2/31	Retirer des débris de la ligne de putt en balayant avec la paume de la main	16-1a/9
Avec une pomme de pin ou une brindille pour éviter son déplacement lors du retrait d'un débris	18-2/32	Touffe d'herbe sur la ligne de putt balayée pour déterminer si elle est détachée	16-1a/11
Casser une partie d'un gros débris	23-1/4	Moyens par lesquels des débris peuvent être enlevés	23-1/1
Compétiteur sollicite l'aide d'un co-compétiteur pour déplacer un débris afin d'éviter une pénalité	33-7/7	Objet naturel interférant avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il est un débris	13-2/26
Coucher de l'herbe en enlevant un débris	13-2/13	Obstacles	
Délogé par		Balle dans un obstacle déplacée en enlevant un débris	13-4/15
Par le coup du partenaire ou de l'adversaire et qui déplace la balle	18-1/8	Balle hors d'un bunker ; pierre dans le bunker sur la ligne de jeu enfoncée ou enlevée	13-2/31
Un mouvement d'essai et qui déplace la balle	18-2/20.5	Bunker couvert de feuilles ; joueur touche des feuilles lors du mouvement en arrière	13-4/33
Déplacement ou enlèvement de		Compétiteur enlève un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire	31-8/1
Débris affectant le jeu d'un joueur par l'adversaire ou un co-compétiteur	23-1/10	Débris déplacé accidentellement dans un obstacle	13-4/13
Débris de l'endroit où une balle doit être placée	23-1/6.5	Débris déplacé affectant le jeu	20-3b/8
Débris déplacé lorsque qu'une balle est déplacée ou relevée d'un obstacle	23-1/7	Débris déplacé dans un bunker en ratissant le sable en allant vers sa balle dans le seul but de préserver le terrain	13-4/9.5
Débris déplacé lorsque qu'une balle est relevée selon une Règle qui impose son remplacement	23-1/8	Débris enlevé dans un obstacle d'eau recouvrant une mauvaise balle	13-4/16
Débris d'une zone dans laquelle une balle doit être droppée	23-1/6	Débris enlevé d'un obstacle d'eau ; joueur décide ensuite de ne pas jouer de l'obstacle	13-4/17
Débris reposant hors limites	23-1/9	Insecte sur une balle	23-1/5
Green		Joueur déclare sa balle injouable dans un bunker ; relève sa balle et enlève ensuite un débris du bunker	13-4/35.7
Balle adressée sur le green, balle se déplace en tentant de chasser un insecte sur elle	23-1/12		
Balle déplacée accidentellement du pied en enlevant un débris sur le green	23-1/11		



Joueur déplace un détritit en approchant de la balle dans un obstacle	13-4/13.5	Insecte sur une balle	23-1/5
Joueur enlève un détritit dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire	30-3f/1	Insecte volant dans un obstacle	13-4/16.5
Joueur heurte accidentellement du pied une pomme de pin qui roule dans un bunker et l'enlève	13-4/14	Lave (poussière)	33-8/40
Joueur touche le sol d'un obstacle en cherchant une balle qu'il pense recouverte de feuilles dans l'obstacle	12-1/4	Motte de terre	23/13
Pomme de pin tombe d'un arbre et s'immobilise derrière une balle dans un bunker	13-4/18.5	Mousse ou plantes grimpantes dans un arbre et au sol	13-2/37
Poser le club sur le sol, déplacer des détritits et améliorer la zone du mouvement intentionnel dans un obstacle	13-4/28	Nid d'oiseau	1-4/9
Retrait d'une obstruction dans un obstacle pouvant entraîner le déplacement d'un détritit	1-4/5	Peaux de fruit	23/4
Quand un détritit devient-il une obstruction ?	23/1	Pierre faisant partie d'un drain dans un bunker	24/7
Se trouvant entre une balle enfoncée et le sol (critère pour qu'une balle soit enfoncée)	25-2/0.5	Pierre solidement ou partiellement enfoncée	23/2
Signification de "solidement enfoncée" dans la Définition de détritit	23/2	Pierres utilisées comme revêtement de route	23/14
Statut de		Planches utilisées comme revêtement de route	23/14
Aiguilles de pin entassées pour être enlevées	25-1b/17	Poire à moitié mangée	23/3
Araignée et toile d'araignée	23/5.5	Terre meuble de rejet d'oiseau, de reptile ou d'animal fouisseur	23/11
Arbre tombé	23/7	Rosée ou givre ailleurs que sur la ligne de putt	13-2/35
Balle enfoncée dans un fruit	23/10	Rosée ou givre de la ligne de putt	16-1a/3
Carottes d'aération	23/12	Salive	25/6
Chutes de gazon coupé	25/11	Serpent, vivant et mort	23/6.5
Coquillages utilisés comme revêtement de route	23/14	Terre meuble faite par un oiseau, reptile ou animal fouisseur	23/11
Coquillages utilisés pour remplir les bunkers	33-8/40	Ver partiellement enterré	23/8
Créatures ressemblant à des insectes	23/5.5		
Divot encore attaché	13-2/5		
Fourmilière	23/5		
Gland enfoncé	23/9		
Gravier utilisé pour un revêtement de route	23/14		
Grosse pierre ne pouvant être déplacée qu'avec beaucoup d'effort	23-1/2		
Herbe adhérant à la balle	21/2		
		DIRECTEMENT ATTRIBUABLE	
		Balle déplacée accidentellement	
		En suspens au bord du trou lorsque le drapeau est retiré	16-2/4
		Lors de l'enlèvement d'une obstruction	24-1/4
		Par le drapeau lorsqu'il est utilisé pour mesurer ou lorsqu'il est lâché sur la balle	18-6/2
		Par le pied du joueur à qui il est demandé de relever sa balle qui interfère	20-1/13
		Par le pied du joueur en enlevant un détritit sur le green	23-1/11
		Par le pied en la cherchant dans l'eau d'un obstacle d'eau	12-1/5
		Marque-balle déplacé accidentellement	
		Par le joueur après l'enlèvement de détritit	20-1/12
		Par le joueur en enlevant le marque-balle après avoir placé la balle	20-3a/1
		Par le joueur en marquant la position de sa balle	20-1/6

Par le putter que le joueur laisse tomber en s'approchant de la balle pour la relever 20-1/14

Signification de "directement imputable" dans les Règles 20-1 et 20-3a 20-1/15

Tenir une balle en place en enlevant une obstruction 24-1/4

DIRECTION DE JEU ANORMALE

Voir [Stance](#), [mouvement](#) ou [direction de jeu anormal](#)

DIRECTIVES

Le Comité peut-il instaurer des directives sur la cadence de jeu App I-B-3

Directives pour

Annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption de jeu immédiate 6-8b/7

Annuler un tour 33-2d/1

Ce qui constitue une interruption de jeu 6-8b/1

Constituer les groupes pour un play off en stroke play 33-3/4

Déplacer des trous ou des marques de départ pendant un tour en stroke play 33-2b/1

Déplacer un trou endommagé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green 33-2b/2

Déplacer un trou en stroke play à la suite de l'extrême difficulté de son emplacement 33-2b/1.5

Déterminer la Règle applicable lorsque le joueur procède selon un Règle non applicable 34-3/6

Déterminer le record du parcours Divers/1

Déterminer le vainqueur et le classement dans un barrage en stroke play 33-6/3

Déterminer si il y a une grave infraction à la Règle 1-2 1-2/0.5

Déterminer si une balle ne figurant pas sur la Liste des Balles Conformes est conforme aux Règles 5-1/1.5

Lorsqu'un joueur abandonne avant de commencer le match suivant 33/2

Résoudre des questions de faits 34-3/9

DISPOSITIFS ARTIFICIELS, ÉQUIPEMENT INHABITUEL ET UTILISATION ANORMALE D'ÉQUIPEMENT

Voir aussi [Aide médicale](#) – Statut d'un objet

Anémomètre, mesure du vent 14-3/0.5

Baguette utilisée pour s'aligner ou comme assistance au mouvement d'essai 14-3/10.3

Bandage élastique 14-3/7

Boussole utilisée pendant un tour 14-3/4

Bouteille utilisée comme niveau 14-3/12.5

Capuchon lesté ou poids sur le club ; utilisation de

Plusieurs fois avant d'exécuter un coup 14-3/19

Pour exécuter un coup ou un mouvement d'essai 14-3/10

Carnet donnant des distances entre différents points 14-3/5

Carte de score utilisée pour aider à mesurer une distance 14-3/2

Club lesté 4-4a/7

Crayon utilisé pour aider à mesurer une distance 14-3/2

Dispositifs ou instruments électronique

Donnant des distances entre différents points 14-3/5.5

Transmetteur inséré dans une balle 14-3/14

Utilisation d'appareils électroniques 14-3/16

Utilisé pour consulter les informations météorologiques 14-3/18

Utilisé pour trouver une balle 14-3/14

Dispositifs pour étirements 14-3/10.5

Ecouteurs utilisés pour écouter une émission ou de la musique 14-3/17

Emission écoutée pendant un tour 14-3/17

Équipement artificiel utilisé à différentes occasions 14-3/20

Fil à plomb

Club utilisé comme fil à plomb 14-3/12

Utilisé pendant un tour 14-3/11

Gant non conforme utilisé pour plusieurs coups 14-3/21

Instrument de mesure de distance 14-3/0.5

Instrument de mesure de pente 14-3/0.5



Joueur blessé au poignet droit insérant son pouce gauche sous le bandage élastique de son poignet et de sa main droite	14-3/7
Joueur obtenant des informations de distance obtenue par un élément extérieur utilisant un instrument de mesure alors que ceux-ci ne sont pas autorisés	14-3/0.7
Joueur utilisant un instrument de mesure alors que ceux-ci ne sont pas autorisés	14-3/0.7
Joueur puttant d'une main et s'appuyant sur un club tenu de l'autre main	14-3/9
Jumelles	14-3/3
Lunettes de vue	14-3/3
Membres artificiels	14-3/15
Mesureur de distance attaché au chariot de golf	14-3/1
Musique écoutée pendant un tour	14-3/17
Plusieurs équipements artificiels utilisés pendant le même tour	14-3/20
Réchauffe balle	14-3/13.5
Réchauffe balle ou réchauffe main utilisé pour chauffer une balle	14-3/13.5
Réchauffe main	14-3/13
Réflecteur sur le drapeau	17/3.5
Règle Locale	
Autorisant l'utilisation d'instrument de mesure de distance	14-3/0.5
Formulation d'une Règle Locale autorisant l'utilisation d'instrument permettant de mesurer la distance uniquement	App I-A-7
Ruban adhésif appliqué sur les mains ou les gants	14-3/8
Tenir une balle en main contre le grip	
Pour un mouvement d'essai ou d'entraînement	14-3/6.5
Pour putter	14-3/6
Utilisation d'aide au swing pour raisons médicales	14-3/15.5
Vêtement maintenu intentionnellement par la main tenant le club durant un coup	14-1b/7

DISTANCE, INFORMATIONS ET REPÈRES DE DISTANCE

Voir aussi [Mesurer](#)

Demander	
S'informer sur la distance d'un objet particulier au green	8-1/2

Appareils utilisés pour mesurer ou déterminer la distance	
Appareil électronique donnant des distances entre différents points	14-3/5.5
Crayon ou carte de score utilisé pour mesurer une distance	14-3/2
Informations de distance obtenue en utilisant un instrument de mesure	14-3/0.7
Mesureur de distance attaché au chariot	14-3/1
Dessins de trous avec indication de distances	
Appareil électronique les fournissant	14-3/5.5
Carnet les fournissant	14-3/5
Distance verticale	
Balle dans le rough s'enfonce à l'adresse ; balle ne reste pas au repos lorsque replacée	20-3d/3
Balle dans un arbre et le joueur choisit de dropper à moins de deux longueurs de club	28/11
Balle entre et s'immobilise dans un drain sous le terrain ; point le plus proche de dégagement?	24-2b/12
Balle entre et s'immobilise dans un trou d'animal fouisseur sous le sol ; point de dégagement le plus proche ?	25-1b/23
Balle reposant à la base d'une falaise un joueur désire dropper à moins de deux longueurs de club d'un point au-dessus de la balle	28/12
Balle reposant sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible ; point le plus proche de dégagement?	24-2b/11
Balle se déplace verticalement vers le bas dans de longues herbes	18/1
Joueur place un repère pour indiquer la distance pour une petite approche	8-2a/3
Règle Locale	
Autorisant l'usage	14-3/0.5
Concernant les instruments de mesure	App I-A-7
S'informer sur la distance d'un objet particulier au green	8-1/2

DIVOT ET TROU DE DIVOT

Balle en mouvement déviée ou arrêtée par un divot enlevé après le coup	19-2/9
--	--------



Balle roule vers le trou après avoir été droppée derrière le divot fait par le coup précédent	20-2c/1.5	Cassé lorsqu'il est utilisé comme canne	4-3/7
Divot de partenaire, adversaire ou co- compétiteur s'immobilise près d'une balle dans un bunker	13-4/18	Changer de clubs en raison de poignées humides	4-3/5
Encore attaché replacé ou enlevé	13-2/5	Club excédentaire utilisé pour remplacer un club endommagé dans le cours normal du jeu	4-4c/2
Lie d'une balle modifié par un trou de divot		Club rendu hors d'usage par un élément extérieur ou le camp de l'adversaire	4-3/9.5
Et lie d'origine sur le parcours inconnu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/5	Endommagé dans le cours normal du jeu se brise en morceaux lorsqu'il est réparé	4-3/3
Et lie d'origine sur le parcours connu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/4	Joueur partant avec 13 clubs casse son putter de colère et le remplace	4-3/8
Quand un divot est-il replacé ?	13-2/7	Joueur transportant un club cassé en plusieurs morceaux	4-4a/14
Règle Locale autorisant le dégagement ou la réparation d'un trou de divot	33-8/34	Modifier une pénalité pour avoir entré un putt court avec un club dont les caractéristiques de jeu ont été modifiées autrement que pendant le cours normal du jeu	4-3/4
Replacé ou aplati		Pièce dans la tête d'un bois métal détachée de la coque de métal	4-1/2
Compétiteur n'étant pas certain au sujet d'une pénalité ou d'une procédure omet d'inclure la pénalité à son score ; Découverte faite avant la clôture de la compétition	6-6d/10	Signification de "réparer"	4-3/2
Dans la zone où une balle doit être droppée	6-6d/10	Signification de détérioration pendant le "cours normal du jeu"	4-3/1
Dans le but de préserver le terrain	1-2/0.7	Ligne de putt	
Ligne de jeu est-elle améliorée ?	13-2/0.5	Endommagée accidentellement par l'adversaire, co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13
Replacé dans son trou sur la ligne de jeu	13-2/6	Volontairement modifiée par l'adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant	1-2/1
Zone de stance détériorée par le coup d'un autre joueur	13-2/8.7	Règle Locale	

DOMMAGE

Voir aussi [Balle hors d'usage – Clubs – Réparation – Terrain en réparation](#)

Balle		Autorisant un dégagement de dommages causés par des enfants dans les bunkers	33-8/9
Déclarée hors d'usage jouée sur un trou suivant	5-3/2	Autorisant un dégagement pour un dommage causé par des insectes	33-8/21
En bon état estimée hors d'usage	5-3/3	Interdisant de dropper sur l'avant- green pour une balle sur un mauvais green	33-8/33
Intérieurement abîmée	5-3/1	Permettant la réparation de bouchons d'anciens trous qui n'ont pas 108 mm de diamètre	33-8/30
Clubs		Permettant la réparation de traces de sabots d'animaux sur le green	33-8/32
Bande de plomb appliquée à la tête de club ou au manche pendant un tour	4-2/0.5	Permettant un dégagement de dégâts importants dus à une forte pluie ou circulation	33-2a/3
Caractéristiques de jeu du club changées pendant une interruption de jeu ; erreur découverte avant la reprise du jeu	4-2/2	Traitant d'importants dommages dus à des animaux non fousseurs comme terrain en réparation	33-8/32.5
Cassé à cause d'une habitude de taper la tête de club sur le sol	4-3/9		



Réparation des dommages de marques de clous		Balle provisoire utilisée comme seconde balle lorsqu'on ne peut déterminer si la balle d'origine est hors limites	3-3/1
Autour du trou	16-1c/4	Compétiteur annonce son intention de jouer deux balles ; joue la balle d'origine avant de dropper la seconde balle ; choisit de ne pas jouer la seconde balle	3-3/7.5
Marques de clou réparées sur sa ligne de putt par un co-compétiteur avec l'accord tacite du joueur	13-2/36	Compétiteur doutant de ses droits joue trois balles	3-3/10
Trou		Compétiteur droppe une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle	3-3/11
Balle endommage la paroi du trou	16/3	Compétiteur droppe une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle ; balle droppée roule dans la situation d'où le dégagement a été pris	3-3/12
Endommagé, procédure pour un joueur	16-1a/6	Compétiteur joue la seconde balle en premier de l'endroit où reposait la balle d'origine	3-3/14
Réparé par le joueur après avoir entré sa balle mais avant que l'adversaire, co-compétiteur ou partenaire entre la balle	1-2/3.5	Compétiteur joue la seconde balle sans annoncer son intention d'invoquer la Règle 3-3 et omet de rapporter les faits au Comité	3-3/6.5
Toucher l'intérieur du trou	16-1a/5	Compétiteur joue sa balle d'origine invoque ensuite la Règle 3-3 et joue la seconde balle	3-3/6
Trou changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green	33-2b/2	Compétiteur relève et droppe sa balle d'origine ensuite place une seconde balle où reposait la balle d'origine et la joue	3-3/13
DOUTE SUR LA PROCÉDURE		Compétiteur relève sa seconde balle, termine le trou avec sa balle d'origine et joue de l'aire de départ suivante	3-3/8
<i>Voir aussi</i> Balle provisoire – Doute sur les faits – Grave infraction aux règles – Seconde balle		En match play	3-3/9
Balle d'origine heurte une seconde balle et vice versa	3-3/7	Joue la seconde balle en dépit d'une décision contraire d'un membre du Comité	3-3/2
Déterminer quelle balle compte lorsque deux balles ont été jouées selon la Règle 3-3		Match play	
Correction d'une décision incorrecte du Comité selon la Règle 3-3 ; erreur découverte après que la carte de score est remise	34-3/3.9	Joueur invoque la Règle 3-3 en match play	3-3/9
Le score avec la seconde balle compte-t-il si la balle est droppée dans un mauvais endroit et jouée ?	3-3/5	Procédure pour qu'une réclamation soit valable	2-5/2
Jouer une mauvaise balle en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle	15/7	Signification de "toute balle qu'il a jouée"	18/7
Joueur invoque la Règle 3-3 (doute sur la procédure)		Spectateur annonce que la balle a été déplacée par un élément extérieur mais le joueur n'en est pas sûr ; procédure pour le joueur si la décision du Comité n'est pas possible dans un temps raisonnable	18-1/4
Balle droppée dans un mauvais endroit et jouée ; seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées	3-3/3		
Balle droppée dans un mauvais endroit mais non jouée ; seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées	3-3/4		
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle et entrée comme seconde balle	26-1/5		

DOUTE SUR LES FAITS

Voir aussi Comité – Doute sur la procédure

Balle au repos			Emplacement non déterminable	
Se déplace après avoir été adressée dans l'eau d'un obstacle d'eau, jouée encore en mouvement	14-6/1		Balle dérobée par un élément extérieur à un endroit inconnu	18-1/5
Balle en suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré	16-2/4		Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le parcours par un spectateur	19-1/4.1
Balle non identifiable			Balles échangées par inadvertance par des compétiteurs à un endroit inconnu	15-1/2
Compétiteur joue une mauvaise balle et la perd ; mauvaise balle peut avoir été la balle du co-compétiteur	15-3b/1		Cadet de l'adversaire relève la balle d'un joueur qui peut être ou non hors limites	18-3b/5
Impossible à différencier de la balle d'origine	27/11		Désaccord à la fin d'un tour sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ	34-3/4
Impossible à différencier d'une autre balle	27/10		Empreintes de pieds faites par un Membre du Comité dans un bunker ; le joueur peut-il les aplanir	13-4/10
Balle non retrouvée			État réel d'un match non déterminable	34-3/5
Considérée comme déplacée par un élément extérieur sans certitude ou quasi-certitude	27-1/2.5		Frapper une balle avec un mouvement arrière d'un centimètre	14-1a/4
Signification de "Sûr ou quasiment certain" dans les Règle 18-1, 24-3, 25-1c et 26-1	26-1/1		Gaine du trou retirée avec le drapeau ; la balle frappe la gaine	17/8
Soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau	1-4/7		Intention de frapper la balle cesse pendant le mouvement vers l'avant ; club non arrêté mais la trajectoire de la tête de club est déviée pour éviter de frapper la balle	14/1.5
Soit dans un terrain en condition anormale, soit dans un haut rough. Le joueur peut-il considérer que sa balle est dans le terrain en condition anormale	25-1c/1		Joueur déclarant sa balle hors d'usage contesté par l'adversaire	5-3/8
Visible de l'aire de départ et qui disparaît ou est déplacée pendant une interruption de jeu	6-8d/4		Joueur procède sur la base d'une décision du Comité	
Balle relevée sur le green alors qu'une autre balle est en mouvement	16-1b/4		La version des faits donnée par le joueur s'avérant ensuite incorrecte	34-3/8
Cadet relève la balle dans un obstacle d'eau sans l'autorisation du joueur	26-1/9		Les faits montrant ensuite que la décision était incorrecte	34-3/7
Directives pour résoudre des questions de faits	34-3/9		Joueurs considèrent le trou partagé car ils sont incapables de résoudre un problème de Règles	2-1/1
Enchaînement des événements inconnu			Mauvaise balle	
Balle jouée d'un bunker tombe sur la bordure en herbe du bunker ; joueur frappe le sable avec le club ; balle roule en arrière dans le bunker	13-4/35.5		Balles échangées par inadvertance par des compétiteurs à un endroit inconnu	15-1/2
Joueur ne respectant pas l'interruption immédiate du jeu	6-8b/7		Balle provisoire impossible à différencier de la balle d'origine	27/11
Mauvaise balle jouée sur un trou inconnu	15-1/3		Compétiteur joue une mauvaise balle et la perd ; mauvaise balle peut avoir été la balle du co-compétiteur	15-3b/1
			Joueur incapable de différencier sa balle d'une autre balle	27/10
			Mauvaise balle jouée sur un trou inconnu	15-1/3

Nettoyer la tête de club dans un obstacle d'eau lorsque la balle y repose	13-4/40	Balle	Déplacée par le drapeau lorsqu'il est utilisé pour mesurer ou lorsqu'il est lâché sur la balle	18-6/2
Ombre de spectateur masque les rayons du soleil sur la balle lorsque le joueur exécute un coup	14-2/2.5		En suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré	16-2/4
Quand faut-il s'avancer pour établir la quasi-certitude ?	26-1/1.3		Logée dans le fanion attaché au drapeau	17/6
Quelles actions constituent une infraction aux Règles		Balle heurte le drapeau		
Coup joué du green touche mais ne déplace pas une balle d'un co-compétiteur reposant sur le green	19-5/4	Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour un joueur omet de le retirer ; la balle du joueur heurte le drapeau		17-3/2
Joueur concède le coup suivant et éloigne la balle le long de sa ligne de putt	16-1d/2	En suspens au bord du trou se déplaçant et heurtant le drapeau pendant l'enlèvement de celui-ci		16-2/5
Joueur essaie de prendre correctement son stance mais améliore sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse	13-2/1.1	Fanion heurté par une balle lorsque le drapeau est pris en charge		17-3/5
Le fait pour un cadet de lancer la balle au joueur est-il considéré comme nettoyer la balle	21/3	Partenaire qui a pris le drapeau en charge sans l'autorisation expresse du joueur		17-3/4
Pierre solidement ou partiellement enfoncée	23/2	Reposant sur le sol		17-3/3
Prise en charge du drapeau par adversaire ou co-compétiteur sans l'autorisation du joueur pendant que la balle du joueur est en mouvement	17-2/2	Statut d'une réclamation valable si les joueurs acceptent une décision erronée de quelqu'un qui n'est pas du Comité et continuent le match		2-5/8
Sac de golf positionné dans le but de projeter de l'ombre sur la balle	14-2/2.5	Balle restant contre le drapeau mais non entrée		
Spectateurs prétendent que le score d'un compétiteur est inexact	6-6d/5	Déplacée lorsque le drapeau est enlevé par l'adversaire ou un co-compétiteur		17-4/3
Statut d'une balle ne figurant pas sur la Liste des Balles Conformées	5-1/1.5	Déplacée lorsque le drapeau est enlevé par le joueur ; balle non replacée sur le bord du trou		17-4/4
DRAIN		Relevée par l'adversaire après qu'il a concédé le coup suivant		17-4/2
Balle dans tuyau de drainage enterré ; entrée du drain est hors limites	24-2b/12	Relevée par le joueur		17-4/1
Balle non retrouvée dans un tuyau de drainage enterré	24-3b/1	Relevée par le joueur ; l'adversaire relève sa balle croyant par erreur avoir gagné le trou		2-5/3
Statut d'une partie amovible d'un tuyau de drainage	24-2b/15.3	Relevée par le joueur ; les autres relèvent croyant par erreur avoir gagné le trou		30-3f/3
DRAPEAU		Cadet ayant pris le drapeau en charge		8-2b/2
<i>Voir aussi Green</i>		conseille de viser son pied		
Adversaire ou co-compétiteur refuse de prendre en charge le drapeau	17-1/2	Club utilisé pour repérer la position du trou		17-3/6
Ajustement du drapeau ; droits du joueur	17/4	Dimensions et accessoires		
		Accessoire attaché au drapeau pour indiquer la position du trou sur le green		17/1



Différentes couleurs d'étoffes utilisées pour indiquer la position du trou sur le green	17/2
Drapeau effilé ou de diamètres variables	17/3
Réflecteur sur le drapeau	17/3.5
Drapeau planté dans le green à distance du trou par un plaisantin	1-4/3
Entrer la balle sans que la balle touche le drapeau	17-3/1
Gaine sortie du trou en enlevant le drapeau	
Balle frappe la gaine du trou retirée avec le drapeau	17/8
Par la personne qui a pris en charge le drapeau et la balle tombe dans le trou non gainé	17/7
Joueur ayant pris le drapeau en charge pour un adversaire, frappé par la balle du partenaire de l'adversaire qui a joué hors tour	30-3f/5
Personne ayant pris le drapeau en charge se tient derrière le trou	17-1/4
Personne l'ayant pris en charge retire le drapeau	
Du haut duquel tombe une petite pièce qui dévie la balle	17/9
Le tient droit derrière le trou ; le bout du drapeau touche le green	17-1/4.5
Prise en charge par	
Adversaire ou co-compétiteur sans l'autorisation du joueur avant le coup mais cesse la prise en charge sur instruction du joueur	17-2/1
Adversaire ou co-compétiteur sans l'autorisation du joueur pendant que la balle du joueur est en mouvement	17-2/2
Arbitre, observateur ou marqueur à la demande du joueur	17-1/3
Partenaire sans autorisation expresse, balle heurte le drapeau ou le partenaire	17-3/4
Règle Locale	
Annulant une pénalité pour une balle frappant un drapeau non pris en charge	33-8/11
Interdisant de retirer un drapeau	33-8/10
Signification de "Se tenir près du trou"	17-1/1
Tenir le drapeau d'une main et putter avec l'autre main	17-1/5

DROPPING ZONE

Arbre tombé sur un fairway pendant un tour conventionnel	25/9.5
Obstacle d'eau latéral	
Défini comme un obstacle d'eau	26/3.5
Partie d'un obstacle d'eau latéral où on ne peut se dropper sans se rapprocher du trou	33-2a/9
Zone de drop autorisée d'un obstacle d'eau latéral si étroite qu'il est difficile d'y dropper	26-1/19
Pour marquer un green en île	33-2a/10
Règle Locale	
Autorisant un dégagement d'une clôture de protection s'interposant sur la ligne de jeu	33-8/18
Permettant de dropper côté green pour un joueur incapable de passer un obstacle d'eau	33-8/2
Permettant un dégagement sur un côté spécifié d'un chemin pavé	33-8/19

EAU FORTUITE

Voir aussi Certitude ou quasi-certitude – Terrain en condition anormale

Améliorer la ligne de jeu en se dégageant d'eau fortuite	25-1b/3
Balayer ou éponger de l'eau fortuite sur la ligne de putt	16-1a/1
Balle dans de l'eau fortuite	
Difficile à récupérer	25-1/1
Située dans un terrain en réparation	25-1b/11
Située dans un terrain en réparation ; joueur peut-il se dégager des deux situations en une seule procédure	25-1b/11.5
Balle non retrouvée soit dans un terrain en conditions anormales, soit dans un haut rough. Le joueur peut-il considérer que sa balle est dans le terrain en condition anormale	25-1c/1
Balle non retrouvée soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau	1-4/7
Bunker complètement rempli d'eau fortuite	
Options du joueur	25-1b/8
Règle Locale autorisant un dégagement sans pénalité hors du bunker	33-8/27

Changer d'option de dégagement		20-1/10.5
Après avoir droppé à un mauvais endroit	20-6/2	
Balle droppée en dehors de la zone demandée par la Règle applicable ; joueur souhaite ensuite replacer la balle à sa position d'origine	20-6/5	
Balle droppée heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6	
Joueur droppe dans un bunker au point maximum de dégagement ensuite désire invoquer la seconde option de la Règle 25-1b et droppe en dehors du bunker	25-1b/9	
Lorsqu'il faut redropper	20-2c/5	
Coup déraisonnable à cause d'une interférence due à une obstruction et à de l'eau fortuite	24-2b/19	
Eau débordant d'un obstacle d'eau	25/2	
Eau visible à la suite d'une pression excessive avec les pieds	25/4	
Enlèvement d'eau fortuite ou de débris sur un green par le Comité	33/1	
Enlever de l'eau fortuite du trou	16-1a/4	
Explication du point où la balle est "entrée en dernier" dans l'eau fortuite lorsque la balle est perdue	25-1c/1.5	
Green		
Intervenant entre une balle hors du green et le trou	25-1a/2	
Point le plus proche de dégagement	25-1b/10	
Visible lorsque le joueur marche à côté de sa ligne de putt mais non visible ailleurs	25/5	
Cas du joueur dont la balle est sur le green et le point le plus proche de dégagement hors du green	25-1b/10.5	
Impact de balle rempli d'eau fortuite	25/3	
Joueur autorisé à se dégager sans pénalité d'eau fortuite relève la balle ; choisit de ne pas se dégager et désire procéder selon la Règle de la balle injouable	18-2/12.5	
Joueur incapable physiquement de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.5	
Joueur se dégageant d'une zone d'eau fortuite et balle s'immobilisant dans une position où une autre zone d'eau fortuite interfère ; doit-il redropper	20-2c/7	
Marque-balle déplacé par du vent ou de l'eau fortuite pendant un tour conventionnel		20-1/10.5
Point le plus proche de dégagement		
Déterminer le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement utilisés pour identifier le point le plus proche de dégagement		24-2b/1
D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite est sur le chemin pavé		1-4/8
D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, drop dans l'eau fortuite est impraticable		1-4/8.5
Joueur détermine le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté		24-2b/3
Joueur ne respectant pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement		24-2b/2
Schémas illustrant le point le plus proche de dégagement		25-1b/2
Prise pour un obstacle d'eau		
Balle d'origine jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau		25-1b/12
Balle substituée jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau		25-1b/13
Recouvrant une aire de départ		25-1b/4
Règle Locale		
Autorisant à redropper ou placer lorsqu'une balle droppée s'enfonce dans un bunker		33-8/28
Autorisant un dégagement d'un bunker rempli d'eau		33-8/27
Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point de dégagement le plus proche		24-2b/3.7
Signification de "Maximum possible de dégagement" de l'eau fortuite dans un bunker		25-1b/5
Sol mou, spongieux		25/1
Toucher de l'eau fortuite dans un bunker avec un club		13-4/7
Trou entouré d'eau fortuite		33-2d/2

ÉCHANGER DES BALLE

Voir aussi *Balle substituée*

Balles échangées par inadvertance

Compétiteur joue une mauvaise balle et la perd ; mauvaise balle peut avoir été la balle du co-compétiteur	15-3b/1
Compétiteur relève sa balle et celle de son co-compétiteur ; balles échangées et replacées	15-2/4
Lorsque retrouvées dans un obstacle d'eau	15-1/4
Par des compétiteurs à un endroit inconnu	15-1/2
Par des joueurs après qu'une balle a heurté et déplacé l'autre	15-1/2.5
Par des joueurs de camps opposés pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relèvent leurs balles ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/3
Par des joueurs entre deux trous	15-1/1
Par des partenaires dans Stableford quatre balles	32-2b/1

ÉCLAIRS

Voir *Foudre*

ÉCREVISSE

Voir *Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Statut d'un objet*

ÉGALITÉ

Voir *Play-off et égalités*

ÉLÉMENT EXTÉRIEUR

Voir aussi *Balle déviée ou arrêtée – Détritus – Statut d'un objet*

Balle

Dans un sac en plastique et déplacée lorsque le vent pousse le sac vers une nouvelle position	18-1/7
Déplacée par le vent d'un souffleur	18-1/2
Dérobée par un élément extérieur à un endroit inconnu	18-1/5
Lâchée accidentellement par un adversaire ou un co-compétiteur sur la balle en mouvement d'un joueur sur le green	19-5/1.7
Logée dans un arbre ; un élément extérieur la fait tomber	18-1/9

Non retrouvée et considérée comme déplacée par un élément extérieur sans certitude ou quasi-certitude

27-1/2.5

Visible de l'aire de départ et qui disparaît ou est déplacée pendant une interruption de jeu

6-8d/4

Balle au repos

Déplacée par une boule d'herbe sauvage poussée par le vent

18-1/6

Balle reposant dans un mauvais lie et déplacée pendant une suspension de jeu ; le joueur n'estime pas la position de manière précise

6-8d/5

Balle d'un joueur déviée par le coup d'un joueur d'un autre groupe

19-1/2

Balle frappe la gaine du trou retirée avec le drapeau

17/8

Balle jouée du green déviée par un élément extérieur en mouvement ; coup non rejoué

19-1/3

Chien emporte ou dévie une balle

À l'extérieur du green

19-1/6

Sur le green

19-1/7

Club rendu hors d'usage par un élément extérieur

4-3/9.5

Compétiteur sollicite l'aide d'un co-compétiteur pour éviter une pénalité

33-7/7

Détritus délogé par

Le coup du partenaire ou de l'adversaire et qui déplace la balle

18-1/8

Un mouvement d'essai et qui déplace la balle

18-2/20.5

Drapeau pris en charge retiré et du haut duquel tombe une petite pièce qui dévie la balle

17/9

Empreintes de pieds faites par un Membre du Comité dans un bunker ; le joueur peut-il les aplanir

13-4/10

Emprunter des balles ou une serviette à un autre joueur ou élément extérieur

5-1/5

Informations de distance obtenues par un élément extérieur utilisant un instrument de mesure

14-3/0.7

Joueur joue une balle déplacée ou relevée par un élément extérieur d'une nouvelle position

Cadet informé de cette action de l'élément extérieur

15/9

Co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur et l'écarte ; compétiteur la joue de l'endroit où elle a été mise de côté

15-3b/3



Joueur et cadet ignorant que la balle avait été renvoyée sur le parcours	15/10	Une partie reposant sous le bord du trou	16/3
Joueur et cadet apprenant cette action de l'élément extérieur qu'après le départ du prochain trou	18-1/3	Enlever de la rosée ou du givre sur la ligne de putt	
Lie d'une balle dans le rough modifié par un élément extérieur ; lie d'origine inconnu et emplacement d'origine non déterminable	20-3b/5	Répare incidemment des impacts de balle sur le green	13-2/35
Marque-balle emporté par un élément extérieur	20-1/9	Sans réparer incidemment des impacts de balle	16-1a/3
Obstruction amovible enlevée qui dégrade la position de la balle ; joueur replace l'obstruction	13-2/15.5	Réparer un impact de balle	
Obstruction inamovible sur la ligne de jeu du joueur enlevée par un élément extérieur	13-2/33	En partie sur et en partie hors du green, sur la ligne de jeu	16-1c/1.5
Personne, autre que le cadet, qui marche avec le groupe et qui porte		Qui avait endommagé le trou	16-1a/6
Des clubs supplémentaires pour le joueur ; statut des clubs et de la personne	4-4a/16	Répare en même temps des marques de clou	16-1a/16
Des objets, autres que des clubs, pour le joueur ; statut des objets et de la personne	6-4/5.3	Réparer un impact une seconde fois	16-1c/1
Porteur de parapluie employé en plus du cadet	6-4/5	Sur le green, action du cadet sans l'autorisation du joueur	6-4/10
Râteau tenu par le cadet ou le partenaire qui dévie ou arrête accidentellement la balle du joueur	19-2/10	Susceptible d'aider l'adversaire	16-1c/2
Règle Locale pour une balle déviée par une tête d'arrosage	33-8/12		
Serpent comme élément extérieur	23/6.5		
Signification de "bonne raison pour relever" lorsque le jeu a été interrompu	6-8c/1		
Spectateur annonce que la balle a été déplacée par un élément extérieur mais le joueur doute ; procédure pour le joueur si une décision du Comité n'est pas possible dans un temps raisonnable	18-1/4		
Statut d'un capitaine d'équipe ou d'un entraîneur	33-1/11.5		
Véhicule d'entretien dévie une balle hors limites. Balle droppée et jouée de l'endroit où la balle d'origine a été	20-7/1		
EMPREINTE DE PIEDS			
<i>Voir aussi Bunker – Dommage – Marque de clou – Terrain en condition anormale – Terrain en réparation</i>			
Dans un bunker ou un obstacle d'eau			
		Aplanir des empreintes de pieds après avoir pris un stance ; le joueur décide de jouer un autre coup	13-4/0.5
		Aplanir des empreintes de pieds faites dans un bunker ; balle retourne ensuite dans la zone aplanie	13-4/38
		Aplanir des empreintes de pieds faites dans un bunker par un Membre du Comité	13-4/10
		Aplanir des empreintes de pieds faites en cherchant une balle dans un bunker avant d'y jouer un coup	13-4/11
		Aplanir des empreintes de pieds ou autres irrégularités dans un bunker situées sur la ligne de jeu pour jouer un coup en dehors du bunker ; quand les pénalités multiples s'appliquent ?	1-4/12
		Aplanir des irrégularités dans un bunker après avoir joué hors tour en match play ; adversaire demande ensuite l'annulation du coup et le joueur doit dropper une balle dans la zone aplanie	13-4/39
		Balle arrêtée par le pied du joueur roule dans une empreinte de pieds lorsque le pied est retiré	19-2/1
EMPREINTE DE BALLE			
<i>Voir aussi Impact de balle – Marque-balle</i>			
Balle enfoncée dans la paroi du trou			
Reposant entièrement sous le bord du trou	16/2		



Balle jouée d'un bunker hors limites ou perdue ; joueur aplanit des empreintes de pieds ou teste l'état du bunker avant de dropper une autre balle dans le bunker	13-4/37	Entente pour	Camp perdant après 18 trous d'un match en 36 trous concède le match	1-3/7
Créer et ensuite aplanir des empreintes de pieds dans un bunker sur la ligne de jeu	13-2/29		Concéder les putts courts	1-3/2
Créer et ensuite aplanir des empreintes de pieds dans un bunker sur la ligne de jeu lorsqu'on est obligé d'y entrer pour récupérer une balle	13-2/29.3		Considérer le trou partagé au cours du jeu du trou	2-1/1.5
Extension de la ligne de jeu détériorée par des empreintes de pieds de l'adversaire ou d'un co-compétiteur dans un bunker	13-2/29.5		Considérer le trou partagé car joueurs incapables de résoudre un problème de Règles	2-1/1
Joueur se préparant à jouer d'un bunker demande à un autre joueur qui vient de jouer du bunker d'aplanir ses empreintes de pieds	13-4/19		Jouer hors tour mais pas dans le but d'avantager l'un des joueurs	10-2c/2
Lie dans un bunker endommagé pendant la suspension du jeu	6-8d/2		Se concéder l'un et l'autre un ou plusieurs trous	2-4/22
Lie d'une balle modifié par des causes naturelles pendant la suspension du jeu	6-8d/1		Ne pas jouer du départ dans l'ordre prescrit pour gagner du temps	10-1c/3
Lie d'une balle relevée d'un bunker modifié par le coup d'un autre joueur	20-3b/1	Infraction à une Règle d'un adversaire	Joueurs non conscients d'une pénalité encourue	1-3/5
Règle Locale autorisant un dégagement de dommages causés par des enfants dans les bunkers	33-8/9		Manquement des joueurs à appliquer une pénalité connue	1-3/4
Dégâts importants dus à la pluie ou à la circulation des spectateurs	33-2a/3		Procédure pour qu'une réclamation soit valable	2-5/2
Détritus déplacé dans un bunker en ratissant le sable dans le seul but de préserver le terrain	13-4/9.5		Joueur ayant atteint le troisième tour d'un match play disqualifié pour entente pour déroger aux Règles lors du premier tour	34-1a/1
Règle Locale autorisant un dégagement de dommages causés par des enfants dans les bunkers	33-8/9		Joueur et adversaire s'entendant sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après application de cette procédure	2-5/8.5
Statut d'une empreinte d'animal fousseur, reptile ou oiseau	25/19.5		Joueurs non conscients d'une pénalité encourue	1-3/5
ENREGISTREMENT DES SCORES		Marqueur atteste un mauvais score	Sciemment	1-3/6
<i>Voir Marqueur – Scores et cartes de score</i>			Sciemment, le compétiteur ignore que le score est erroné	6-6a/5
ENTENTE POUR DÉROGER AUX RÈGLES		Match rejoué après interruption de jeu au lieu d'être repris là où il a été interrompu		2-1/6
Coup de handicap reçu par erreur sur un mauvais trou	6-2a/2	Mauvaise formule de jeu utilisée	En match play découvert après le jeu du 9ème trou	6-1/1
Deux trous délibérément omis lors d'un match	2-1/4		En match play les joueurs s'entendent pour se désister	33-1/4
			Pour décider quel camp concède le match	2-4/21
		Moment où un accord entre joueurs devient une infraction à la Règle 1-3 (Entente pour déroger aux Règles)		1-3/0.5

ENTRAÎNEMENT

Avant ou entre les tours

Cadet d'un compétiteur s'entraîne sur ou teste les surfaces des greens d'un terrain avant un tour en stroke play	7-1b/5
Compétiteur s'entraînant sur le terrain de la compétition après un tour de qualification joue ensuite en barrage le même jour	7-1b/3
Compétiteur s'entraîne au putting sur le 18 ^e green immédiatement après la fin du premier tour d'une compétition en stroke play jouée sur des jours consécutifs	7-2/8
Compétiteur s'entraîne au putting sur le 3 ^e green après avoir terminé le trou pendant le premier tour d'une compétition en stroke play de 36 trous	7-1b/7
Coup unique d'entraînement joué sur le terrain avant un tour en stroke play	7-1b/1
Dispositif utilisé pour écouter une émission ou de la musique pendant l'entraînement	14-3/17
Match interrompu d'un commun accord au 13 ^e trou ne peut être repris avant le lendemain ; les joueurs peuvent-ils jouer les 12 premiers trous avant de reprendre le match ?	7-2/11
Stroke play de 36 trous sur deux terrains ; joueur termine le premier tour s'entraîne sur le même terrain et joue plus tard en barrage sur ce terrain	7-1b/4
Stroke play de 54 trous sur des jours consécutifs ; second tour annulé et un compétiteur s'entraîne sur le terrain après l'annulation	7-1b/6
Interruption de jeu par le Comité ; joueur désire s'entraîner après la reprise prévue mais avant que son groupe joue	7-2/12
Match interrompu d'un commun accord au départ du 13 ^e trou ne peut être repris avant le lendemain ; les joueurs peuvent-ils jouer les 12 premiers trous avant de reprendre le match	7-2/11
Mouvement d'essai déloge une balle cachée	7-2/7

Pendant un tour

Compétiteur s'entraîne au putting sur le 3 ^e green d'un parcours de 9 trous lors d'une compétition en stroke play de 18 trous	7-2/9
Continuer le jeu du trou en match play alors que le résultat du trou est acquis	7-2/1.5
En quatre balles, joueur disqualifié pour le trou suivant joue ce trou ; les coups joués sur ce trou sont-ils des coups d'entraînement	30-3f/8
Frapper une balle d'entraînement pour la renvoyer vers le practice	7-2/5
Frapper une balle en plastique avant de jouer la balle en jeu	7-2/4
Joueur après avoir relevé sa balle droppe une balle à l'endroit où repose celle de son partenaire et joue un coup d'entraînement	30-3f/7
Joueur dans un match en foursome s'entraîne au putting sur le dernier green après que le partenaire a joué de l'aire de départ suivante	29/3
Joueur effectue un putt d'entraînement après que lui et son partenaire ont terminé le trou mais avant que les adversaires ne l'aient terminé	30/6
Joueur en match à quatre balles s'entraîne au putting sur le dernier green après que le partenaire a joué de l'aire de départ suivante	30-3f/12
Joueur frappe de colère une balle jouée du groupe suivant ; est-ce un coup d'entraînement	1-4/4
Joueur s'entraîne au putting en dehors du green en attendant de putter	7-2/3
Joueur s'entraîne avec le putter d'un autre joueur	4-4a/13
Joueur trouve une balle et la renvoie au joueur qui l'a perdue ; est-ce un coup d'entraînement	7-2/5.5
Quand l'entraînement entre des trous est-il autorisé ?	7-2/1
Règle Locale interdisant l'entraînement sur ou près du green du dernier trou joué	App I-B-5b
Remplacement d'un club cassé au practice pendant une interruption de jeu	4-3/11
Signification de "coups joués en continuant le jeu d'un trou"	7-2/1.7

Tenir une balle en main contre le

grip pour un mouvement d'essai
ou d'entraînement

14-3/6.5

Renoncer à pénaliser pour
entraînement sur le terrain

7-1b/2

ENTRER ET TERMINER LE TROU

Voir aussi Coup – Ne pas entrer la balle

Balle considérée ou non comme entrée

Gaine du trou sortie par la

personne qui a pris le drapeau en
charge et la balle tombe dans le
trou non gagné

17/7

Putter et retirer la balle du trou
avant qu'elle ne soit au repos

16/5.5

Relevée, replacée et ensuite roule
dans le trou

20-3d/1

Soufflée dans le trou par le
compétiteur, non replacée et non
entrée

3-2/2

Balle d'origine découverte dans le trou
après

Avoir concédé le trou

2-4/11

Avoir continué à jouer avec la
balle provisoire

1-1/3

Avoir joué une mauvaise balle

1-1/4

Avoir mis une autre balle en jeu

1-1/2

Balle enfoncée dans la paroi du trou

Toute la balle sous le bord du trou

16/2

Une partie de la balle n'est pas
sous le bord du trou

16/3

Balle en suspens au bord du trou
tombe dans le trou

Après avoir été adressée

18-2/24

Lorsque le drapeau est retiré

16-2/4

Heurte le drapeau pendant
l'enlèvement de celui-ci

16-2/5

Balle jouée selon la Règle de l'obstacle
d'eau ; balle d'origine retrouvée ensuite
dans l'obstacle et entrée comme
seconde balle

26-1/5

Balle replacée et puttée d'un mauvais
endroit et

Entrée

20-7c/1

Relevée et puttée du bon endroit

20-7c/2

Effectuer un putt d'entraînement, le
joueur et son partenaire ont terminé le
trou mais pas les adversaires

30/6

Entrer un putt court et retirer la balle du
trou avant qu'elle ne soit au repos

16/5.5

Drapeau

Balle reposant contre le drapeau,
putt concédé et balle enlevée
avant que le joueur ne puisse
retirer le drapeau

17-4/2

Balle reposant contre le drapeau,
Relevée avant d'être entrée

17-4/1

Entrer la balle sans que la balle
touche le drapeau dans le trou

17-3/1

Tenu d'une main et putter avec
l'autre main

17-1/5

Match play à quatre balles, joueur avec
un putt pour partager relève sa balle
par erreur sur suggestion de
l'adversaire fondée sur un malentendu

30/5

Modifier une pénalité pour ne pas avoir
terminé le trou en stroke play

33-7/2

Moment où une balle entrée devient la
balle en jeu

27-2b/2

Putter avec une main et attraper la
balle dans le trou avec l'autre main

1-2/5

Putter pour partager le trou recevoir un
conseil de son adversaire qui a terminé
le trou

2-2/1

Règle Locale pour un green temporaire
dérogeant à l'obligation d'entrer la balle

33-8/1

Relever sa balle avant de terminer le
trou ; adversaire relève alors sa balle
prétendant que le joueur a perdu le
trou

2-5/3

Réparer le trou après avoir entré sa
balle mais avant que son adversaire,
un co-compétiteur ou son partenaire
n'entre sa balle

1-2/3.5

S'entraîner au putting sur le 18^e green
immédiatement après la fin du premier
tour d'une compétition en stroke play
jouée sur des jours consécutifs

7-2/8

ÉQUIPEMENT

*Voir aussi Chariot – Clubs – Dispositifs artificiels,
équipement inhabituel et utilisation anormale
d'équipement – Statut d'un objet – Voiturette*

Balle déviée, arrêtée ou déplacée par

Balle accidentellement laissée
tomber par un adversaire ou un
co-compétiteur

18/7.5

Chariot de golf partagé par deux
joueurs ; balle au repos

18/8

Chariot de golf partagé par deux
joueurs ; balle en mouvement

19/1

Chariot de golf tiré par un
adversaire ou un co-compétiteur

19-2/6



Balle dans un arbre délogée par un élément extérieur	18-1/9	Marque-balle enfoncé par l'adversaire	20-1/6.5
Balle dans un arbre délogée par un joueur, remplacement de la balle impossible	18-2/29	Relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/5
Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'une obstruction est enlevée et ne reste pas en place lorsque replacée ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou	20-3d/2	Balle heurtant le sac du golf et ensuite son cadet	19-2/7
Balle déplacée accidentellement par le joueur en jouant une mauvaise balle d'un bunker	18-2/21	Balle provisoire	
Balle déplacée en mesurant pour déterminer s'il faut redropper	18-6/1	Heurtée par la balle d'origine	19-5/5
Balle dérobée par un élément extérieur à un endroit inconnu	18-1/5	Impossible à différencier de la balle d'origine	27/11
Balle relevée et droppée pour se dégager d'une obstruction amovible	18-2/4	Joueur désirant considérer sa balle d'origine perdue joue le coup suivant hors tour avec une balle provisoire	27-2b/1
Balle relevée pour déterminer si elle est dans son pitch, ou dans un trou fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau	20-1/0.7	Moment où une balle provisoire entrée devient la balle en jeu	27-2b/2
Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur ; joueur et cadet ignorants de cette intervention	15/10	Bunker	
Balle se déplaçant avant l'adresse accidentellement arrêtée par le club ; le joueur retire le club et la balle s'éloigne	19-2/1.5	Empreintes de pieds faites dans un bunker par un Membre du Comité	13-4/10
Balle volontairement déviée ou arrêtée par un co-compétiteur sur un green	19-1/5	Joueur aplanit des irrégularités dans un bunker après avoir joué hors tour en match play ; l'adversaire demande alors d'annuler le coup et le joueur doit dropper une balle dans la zone aplanie	13-4/39
Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le parcours par un spectateur	19-1/4.1	Joueur considérant sa balle injouable annonce qu'il va procéder selon la Règle 28 en dehors du bunker et ratisant le bunker situé sur sa ligne de jeu	13-4/19
Cadet de l'adversaire relève la balle du joueur après que le joueur ait reconnu comme sienne une autre balle	18-3b/4	Joueur se préparant à jouer d'un bunker demande à un autre joueur qui vient de jouer du bunker d'aplanir ses empreintes de pieds	1-2/10
Cadet partagé par les adversaires en match à quatre balles déplace la balle d'un joueur	30/2	Cactus : enrouler une serviette autour de son corps ou la placer sur des cactus pour se protéger pour jouer un coup	
Chariot de golf d'un joueur tiré par un adversaire ou un co-compétiteur dévie la balle à l'insu du joueur	19-2/6	Club	
Joueur relève sa balle croyant à tort que son coup suivant est concédé	2-4/3	Balle adhérent à la face du club après un coup	1-4/2
Marque-balle déplacé accidentellement par le cadet de l'adversaire	20-1/7	Caractéristiques de jeu du club changées pendant une interruption de jeu ; erreur découverte avant la reprise du jeu	4-2/2
		Joueur transportant un club cassé en plusieurs morceaux	4-4a/14
		Membre du Comité déclarant conforme un club non-conforme ; le joueur utilise ce club	34-3/1.5
		Rendu hors d'usage par un élément extérieur ou le camp de l'adversaire	4-3/9.5



Concession		
Cadet concédant le coup suivant de l'adversaire ; Balle ensuite relevée	2-4/3.5	
Joueur concède le coup suivant de l'adversaire et joue avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle	2-4/8	
Joueur putte et entre après la concession du trou ; action qui aide le partenaire	2-4/6	
Joueur relève sa balle croyant à tort que son coup suivant est concédé	2-4/3	
Relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/5	
Conseil en compétition par équipes ; pas d'action prise pour empêcher un capitaine donnant des conseils sans autorisation	8-1/24	
Décision incorrecte ; quand et pour quelle durée un joueur est-il exempt de pénalité ?	34-3/1.5	
Détermination de l'honneur au trou qui suit un trou faisant l'objet d'une réclamation	10-1a/2	
Détritus		
Affectant le lie est déplacé lorsque la balle est relevée dans un obstacle	23-1/7	
Affectant le lie est déplacé lorsque la balle est relevée sur le parcours	23-1/7.5	
Affectant le lie est enlevé lorsque la balle est relevée selon une Règle qui impose son remplacement	23-1/8	
Enlèvement d'une obstruction dans un obstacle peut entraîner le déplacement d'un détrit	1-4/5	
Enlever des détrit affectant le jeu d'un autre joueur	23-1/10	
Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement		
Utilisation d'aide à l'entraînement plusieurs fois pendant le même tour	14-3/19	
Utilisation de gant non conforme lors de plusieurs coups	14-3/21	
Utilisation de plusieurs dispositifs artificiels à plusieurs occasions pendant le même tour	14-3/20	
Divots replacés dans la zone où la balle doit être droppée	13-2/4.5	
Drapeau		
Balle d'un joueur heurte le drapeau laissé délibérément dans le trou par l'adversaire ou un co-compétiteur ayant pris le drapeau en charge	17-3/2	
Balle en suspens au bord du trou se déplaçant et frappant le drapeau pendant son enlèvement	16-2/5	
Balle en suspens au bord du trou se déplaçant lorsque le drapeau est retiré	16-2/4	
Drapeau planté dans le green à distance du trou par un plaisantin	1-4/3	
Erreur du Comité		
Arbitre indiquant par erreur la perte du trou ; les deux camps relèvent la balle ; ensuite l'arbitre découvre l'erreur	34-2/7	
Jeu d'une mauvaise balle en stroke play non corrigé sur avis d'un membre du Comité	33-7/5	
Joueur joue d'un mauvais endroit en stroke play à la suite d'une décision incorrecte ; procédure lorsque l'erreur est découverte	34-3/3.3	
Membre du Comité déclarant conforme un club non-conforme ; le joueur utilise ce club	34-3/1.5	
Quand et pour quelle durée un joueur est-il exempt de pénalité à la suite d'une décision incorrecte ?	34-3/1.5	
Green		
Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un co-compétiteur	19-1/5	
Joueur concède le coup suivant de l'adversaire et joue avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle	2-4/8	
Joueur finit de putter après la concession du coup ; action qui aide le partenaire	2-4/6	
Joueur joue un coup s'éloignant du trou pour aider son partenaire	30-3f/6	
Joueur relève le marque-balle de son adversaire croyant à tort qu'il a gagné le trou	2-4/5	
Joueur relève sa balle croyant à tort que son coup suivant est concédé	2-4/3	
Marque-balle déplacé accidentellement par le cadet de l'adversaire	20-1/7	



Trou changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green	33-2b/2	Zone de stance détériorée par le coup d'un autre joueur	13-2/8.7
Heure de départ ; les deux joueurs d'un match en retard	6-3a/3	Joueur ayant débuté en match play disqualifié pour	
Joueur autorisé à avoir le lie et la ligne de jeu lorsque la balle s'immobilise après un coup		Entente pour déroger aux Règles lors du premier tour, options du Comité	34-1a/1
Créer et ensuite aplanir des empreintes de pieds dans un bunker sur la ligne de jeu	13-2/29	Mauvais score en tour de qualification	34-1b/8
Enlever des débris affectant le jeu d'un autre joueur	23-1/10	Joueur changeant de cadet un court instant pour échanger des conseils	8-1/26
Empreinte de pieds faite dans un bunker sur une extension de la ligne de jeu du joueur par l'adversaire ou un co-compétiteur	13-2/29.5	Joueur distrait par une balle qu'un autre joueur a laissé accidentellement tomber rate son coup	1-4/1
Empreinte de pieds faite dans un bunker par un Membre du Comité	13-4/10	Joueur droppant une balle pour déterminer jusqu'où la balle pourrait rouler si elle était droppée à cet endroit selon une Règle	20-2a/8
Joueur se préparant à jouer d'un bunker demande à un autre joueur qui vient de jouer du bunker d'aplanir ses empreintes de pieds	13-4/19	Joueur enfreint une Règle ou des Règles plus d'une fois ou avec différentes pénalités	
Lie dans un bunker modifié par un joueur prenant son stance	20-3b/2	Avisé d'une infraction à une Règle ; joueur enfreint la même Règle avant de jouer	1-4/13
Lie d'un joueur affecté par du sable provenant d'une sortie de bunker d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur	13-2/8.5	Enfreint des Règles plus d'une fois avant le coup ; moment où s'appliquent des pénalités multiples	1-4/12
Lie d'une balle relevée d'une empreinte de talon dans un bunker modifié par le coup d'un autre joueur	20-3b/1	Enfreint deux Règles avec différentes pénalités ; pénalité la plus sévère appliquée	1-4/15
Lie modifié en déplaçant un piquet de cordage pour spectateurs	20-3b/3	Enfreint la même Règle avant et après le coup	1-4/14
Lie ou ligne de jeu affecté par un impact de balle créé par la balle d'un autre joueur après l'immobilisation de la balle du joueur	13-2/8	Joueur effrase du gazon alors que sa balle roule vers cette zone	1-2/8
Ligne de putt endommagée accidentellement par l'adversaire, le co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13	Joueur frappe de colère une balle jouée par le groupe suivant	1-4/4
Ligne de putt volontairement modifiée par un adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant	1-2/1	Joueur place un repère pour indiquer la distance pour une petite approche	8-2a/3
Divot d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur s'immobilise près de la balle d'un joueur dans un bunker	13-4/18	Match interrompu d'un commun accord	
Pomme de pin tombe d'un arbre et s'immobilise derrière une balle reposant dans un bunker	13-4/18.5	Au départ du 13 ^e trou ne peut être repris les jours suivants ; joueurs peuvent-ils jouer les 12 premiers trous avant de reprendre le match	7-2/11
Position d'une balle dégradée en retirant une obstruction ; obstruction remplacée par le joueur	13-2/15.5	Ne peut être repris avant trois jours ; un joueur désire jouer sur le terrain avant la reprise	7-2/10
		Mauvaise balle jouée sur un trou inconnu	15-1/3
		Nid d'oiseau interférant avec le coup	1-4/9
		Obstacle	



Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'une obstruction est enlevée et ne reste pas en place lorsque replacée ; toutes les autres parties du bunker sont plus près du trou	20-3d/2	Joueur effectue un putt d'entraînement avant que les adversaires aient terminé le trou	30/6
Balle droppée dans l'eau fortuite d'un bunker au point de dégagement maximum roule ailleurs	25-1b/6	Refus d'un adversaire ou d'un compétiteur de prendre en charge le drapeau	17-1/2
Balle non retrouvée soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau	1-4/7	Règle Locale pour infraction au code de bonne conduite ou au règlement de la compétition	33-8/6
Divot d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur s'immobilise près de la balle d'un joueur dans un bunker	13-4/18	Signification de "grave infraction à l'étiquette"	33-7/8
Insecte volant écarté depuis un obstacle d'eau	13-4/16.5	Volontairement ne pas corriger la méprise de l'adversaire sur le score d'un match	9-2/12
Lie dans un bunker modifié par un autre joueur prenant son stance	20-3b/2	"Seul but de protéger le parcours"	
Point le plus proche de dégagement		Aplanir des empreintes de pieds faites en cherchant une balle dans un bunker avant de jouer un coup du bunker	13-4/11
D'un chemin pavé, point de dégagement dans de l'eau fortuite, drop dans l'eau fortuite est impraticable	1-4/8.5	Détritus déplacé dans un bunker alors que le joueur aplanit le sable	13-4/9.5
D'un chemin pavé, point de dégagement dans de l'eau fortuite, point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite est sur le chemin pavé	1-4/8	Empreintes de pieds faites dans un bunker par un Membre du Comité	13-4/10
Refus de se conformer à une Règle en match-play	2/3	Joueur créant puis aplanissant des empreintes de pieds dans un bunker	13-4/9
Situation dangereuse		Signification de	1-2/0.7
Danger de piqûres de fourmis	33-8/22		
Serpent à sonnette ou abeilles interférant avec le jeu	1-4/10		
Signification de "Situation dangereuse"	1-4/11		
Trou de divot détériorant la zone de stance intentionnelle	13-2/8.7		
ÉTIQUETTE			
Club lancé, jeté ou frappé sur le sol ou contre un arbre	4-3/1		
Compétiteur, autre que le marqueur, sachant qu'un joueur a fait une infraction n'informant pas en temps opportun le joueur ou le Comité	33-7/9		
Compétiteur sollicite l'aide d'un co-compétiteur pour éviter une pénalité	33-7/7		
Joueur refusant d'indiquer à son adversaire combien de coup il a joué	9-2/3.5		
EXCLURE L'APPLICATION D'UNE RÈGLE			
<i>Voir Entente pour déroger aux règles</i>			
EXERCER UNE INFLUENCE SUR LA BALLE / MODIFIER LES CONDITIONS PHYSIQUES			
<i>Voir aussi Grave infraction aux règles</i>			
Balle volontairement déviée ou arrêtée			
Par un cadet qui arrête une balle, roulant vers une position où elle devra être redroppée, avant qu'elle s'immobilise	20-2c/4		
Par un co-compétiteur	19-1/5		
Par un joueur qui arrête volontairement la balle ; d'où le coup suivant doit-il être joué	1-2/5.5		
Putter avec une main et attraper la balle dans le trou avec l'autre main	1-2/5		
Sur le parcours par un spectateur	19-1/4.1		
Branche d'arbre déplacée par un compétiteur améliorant ou détériorant la ligne de jeu d'un joueur	1-2/1.5		

Détritus			Joueur renvoyant vers son partenaire sa balle encore en mouvement après qu'elle a dépassé le trou	1-2/7
Balayés le long de la ligne de putt plutôt que de côté	16-1a/10			
Qui pourrait aider le jeu du joueur enlevé par l'adversaire ou un co-compétiteur	23-1/10		Ligne de putt abritée du vent en plaçant un sac	1-2/2
Drapeau			Ligne de putt endommagée accidentellement par l'adversaire, un co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13
Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour le joueur omet volontairement de le retirer	17-3/2		Ligne de putt volontairement modifiée par un adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant	1-2/1
Ajustement vers une position plus favorable	17/4		Putter avec une main et attraper la balle dans le trou avec l'autre main	1-2/5
Pris en charge sans autorisation avant un coup mais la prise en charge cesse sur instruction du joueur après le coup	17-2/1		Réparer le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, co-compétiteur ou partenaire n'entre sa balle	1-2/3.5
Pris en charge sans autorisation pendant que la balle du joueur est en mouvement	17-2/2		Sauter à côté du trou pour faire tomber une balle en suspens ; la balle tombe dans le trou	1-2/4
Donner de l'effet à une balle en droppant	20-2a/2		Modifier les conditions physiques	
Écraser du gazon alors que sa balle roule vers cette zone	1-2/8		Actions d'étiquette modifiant les conditions physiques altérant le jeu	1-2/0.7
Grave infraction à la Règle 1-2			Ajustement du drapeau ; droits du joueur	17/4
Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour le joueur omet volontairement de le retirer	17-3/2		Améliorer ou détériorer la ligne de jeu d'un autre joueur	1-2/1.5
Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un co-compétiteur	19-1/5		Casser une partie de buisson dans une zone où une balle pourrait rouler après avoir été droppée	1-2/3
Pénalité de disqualification dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores des joueurs ne sont pas pris en compte	33/8		Créer puis aplanir des empreintes de pieds dans un bunker	13-4/9
Pénalité pour grave infraction à la Règle 1-2 différente en Match Play et en Stroke Play	1-2/0.5		Écraser du gazon alors que sa balle roule vers cette zone	1-2/8
Green			Ligne de putt endommagée accidentellement par l'adversaire, co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13
Balle relevée du green ; balle remplacée alors qu'une autre balle est en mouvement et la balle en mouvement est déviée par la balle remplacée	16-1b/3		Placer une serviette sur un cactus avant de prendre son stance	1-2/10
Balle relevée du green ; balle remplacée alors qu'une autre balle est en mouvement mais ensuite relevée de nouveau car la balle en mouvement risque de la heurter	16-1b/2		Presser sa balle sur la surface du green	1-2/9
Compétiteur accepte la réparation de marques de clous sur sa ligne de putt par un co-compétiteur	13-2/36		Réparer le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, un compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle	1-2/3.5
Impact de balle susceptible d'aider un adversaire réparé par le joueur	16-1c/2		Signification de "Seul but de protéger le parcours"	1-2/0.7
			Sur le green, balle d'un adversaire ou d'un co-compétiteur relevée pendant que la balle du joueur est en mouvement	16-1b/4

FAIRWAY ET ZONE TONDUE RAS

Voir aussi *Balle enfoncée – Sur le parcours*

Arbre tombé sur un fairway	25/9.5
Balle dérobée par un élément extérieur à un endroit inconnu	18-1/5
Balle déviée par le coup d'un joueur d'un autre groupe	19-1/2
Balle droppée qui s'enfonce	
Sur le fairway à l'impact	25-2/2
Sur le fairway à l'impact ; procédure si la balle redroppée s'enfonce à nouveau	25-2/2.5
Balle enfoncée	
Dans une bordure ou une paroi en herbe de bunker	25-2/5
Dans un terrain en réparation dans une zone tondue ras	25-2/4
Balle relevée pour déterminer si elle est enfoncée	20-1/0.7
Balle sur un talus pentu, jouée et enfoncée directement dans le sol	25-2/6
Balles reposant de chaque côté du fairway ; procédure pour un arbitre pour déterminer la balle la plus proche	10-1b/1
Dégagement d'une obstruction pour un coup vers le green, la même obstruction interfère pour un coup latéral nécessaire	24-2b/9.5
Drop du rough vers le fairway en se dégageant d'une obstruction inamovible ou d'un terrain en condition anormale	24-2b/8
Hors limites interne entre deux trous	33-2a/12
Impact de balle, dans une zone de drop sur le fairway, réparé avant de dropper	13-2/10
Joueur trouve une balle et la frappe vers le joueur qui l'a perdue	7-2/5.5
Règle Locale	
Autorisant un dégagement sans pénalité d'un obstacle d'eau dans les limites du fairway	33-8/36
Autorisant un dégagement d'une obstruction inamovible située sur une zone tondue ras proche du green	App I-A-4a
Autorisant un dégagement d'une route sans revêtement artificiel seulement pour un coup depuis l'aire de départ	33-8/20
Autorisant un dégagement pour interposition de boîtes de contrôle d'arrosage sur la ligne de vue	33-8/17

Autorisant un dégagement sur un côté spécifié d'un chemin pavé	33-8/19
Considérant qu'un mur (paroi) de bunker partiellement couvert d'herbe fait partie du bunker	33-8/39.5
Exemple de Règle Locale pour "Balle placée" et "Règles d'hiver "	App I-A-3b
Interdisant de dropper sur l'avant green pour une balle reposant sur un mauvais green	33-8/33
Interdisant un dégagement d'un terrain en réparation pour le jeu d'un trou particulier	33-8/23
Pour des parois de bunker composées de mottes entassées	33-8/39
Statut de	
Arbre tombé attaché à la souche	25/9
Carottes d'aération	23/12

FEUILLES

Voir aussi *Arbre ou buisson – Statut d'un objet*

Déplacées en s'approchant d'une balle dans un obstacle	13-4/13.5
Dessus d'une balle recouvert de feuilles dans un obstacle mais une partie de la balle visible sous un autre angle	12-1/3
Faire tomber quelques feuilles est-ce améliorer la zone de mouvement intentionnel	13-2/0.5
Règle Locale	
Autorisant un dégagement d'accumulation de feuilles dans les bunkers	13-4/33
Autorisant un dégagement d'accumulation de feuilles sur le parcours	33-8/31
Retirées de la ligne de putt en balayant avec la paume de la main	16-1a/9
Retirées sur le green par le Comité	33/1
Toucher	
Des feuilles lors du mouvement en arrière dans un bunker ou un obstacle d'eau	13-4/33
Le sol d'un obstacle avec le club en cherchant une balle supposée couverte de feuilles	12-1/4

FIL À PLOMB

Voir *Statut d'un objet*

FLEURS

Établir un hors limites vers l'intérieur d'une clôture de propriété pour protéger un massif de fleurs	33-2a/15
Marquer des zones écologiquement sensibles comme terrain en réparation	33-8/41
Règle Locale imposant à un joueur de se dégager avec pénalité d'une pépinière ou d'une plantation d'où le jeu est interdit	33-8/29

FORFAIT

Voir aussi **Concession – Trou partagé**

Camp perdant un match joué sous une mauvaise formule de jeu se désiste pour les vainqueurs	33-1/4
Gagnant du match désire concéder le match à son adversaire battu	2-4/19
Joueur ayant débuté en match play disqualifié pour un score incorrect en tour de qualification ; options du Comité vis à vis des joueurs battus et des matchs restants	34-1b/8
Joueur déclare forfait car dans l'impossibilité de respecter l'horaire ; horaire ensuite modifié et joueur demande à être réintégré	2-4/20

FOUDRE

Voir aussi **Conditions météorologiques - Interruption et reprise du jeu – Situations dangereuses**

Circonstance exigeant une interruption immédiate du jeu	App I-B-4
Directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu	6-8b/7
Joueur invoquant un danger de foudre refuse de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité	6-8b/5
Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition	30-3e/1

FOURMIS ET FOURMILIÈRES

Voir aussi **Détritus - Insectes**

Danger de piqûres de fourmis	33-8/22
Règle Locale traitant les fourmilières comme terrain en réparation	33-8/22
Situation dangereuse	
Procédure de dégagement	1-4/11
Signification de situation dangereuse	1-4/10

Statut d'une fourmilière	23/5
--------------------------	------

FOURSOMES

Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome	29-1/1
Balle provisoire en foursome	
Jouée lorsque le partenaire s'est avancé	29-1/4.5
Jouée par le mauvais partenaire d'un camp en foursome	29-1/4
Ordre de jeu pour une balle provisoire jouée ailleurs que de l'aire de départ	10/4
Quel partenaire doit jouer la balle provisoire ?	29-1/3
Carte de score	29/1
Duplicata de carte rendu lorsque l'original est perdu	6-6a/7
Handicap incorrect pour un partenaire dans une compétition en foursome stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/2.5
Handicaps individuels non inscrits sur la carte de score en foursome	6-2b/4
Changer de partenaire après le drive du premier départ	29/1
Clubs de partenaires transportés dans un seul sac	4-4a/4
Compétiteurs omettent d'inscrire leurs handicaps individuels sur la carte de score dans une compétition en foursome	6-2b/4
Concession d'un match en foursome décidée par le jeu de match en simple	2-4/21
Controverses et réclamations en match foursomes	
Camp jouant dans un ordre de jeu incorrect au départ de trois trous et dépôt alors d'une réclamation	29-2/2
Procédure pour qu'une réclamation soit valable	2-5/2
Dropper une balle dans une compétition en foursome ; Lequel des partenaires doit-il dropper ?	29/4
Foursome mixte dans lequel des aires de départ différentes sont utilisées par les hommes et les dames ; coup de départ envoyé hors limites	29/2
Frapper le sable d'un bunker avec un club après avoir raté la sortie de la balle ; match en foursome	29/5
Handicap, signification	
Dans la Règle 6-2	6-2/1

Lorsque le plein handicap n'est pas utilisé	6-2b/0.5
Heure de départ, les deux partenaires doivent-ils être présents ?	29/7
Infraction à une Règle d'un adversaire	
Discutée entre le joueur et son adversaire ; pénalité non appliquée	1-3/4
Ni le joueur, ni l'adversaire ne sont conscients ; pénalité non appliquée	1-3/5
Procédure pour qu'une réclamation soit valable	2-5/2
Joueur dans un match en foursome s'entraîne au putting sur le dernier green joué après que le partenaire a joué de l'aire de départ suivante	29/3
Joueur et partenaire drivent de la même aire de départ en foursome	29-1/9
Joueur manquant la balle	
Accidentellement en exécutant un coup	29-1/6
Volontairement, ainsi le partenaire jouera la balle au-dessus de l'eau	29-1/7
Limitation du choix du partenaire jouant du départ du premier trou en en foursome	33-1/3.5
Match en foursome	
Commencé en match à quatre balles, erreur découverte au 9ème trou	6-1/1
Joué comme un match à quatre balles par entente des joueurs	33-1/4
Ordre de jeu incorrect au départ d'un trou pour les deux camps en foursome match play	29-2/1
Ordre de jeu entre les partenaires d'un foursome	
Après un coup de départ envoyé hors limites	29/2
Après un coup manquant accidentellement la balle	29-1/6
Après un coup manquant volontairement la balle	29-1/7
Après un coup sur une mauvaise balle	29-1/8
Balle jouée en dehors de l'aire de départ dans un match en foursome	29-1/1
Camp jouant dans un ordre incorrect au départ de trois trous et dépôt alors d'une réclamation	29-2/2
Pour jouer une balle provisoire	29-1/3

Si le joueur déplace accidentellement une balle après l'avoir adressée	29-1/5
Règlement de compétition stipulant qui doit jouer du premier départ	33-1/3.5
Stroke play	
Compétiteur joue d'en dehors de l'aire de départ en foursome stroke play ; partenaire rejoue le coup	29-1/2
Ordre de jeu en foursome stroke play en cas de jeu d'une mauvaise balle	29-1/8
Signer une carte de score en foursome stroke play	29/6
Tour conventionnel (début et fin)	
En match play	2/2
En stroke play	3/3

FRAPPER LA BALLE

Voir Coup

FRAPPER UNE BALLE EN MOUVEMENT

Voir Balle en mouvement frappée par le club

FRUIT

Voir Statut d'un objet

GAINÉ DU TROU

Voir Trou

GANT

Voir aussi Équipement – Bande

Appliquer un ruban adhésif sur la main ou sur le gant	14-3/8
Autre cadet ou ami transportant les clubs d'un joueur pendant que le cadet retourne au départ avec le gant du joueur	6-4/4.5
Non conforme utilisé pendant plusieurs coups	14-3/21
Utilisé comme repère est-il de l'équipement ; balle heurte le gant	20-2a/7

GAZON

Voir Herbe et herbe sauvage

GIVRE

Enlever du givre ou de la rosée	
De la ligne de putt	16-1a/3

Près d'une balle ou sur une ligne de jeu 13-2/35

GLACE

Voir *Détritus – Eau fortuite - Obstructions*

GRAVE INFRACTION AUX RÈGLES

Voir aussi *Entente pour déroger aux règles – Étiquette*

Directives pour déterminer si il y a une grave infraction à la Règle 1-2 1-2/0.5

Étiquette

Règle Locale pour infraction au code de bonne conduite ou au règlement de la compétition 33-8/6

Signification de "grave infraction à l'étiquette" 33-7/8

Exercer une influence

Adversaire ou co-compétiteur ayant pris en charge le drapeau pour un joueur omet volontairement de l'enlever 17-3/2

Application de la Règle 1-2 ; pénalité de disqualification dans une compétition par équipe dans laquelle tous les scores des joueurs ne sont pas pris en compte 33/8

Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green 19-1/5

Balle volontairement déviée ou arrêtée sur le green par un co-compétiteur 19-1/5

Joueur ; d'où le coup suivant doit être joué s'il a arrêté ou dévié volontairement la balle 1-2/5.5

Jouer d'un mauvais endroit

Avantage significatif obtenu lorsqu'un joueur joue un coup depuis une zone écologiquement sensible 33-8/44

Balle déclarée injouable dans un obstacle d'eau, droppée dans l'obstacle et jouée 20-7/2

Balle droppée dans la zone où la balle d'origine est perdue ; balle ensuite jouée 27-1/3

Balle droppée et jouée selon la Règle 25-1c en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le terrain en réparation 25-1c/2

Balle droppée hors du bunker selon une option de la Règle de la balle injouable exigeant de dropper dans le bunker 28/10

Balle jouée de l'endroit où la balle d'origine a été déviée hors limites par un véhicule de maintenance 20-7/1

Balle jouée depuis un terrain en réparation abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation 18-2/8.5

Balle jouée du green déviée par un élément extérieur en mouvement ; coup non rejoué 19-1/3

Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine trouvée ensuite hors de l'obstacle d'eau 26-1/3

Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine soit dans l'obstacle ; balle d'origine trouvée ensuite dans l'obstacle d'eau 26-1/4

Balle non retrouvée considérée comme déplacée par un élément extérieur en l'absence de certitude ou quasi-certitude 27-1/2.5

Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppe une autre balle dans le bunker et la joue ; balle d'origine trouvée ensuite hors du bunker 20-7c/3

Coup joué depuis une zone écologiquement sensible 33-8/43

Exemple de grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau latéral 26-1/21

Joueur joue un second coup, considère sa balle injouable et retourne au départ 28/6

Obstacle d'eau considéré comme obstacle d'eau latéral 26-1/11

Joueur joue d'un mauvais endroit en stroke play à la suite d'une décision incorrecte ; procédure lorsque l'erreur est découverte 34-3/3.3

Joueur joue sur la base d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur lorsque l'erreur est découverte 34-3/3

Mauvaise balle jouée en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle 15/7

Signification de "grave infraction à l'étiquette" 33-7/8

GRAVIER

Voir [Pierre, rocher ou gravier](#)

GREEN

Voir aussi [Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Balle en suspens au bord du trou – Bouchon d'ancien trou – Drapeau – Indication de la ligne de putt – Ligne de putt – Mauvais green – Trou](#)

Balle aidant le jeu

Compétiteur demandant qu'une balle en position de l'aider ne soit pas relevée 22/6

Procédure pour un membre du Comité si le compétiteur ne relève pas sa balle aidant le jeu 22/7

Balle au repos déplacée

Balle d'un adversaire renvoyée par un joueur après concession déplace la balle du joueur 18-2/18

Déplacée accidentellement du pied en enlevant un détrit sur le green 23-1/11

Balle déviée ou arrêtée sur le green

Après un coup de l'extérieur du green 19-1/6

Après un coup du green 19-1/7

Coup joué du green heurte une balle sur le green appartenant à un compétiteur d'un autre groupe 19-5/2

Coup joué du green touche mais ne déplace pas une balle d'un co-compétiteur reposant sur le green 19-5/4

Joueur renvoyant vers son partenaire sa balle encore en mouvement après qu'elle a dépassé le trou 1-2/7

Par un élément extérieur en mouvement ; coup non rejoué 19-1/3

Par une balle replacée pendant qu'une autre balle est en mouvement 16-1b/3

Balle écartée du bord du trou en la frappant par dépit 18-2/23

Balle en suspens au bord du trou

Balle de co-compétiteur renvoyée du bord du trou par un compétiteur et non replacée 3-2/1

Balle tombe dans le trou après la concession du coup suivant 2-4/2

Sauter à côté du trou pour faire tomber une balle en suspens ; la balle tombe dans le trou 1-2/4

Relevée, nettoyée et replacée ; balle ensuite tombe dans le trou 16-2/0.5

Renvoyée par l'adversaire avant que le joueur ne détermine son statut 16-2/2

Tombe dans le trou après avoir été adressée 18-2/24

Balle entre dans un trou d'animal fuisseur dans un bunker et s'immobilise sous le green 25-1b/25

Balle oscillant par le vent pressée contre la surface du green 1-2/9

Balle puttée d'un mauvais endroit relevée et puttée de l'endroit correct 20-7c/2

Balle relevée

Alors qu'une autre balle est en mouvement 16-1b/4

Nettoyée et replacée ; balle ensuite tombe dans le trou 16-2/0.5

Parce que le joueur craint que la balle se déplace 16-1b/1

Placée en avant du marque-balle et ensuite roule ou est reculée vers la position d'origine 16-1a/17

Plusieurs fois sans la marquer ; Omission d'inclure les pénalités sur la carte de score découverte avant la clôture de la compétition 6-6d/7

Balle replacée

À un mauvais endroit sur le green et entrée 20-7c/1

En la faisant rouler avec le putter 16-1d/3

Et au repos sur le green roule et frappe une autre balle sur le green 19-5/1.5

Sur le green alors qu'une autre balle est en mouvement ; balle en mouvement déviée par la balle replacée 16-1b/3

Sur le green alors qu'une autre balle est en mouvement ; balle ensuite relevée parce qu'elle risque de la heurter 16-1b/2

Sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplace ensuite 20-4/1

Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement 20-3a/2

Balle substituée par erreur sur le green ; erreur découverte après avoir joué le coup de l'aire de départ suivante 15-2/3

Boue sur la balle touche le green mais la balle elle-même ne touche pas le green 16/1

Bouteille utilisée comme niveau 14-3/12.5

Cadet			
Balle relevée du green par le joueur et placée par le cadet derrière le marque-balle	20-4/2		
Frotte la surface du green mais le joueur n'en bénéficie pas	16-1d/6		
Projette une ombre pour indiquer la ligne de putt	8-2b/1		
S'entraîne sur ou teste les surfaces des greens d'un terrain avant un tour en stroke play	7-1b/5		
Touche le green pour indiquer la ligne de jeu avant une approche hors du green	8-2b/3		
Club utilisé comme fil à plomb	14-3/12		
Compétition par équipes : Peut-on demander à un capitaine d'équipe autorisé à donner des conseils de rester hors des greens	8-2b/4		
Concession			
Balle d'un adversaire renvoyée par un joueur après concession déplace la balle du joueur	18-2/18		
Balle tombe dans le trou après la concession du coup suivant	2-4/2		
Du coup refusée par le joueur et retirée par l'adversaire ; joueur putte ensuite et manque	2-4/7		
Entente pour concéder des putts courts	1-3/2		
Finir de putter après la concession du trou	2-4/6		
Joueur concède le coup suivant et éloigne la balle le long de sa ligne de putt	16-1d/2		
Joueur concède le coup suivant et entre ensuite la balle de l'adversaire en la renvoyant	2-4/1		
Joueur concède le coup suivant et fait rouler ou frappe la balle vers l'adversaire	16-1d/1		
Joueur concède le coup suivant et joue avant que l'adversaire puisse relever sa balle	2-4/8		
Joueur relève sa balle croyant à tort que son coup suivant est concédé	2-4/3		
Relèvement de la balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/4		
Relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/5		
Déplacer un trou			
En stroke play à la suite de l'extrême difficulté de son emplacement	33-2b/1.5		
Trous changés et/ou marques de départ déplacées pendant un tour en stroke play	33-2b/1		
Trou endommagé changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green	33-2b/2		
Double green ; statut de la moitié utilisée pour un trou non joué	25-3/1		
Drapeau			
Pris en charge sans autorisation avant le coup mais la prise en charge cesse sur instruction du joueur après le coup	17-2/1		
Pris en charge sans autorisation pendant que la balle du joueur est en mouvement	17-2/2		
Règle 8-2b est-elle enfreinte si drapeau tenu derrière le trou touche accidentellement le green	17-1/4.5		
Tenu d'une main et putter avec l'autre main	17-1/5		
Eau fortuite sur le green			
Balayer ou éponger de l'eau fortuite sur la ligne de putt	16-1a/1		
Cas du joueur dont la balle est sur le green et le point le plus proche de dégagement est hors du green	25-1b/10.5		
Enlèvement d'eau fortuite ou de détritrus sur le green par le Comité	33/1		
Entre la balle hors du green et le trou	25-1a/2		
Point le plus proche de dégagement hors du green	25-1b/10		
Visible sur le green lorsque le joueur marche à côté de sa ligne de putt mais pas ailleurs	25/5		
Extension de la ligne de putt derrière la balle			
Partenaire se plaçant sur une extension de la ligne de putt derrière la balle	30-3f/13		
Signification de "ligne de putt" dans le contexte "placer les pieds de part et d'autre de la ligne de putt"	16-1e/1		
Faire pivoter une balle sur le green sans marquer sa position	18-2/33		
Frotter la balle sur le green pour la nettoyer	16-1d/5		

Impact de balle		Balle relevée du green par le joueur et placée par le cadet derrière le marque-balle	20-4/2
En partie sur et en partie hors du green sur la ligne de jeu	16-1c/1.5	Déplacé accidentellement par un joueur après l'enlèvement de détrit	20-1/12
En position d'aider l'adversaire réparé par le joueur	16-1c/2	Enfoncé par un adversaire	20-1/6.5
Marques de clous réparées en même temps que la réparation d'un impact de balle	16-1a/16	Méthode utilisée pour marquer la position d'une balle	20-1/16
Réparé une seconde fois	16-1c/1	Placé ailleurs que derrière la balle	20-1/19
Ligne de putt		Relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il la concession du coup suivant	2-4/5
Abritée du vent	1-2/2	Marque de clous	
Balayer ou éponger de l'eau fortuite sur la ligne de putt	16-1a/1	Aplanie lorsque le joueur répare un ancien bouchon de trou	16-1a/16.5
Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt	16-1c/3	Compétiteur accepte la réparation d'une marque de clou sur sa ligne de putt par un co-compétiteur	13-2/36
Cadet ayant pris le drapeau en charge conseille de viser son pied	8-2b/2	Ligne de putt endommagée accidentellement par l'adversaire, un co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13
Cadet projette une ombre pour indiquer la ligne de putt	8-2b/1	Ligne de putt volontairement modifiée par un adversaire ou co-compétiteur en la piétinant	1-2/1
Champignon poussant sur la ligne de putt	16-1a/15	Réparée en même temps que la réparation d'un impact de balle	16-1a/16
Eau fortuite visible sur le green lorsque le joueur marche à côté de sa ligne de putt mais pas ailleurs	25/5	Réparer un dommage de marque de clou autour du trou	16-1c/4
Endommagée accidentellement par l'adversaire, co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13	Marquer un green en île	33-2a/10
Enlèvement d'eau fortuite ou de détrit sur un green par le Comité	33/1	Match play à quatre balles	
Enlever de la rosée ou du givre de la ligne de putt	16-1a/3	Joueur avec un putt pour partager relève sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire basée sur un malentendu	30/5
Joueur en droit de putter se tient sur la ligne de putt d'un autre joueur	30-3b/1	Joueur renvoyant vers son partenaire sa balle encore en mouvement après qu'elle a dépassé le trou	1-2/7
Joueur marche sur sa ligne de putt	16-1a/12	Renoncer à son tour de putter en match play à quatre balles	30-3b/2
Joueur touche le green en montrant la ligne de putt à son partenaire et incidemment touche sa propre ligne de putt	30/2.5	Putter d'une main et attraper la balle dans le trou avec l'autre main	1-2/5
Modifiée volontairement par l'adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant	1-2/1	Putting d'entraînement	
Signification de "ligne de putt" dans le contexte "placer les pieds de part et d'autre de la ligne de putt"	16-1e/1	Avec le putter d'un autre joueur pendant un tour	4-4a/13
Marque-balle		En dehors du green en attendant de putter	7-2/3
Balle placée devant le marque-balle et ensuite roulée ou glissée vers la position d'origine	16-1a/17	Sur le green précédent un joueur en match à quatre balles s'entraîne après que le partenaire a joué de l'aire de départ suivante	30-3f/12
Balle placée mais marque-balle non enlevé ; balle se déplace ensuite	20-4/1		

Règle Locale		Tenir une balle en main contre la poignée en puttant	14-3/6
Annulant l'obligation d'entrer la balle sur un green temporaire	33-8/1		
Autorisant un dégagement de sillons en bordure d'un green	33-8/24		
Clarifiant le statut d'un matériau similaire à du sable	33-8/40		
Imposant à un joueur de jouer hors tour sur un green	33-8/7		
Interdisant de dropper sur l'avant-green pour une balle sur un mauvais green	33-8/33		
Permettant la réparation de traces de sabots d'animaux sur le green	33-8/32		
Permettant le dégagement d'obstructions inamovibles sur le parcours près du green	App I-A-4a		
Permettant le dégagement en cas de présence excessive d'excréments d'oiseaux ou d'animaux	33-8/32.7		
Signification de		Heure de départ	
Indication de la ligne de putt	8-2b/0.5	Joueur en retard mais à l'heure pour jouer dans l'ordre correct	6-3a/2
Placer une marque dans le but d'indiquer la ligne de putt	8-2b/0.5	Joueur en retard mais le groupe est incapable de jouer à cause d'un délai	6-3a/4
Statut d'une balle touchant un obstacle d'eau et le green	26/1.5	Joueurs partant en avance	6-3a/5
Tester l'humidité du green derrière la balle	16-1d/4	Jeu interrompu par le Comité	
Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement	20-3a/2	Joueur désire s'entraîner après la reprise mais avant le jeu du groupe	7-2/12
		Options si le jeu est interrompu après qu'un compétiteur d'un groupe a joué depuis l'aire de départ	6-8b/2
		Trou terminé par un compétiteur du groupe après une interruption de jeu pendant le jeu du trou	6-8b/3

GRIP, PRENDRE SON GRIP

Voir aussi Clubs

Changer de clubs en raison de poignées humides	4-3/5		
Liaison du grip du club d'un joueur avec un bras artificiel	14-3/15		
Main tenant le club			
Ancrée avant mais pas pendant le coup	14-1b/4		
Ancrée pendant une partie d'un coup	14-1b/5		
En contact avec des vêtements durant le coup	14-1b/7		
Signification de point d'ancrage	14-1b/2		
Touche le corps par inadvertance pendant le coup	14-1b/6		
Relier ensemble des doigts avec un ruban adhésif pour aider à tenir le club	14-3/8		
Tenir une balle en main contre le grip pour un mouvement d'essai ou d'entraînement	14-3/6.5		

GROUPES ET GROUPE

Voir aussi Heure de départ

Coéquipiers en même temps compétiteurs échangent des conseils	8-1/22		
Compétiteurs fixent leurs propres groupes	33-3/3		
Groupes pour un barrage en stroke play	33-3/4		
Heure de départ			
Joueur en retard mais à l'heure pour jouer dans l'ordre correct	6-3a/2		
Joueur en retard mais le groupe est incapable de jouer à cause d'un délai	6-3a/4		
Joueurs partant en avance	6-3a/5		
Jeu interrompu par le Comité			
Joueur désire s'entraîner après la reprise mais avant le jeu du groupe	7-2/12		
Options si le jeu est interrompu après qu'un compétiteur d'un groupe a joué depuis l'aire de départ	6-8b/2		
Trou terminé par un compétiteur du groupe après une interruption de jeu pendant le jeu du trou	6-8b/3		

HANDICAP ET COMPÉTITION AVEC HANDICAP

Voir aussi Clôture de la compétition – Réclamations et contestations – Scores et cartes de score

Compétiteur disqualifié d'une compétition avec handicap réclame le prix brut	33-1/13		
Compétiteur enregistre un handicap incorrect pour son partenaire en foursome stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/2.5		
Compétiteur gagne une compétition avec un handicap incorrect à la suite d'une erreur du Comité ; erreur découverte plusieurs jours plus tard	6-2b/3		
Compétiteurs dans une compétition en foursome omettent d'inscrire leurs handicaps individuels sur la carte de score	6-2b/4		

Compétition où les deux meilleurs de quatre scores sont utilisés pour déterminer le vainqueur ; compétiteur rend une carte de score avec un handicap supérieur dans le premier tour	6-2b/5	Lorsque le plein handicap n'est pas utilisé	6-2b/0.5
Contre bogey avec handicap ; enregistrement d'un score brut inférieur n'affectant pas le résultat du trou	32-2a/5	Score net négatif ou égal à zéro	2-1/2
Coup de handicap		Stableford	
Réclamé après la concession du trou	6-2a/4	Enregistrement d'un score brut inférieur affectant le résultat du trou	32-2a/3
Réclamé par erreur sur un trou ; erreur découverte avant la fin du trou	6-2a/3	Enregistrement d'un score brut inférieur n'affectant pas le résultat du trou	32-2a/4
Reçu par erreur sur un mauvais trou	6-2a/2	Stableford quatre balles avec handicap	
Détermination de l'honneur		Scores d'un camp intervertis sur un trou à l'avantage du camp	32-2a/2
Match play avec handicap	10-1a/1	Scores d'un camp intervertis sur un trou mais pas à l'avantage du camp	32-2a/1
Stroke play avec handicap	10-2a/1		
Coup supplémentaire reçu par erreur ; statut d'une réclamation tardive	2-5/13		
Détermination des coups reçus en match play à quatre balles si un joueur ne peut pas jouer	30-3a/3		
Handicaps non déterminés avant de commencer un match	6-2a/1		
Mauvais handicap			
Appliqué par le Comité et entraîné qu'un joueur ne reçoit pas de prix	33-5/2		
Inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition	6-2b/3.5		
Rapport utilisé dans un match	6-2a/6		
Sciemment utilisé en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/2		
Utilisé en raison d'une information erronée du Comité	33-1/12		
Utilisé par erreur ; erreur découverte après la clôture de la compétition en stroke play	6-2b/1		
Utilisé par erreur ; erreur découverte après la proclamation officielle du résultat du match	6-2a/5		
Mauvaise application d'un handicap entraînant un tirage incorrect en match play	33-5/3		
Modification d'une table de coups de handicap pour des matchs commençant ailleurs qu'au 1er trou	33-4/1		
Signification de Handicap			
Dans la Règle 6-2	6-2/1		
		HERBE OU HERBE SAUVAGE	
		<i>Voir aussi Fairway et zone tondue ras – Marque de club – Test ou tester</i>	
		Aire de départ	
		Aplanir des irrégularités de surface avant le coup suivant	13-2/2
		Couper de l'herbe derrière la balle sur l'aire de départ	13-2/3
		Après un coup	
		Balle jouée d'un bunker tombe sur la bordure en herbe du bunker ; joueur frappe le sable avec un club ; balle roule alors en arrière dans le bunker	13-4/35.5
		Écraser du gazon alors que sa balle roule vers cette zone	1-2/8
		Balle déplacée	
		Par de l'herbe sauvage poussée par le vent	18-1/6
		Verticalement vers le bas dans de longues herbes	18/1
		Balle hors d'un terrain en réparation mais grandes herbes de cette zone interférant avec le mouvement	25-1a/1
		Balle reposant sur un terrain engazonné dans un bunker considérée injouable	28/9
		Bunker, paroi ou lèvre	
		Balle enfoncée dans une bordure ou une paroi en herbe de bunker	25-2/5
		Règle Locale clarifiant le statut d'un bunker dont les parois sont composées de mottes entassées	33-8/39
		Règle Locale considérant qu'un mur (paroi) de bunker partiellement couvert d'herbe fait partie du bunker	33-8/39.5

Coucher de l'herbe en faisant rouler une pierre	13-2/13	Tester l'herbe pour déterminer si c'est attaché ou s'il s'agit d'un détrit	
Écraser le gazon ou une touffe d'herbe		Déplacer une bande de gazon pour déterminer si elle attachée	13-2/26
Écraser ou piétiner	1-2/1	Touffe d'herbe sur la ligne de putt balayée pour déterminer s'il s'agit d'un détrit	16-1a/11
Écraser ou aplatir dans le "Seul but de protéger le parcours"	1-2/0.7		
Enlever de l'herbe adhérent à la balle	21/2		
Gazon soulevé en déplaçant un piquet de cordage pour spectateurs	20-3b/3		
Gazon soulevé par un tuyau souterrain	24/14		
Joints entre des plaques de gazon ; Règle Locale accordant un dégagement	App I-A-3e		
Ligne de putt volontairement modifiée par l'adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant	1-2/1		
Marcher sur une balle dans de grandes herbes ; lie modifié et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable ; procédure pour le joueur	20-3b/5		
Marque-balle placé tasse l'herbe			
Devant la balle sur le green	20-1/19		
Et change le lie de la balle	20-1/15.5		
Quand une balle est-elle enfoncée dans le sol ?	25-2/0.5		
Quand un club touche-t-il le sol dans l'herbe à l'intérieur d'un obstacle d'eau ?	13-4/8		
Règle Locale			
Accordant un dégagement pour les joints entre des plaques de gazon	App I-A-3e		
Clarifiant le statut d'un bunker dont les parois sont composées de mottes entassées	33-8/39		
Considérant qu'un mur (paroi) de bunker partiellement couvert d'herbe fait partie du bunker	33-8/39.5		
Tranchée de câbles temporaires recouverte d'herbe assimilée à un terrain en réparation	App I-A-4c		
Signification de « Améliorer » dans la Règle 13-2	13-2/0.5		
Statut de			
Chutes de gazon coupé	25/11		
Gazon soulevé par un tuyau souterrain	24/14		
Plante ne poussant pas dans une zone de terrain en réparation	25/10.9		
Zones couvertes d'herbe dans un bunker	13/2		
		HERBE SAUVAGE	
		<i>Voir Herbe ou herbe sauvage</i>	
		HEURE DE DÉPART	
		<i>Voir aussi Groupes et groupage – Parcours injouable ou fermé</i>	
		Ajournement de la finale d'un match à la suite de la blessure d'un joueur	6-3a/1
		Application de la Règle 6-3a ; pénalité de disqualification dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores des joueurs ne sont pas pris en compte	33/8
		Compétiteurs fixent leurs propres groupes et heures de départ	33-3/3
		Deux joueurs d'un match en retard	6-3a/3
		Foursome, les deux partenaires doivent-ils être présents ?	29/7
		Joueur absent rejoint son partenaire après qu'un co-compétiteur a joué de l'aire de départ mais avant que le partenaire ne joue	31-2/1
		Joueur déclare forfait car dans l'impossibilité de respecter l'horaire ; horaire ensuite modifié et joueur demande à être réintégré	2-4/20
		Joueur non présent à l'heure du départ	
		Arrive à 9:00:45 au lieu de 9:00:00	6-3a/2.5
		Circonstances justifiant l'annulation d'une pénalité de disqualification pour retard	6-3a/1.5
		Deux joueurs d'un match en retard	6-3a/3
		Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure	33-3/2
		Joueur en retard mais le groupe est incapable de jouer à cause d'un délai	6-3a/4
		Statut d'une heure de départ fixée par les joueurs	33-3/1
		Tous les compétiteurs doivent être présents	6-3a/2
		Parcours fermé	
		Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure	33-3/2



Match commencé en ignorant que le terrain est fermé	33-2d/4	Jouée d'un point plus proche du trou que la balle d'origine le joueur pensant à tort que sa balle d'origine, qui est visible, est hors limites	27-2c/3
Partir en avance	6-3a/5	Jouée en croyant à tort que c'est la balle d'origine	27-2b/7
Reprise du jeu après une interruption de jeu		Jouée en l'absence de possibilité raisonnable de penser que la balle d'origine soit perdue ou hors limites	27-2a/3
Compétiteur refuse de prendre le départ ou ramasse sa balle à cause d'intempéries ; tour annulé ensuite	33-2d/3	Relevée par erreur croyant à tort que la balle d'origine repose dans les limites du terrain	27-2b/8
Joueur dans l'impossibilité de reprendre à l'heure prescrite un match interrompu	6-8b/4	Trois balles jouées du même point, seule la seconde est une balle provisoire	27-2a/4
Quand les joueurs doivent-ils être présents ?	6-8b/9	Utilisée comme seconde balle lorsqu'on ne peut déterminer si la balle d'origine est hors limites	3-3/1
Signification de "heure de départ"	6-3a/2.5	Balle ramenée sur le terrain par le courant de l'eau dans un obstacle d'eau latéral	26-1/8
Statut d'une heure de départ fixée par les joueurs	33-3/1	Balle s'immobilise hors limites	
Tous les compétiteurs doivent être présents en stroke play	6-3a/2	Balle déplacée accidentellement par un mouvement en arrière du club après un coup manqué ; balle s'immobilise hors limites	18-2/22

HONNEUR

Voir aussi *Jouer hors tour – Ordre de jeu*

Détermination de l'honneur		Balle d'origine et balle provisoire trouvées hors limites	27-2c/4
Au trou qui suit un trou faisant l'objet d'une réclamation	10-1a/2	Balle d'origine hors limites ; balle rehaussée selon la Règle de coup et distance touchée à l'adresse et tombe du tee	11-3/3
En match play avec handicap	10-1a/1	Balle du joueur heurte son propre cadet, balle s'immobilise hors limites	19-2/2
En stroke play avec handicap	10-2a/1	Balle du joueur heurte son propre cadet se tenant hors limites et s'immobilise hors limites	19-2/4
Lorsque l'adversaire demande au joueur ayant l'honneur d'annuler le coup joué de l'extérieur de l'aire de départ	11-4a/1	Balle emportée hors limites par le courant d'un obstacle d'eau	26-1/7
Joueurs s'entendant pour ne pas jouer dans l'ordre prescrit pour gagner du temps	10-1c/3	Balle entre dans le trou d'un animal fousseur dans les limites du terrain et s'immobilise hors limites	25-1b/24

HORS LIMITES

Voir aussi *Balle provisoire – Clôture, ligne, mur ou piquet de hors limites – Marquer ou définir un terrain*

Balle du joueur heurte son propre cadet se tenant hors limites et s'immobilise sur le terrain	19-2/3	Balle envoyée hors limites depuis un bunker ; la balle droppée selon la Règle 20-5 touche en premier une partie du terrain située sur le parcours	20-5/2
Balle pensée à tort être hors limites relevée ; compétiteur joue une autre balle de l'aire de départ	18-2/11	Balle envoyée hors limites depuis une mauvaise aire de départ dans un match et coup non annulé	11-5/3
Balle provisoire			
Annonce	27-2a/1		
Déterminer qui joue une balle provisoire en foursome	29-1/3		
Impossible à distinguer de la balle d'origine	27/11		

Balle heurte accidentellement l'adversaire qui se tient hors limites et s'immobilise hors limites	19-3/1	Mauvaise balle envoyée hors limites ; autre balle jouée selon la Règle 27-1 ; balle d'origine trouvée ensuite à proximité	15/11
Balle jouée de l'endroit où la balle d'origine a été déviée hors limites par un véhicule de maintenance	20-7/1	Mauvaise balle trouvée hors limites, jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine ensuite trouvée sur le terrain	15/12
Balle jouée de l'extérieur de l'aire de départ va hors limites	11-4b/6	Dégagement d'une obstruction inamovible entraîne incidemment un dégagement d'une clôture de hors limites	24-2b/6
Balle jouée d'un bunker est hors limites ou perdue ; joueur teste l'état du bunker ou aplanit des empreintes de pieds avant de dropper une autre balle dans le bunker	13-4/37	Joueur entre dans une zone écologiquement sensible pour récupérer une balle	33-8/42
Balle jouée d'un obstacle d'eau vers un hors limites	26-2/1	Joueur peut-il s'assurer de la position de la balle d'un adversaire pouvant être hors limites avant de jouer	9-2/16
Balle manquée au départ puis envoyée hors limites	20-5/1	Objets définissant un hors limites	
Balle non retrouvée dans un tuyau de drainage ou un conduit dont l'entrée est hors limites	24-3b/1	Améliorer la position de la balle en courbant une clôture de hors limites	13-2/18
Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; cadet au courant de cette action de l'élément extérieur	15/9	Balle relevée et droppée pour se dégager d'un piquet de hors limites selon la Règle de l'obstruction	18-2/3
Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; joueur et cadet ignorent cette intervention de l'élément extérieur	15/10	Canalisation d'eau à l'air libre adjacente et parallèle à une clôture de hors limites pose problème ; procédure suggérée	33-2a/1
Balle se déplace après avoir été adressée et s'immobilise hors limites	18-2/5	Considérer une balle comme étant sur le terrain tant qu'elle n'est pas au-delà du mur de hors limites	33-2a/16
Cadet de l'adversaire relève la balle d'un joueur qui peut être ou non hors limites	18-3b/5	Dégagement d'une obstruction inamovible entraîne incidemment un dégagement d'une clôture de hors limites	24-2b/6
Coup exécuté sur une balle reposant hors limites	15/6	Déplacer une balle reposant contre une clôture de hors limites en frappant l'autre côté de la clôture	14-1a/5
Coup joué depuis une zone écologiquement sensible définie comme hors limites	33-8/43	Échelier fixé à une clôture de hors limites	24/1
Entrée d'un drain hors limites ; balle non retrouvée dans le drain hors limites	24-3b/1	Établir une ligne de hors limites à l'intérieur d'une clôture limite de propriété	33-2a/15
Explication des options selon la Règle 26-2b si une balle jouée d'un obstacle d'eau s'immobilise hors limites	26-2/1	Hors limites interne entre deux trous	33-2a/12
Foursome mixte dans lequel différentes aires de départ sont utilisées par les hommes et les dames ; coup de départ hors limites	29/2	Joueur enlève un piquet de hors limites sur la ligne de jeu mais le replace avant de jouer	13-2/25
Joueur envoie sa balle hors limites, la relève, droppe la balle à l'endroit où repose la balle de son partenaire et joue un coup d'entraînement	30-3f/7	Marquer des zones écologiquement sensibles	33-8/41
		Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites	24/4

Piquet définissant un hors limites déplacé ; Omission d'inclure la pénalité sur la carte de score	6-6d/6	Considérant une balle comme étant sur le terrain tant qu'elle n'est pas au-delà du mur de hors limites	33-2a/16
Piquet définissant un hors limites enlevé sans autorisation pendant une compétition	33-2a/19	Considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais s'immobilise sur le terrain	33-8/38
Piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué	24/5	Hors limites internes s'appliquant uniquement aux coups joués depuis l'aire de départ	33-2a/14
Porte dans une clôture de hors limites	27/18	Piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué	24/5
Quand une balle à l'intérieur d'une clôture de hors limites est-elle hors limites ?	27/19	Statut d'une balle traversant une route publique qui divise un terrain et qui est hors limites	27/20
Renforts inclinés ou haubans soutenant	24/2	Substituer une balle lorsqu'on doit redropper	20-6/4
Retrait d'un piquet de hors limites gênant le mouvement	13-2/17		
Rivière ou plan d'eau adjacent au trou mais hors de la propriété	33-2a/11		
Socles en béton de poteaux de clôture de hors limites	24/3		
Objets reposant hors limites			
Améliorer la zone du mouvement intentionnel en déplaçant un objet poussant ou fixe situé hors limites	13-2/19		
Enlever un débris reposant hors limites	23-1/9		
Entrée de drain hors limites ; balle non retrouvée dans le drain hors limites	24-3b/1		
Entrée de drain hors limites ; balle trouvée ou perdue dans le drain sous le terrain	24-2b/12		
Interférence par un objet artificiel inamovible situé hors limites	24-2b/21		
Objet artificiel amovible reposant hors limites	24-1/3		
Obstacle d'eau non délimité avec lisière hors limites	26/3		
Partie de clôture située hors limites penche au-dessus de la limite et interfère avec le mouvement	13-2/20		
Trou d'animal fouisseur hors limites ; balle entre et s'immobilise dans les limites	25-1b/23		
Végétaux poussant à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible	33-8/44.5		
Règle Locale			
Aire de départ décrétée sur le terrain pour le coup de départ et hors limites par la suite	33-2a/13		

HORS TOUR

Voir Jouer hors tour – Ordre de jeu

IDENTIFIER UNE BALLE

Voir Balle perdue – Chercher et identifier une balle

IMPACT DE BALLE

Voir aussi Balle enfoncée – Marque-balle

Balle			
Rebondit hors de son propre impact et y retourne	25-2/1		
Relevée pour déterminer si elle est enfoncée	20-1/0.7		
Retourne dans l'impact créé au coup précédent	25-2/3		
Balle enfoncée dans la paroi du trou			
Reposant entièrement sous le bord du trou	16/2		
Reposant partiellement sous le bord du trou	16/3		
Créé par la balle d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur	13-2/8		
Enlever de la rosée ou du givre sur la ligne de putt			
Autrement qu'en réparant un impact de balle	16-1a/3		
Incidemment en réparant un impact de balle	13-2/35		
Quand une balle est-elle enfoncée dans le sol ?	25-2/0.5		
Rempli d'eau fortuite	25/3		
Réparer un impact			
Dans une zone de drop réparé avant de dropper	13-2/10		

En partie sur et en partie hors du green	16-1a/16
Et en même temps des marques de clous	16-1c/1.5
Qui a endommagé le trou	16-1a/6
Sur le green par un cadet sans autorisation du joueur	6-4/10
Sur la ligne de putt	13-2/0.5
Susceptible d'aider un adversaire	16-1c/2
Une seconde fois	16-1c/1

IMPOSER UNE PÉNALITÉ

Voir Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité

INDICATION DE LA LIGNE DE JEU

Voir aussi Indication de la ligne de putt – Ligne de jeu – Ligne de putt

Club placé sur le sol pour aligner les pieds	8-2a/1
Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement	20-3a/2
Placer un objet ou une marque	
À côté ou derrière la balle pour indiquer la ligne de jeu	8-2a/2
Pour indiquer la distance d'une petite approche	8-2a/3
Signification de	
Ligne de jeu indiquée par quiconque	8-2a/0.5
Placer une marque dans le but d'indiquer la ligne de jeu	8-2a/0.5
Toucher le green pour indiquer la ligne de jeu avant que le joueur ne joue une petite approche de l'extérieur du green	8-2b/3

INDICATION DE LA LIGNE DE PUTT

Voir aussi Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Green – Indication de la ligne de jeu – Ligne de jeu – Ligne de putt

Cadet ayant pris le drapeau en charge conseille de viser son pied	8-2b/2
Ligne	
Rayer le green pour marquer la position de la balle	20-1/16
Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement	20-3a/2
Marque balle en position d'aider un autre joueur	20-1/11

Peut-on demander à un capitaine d'équipe autorisé à donner des conseils de rester hors des greens	8-2b/4
Projeter une ombre pour indiquer la ligne de putt	8-2b/1
Signification de	
Indication de la ligne de putt	8-2b/0.5
Placer une marque dans le but d'indiquer la ligne de putt	8-2b/0.5
Toucher le green en montrant la ligne de putt à son partenaire et incidemment toucher sa propre ligne de putt	30/2.5

INSECTES

Voir aussi Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Détritus – Statut d'un objet

Balle adressée sur le green ; balle se déplace en tentant de chasser un insecte de la balle	23-1/12
Enlever un insecte sur une balle	23-1/5
Règle Locale	
Dégagement pour des dommages causés par des insectes	33-8/21
Traitement des fourmilières comme terrain en réparation	33-8/22
Situation dangereuse	
Abeilles interfèrent avec le jeu	1-4/10
Danger de fourmis de feu	33-8/22
Signification de "situation dangereuse"	1-4/11
Statut de	
Araignées et toiles d'araignées (créatures ressemblant à des insectes)	23/5.5
Fourmilières	23/5
Insecte sur une balle reposant dans un bunker ou un obstacle d'eau	23-1/5
Insecte volant dans un obstacle d'eau	13-4/16.5

INSTRUCTIONS

Voir Conseil

INTERFÉRENCE

Voir Balle aidant ou gênant le jeu – Exercer une influence sur la balle / modifier les conditions physiques

INTERRUPTION ET REPRISE DU JEU

À cause d'un problème physique	6-8a/3	Trou terminé par un compétiteur du groupe après que le jeu a été interrompu pendant le jeu du trou	6-8b/3
À cause d'une voiturette en panne	6-8a/4	Joueur dans l'impossibilité de reprendre à l'heure prescrite un match interrompu	6-8b/4
Arbre tombe sur un fairway pendant un tour conventionnel	25/9.5	Joueur invoquant un danger de foudre refuse de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité	6-8b/5
Balle reposant dans un mauvais lie déplacée pendant une suspension de jeu ; le joueur n'estime pas la position de manière précise	6-8d/5	Joueur retourne à l'aire de départ pour récupérer un club oublié	6-7/1
Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt	16-1c/3	Le lie modifié	
Caractéristiques de jeu du club changées pendant une interruption de jeu ; erreur découverte avant la reprise du jeu	4-2/2	Dans un bunker avant la reprise du jeu	6-8d/2
Compétiteur refuse de prendre le départ ou ramasse sa balle pour intempéries ; tour annulé ensuite	33-2d/3	Par des causes naturelles pendant une interruption de jeu	6-8d/1
Directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu	6-8b/7	Match interrompu d'un commun accord	
Demander un conseil lorsque le jeu est interrompu	8-1/20	A cause de la pluie ; un joueur veut ensuite reprendre le jeu ; l'adversaire refuse bien que le terrain soit jouable	6-8a/5
Directives pour l'annulation d'un tour	33-2d/1	A cause de la pluie ; un joueur veut ensuite reprendre le jeu ; l'adversaire refuse car jugeant le parcours injouable	6-8a/6
Eau fortuite recouvrant une aire de départ	25-1b/4	Joueurs peuvent-ils jouer les 12 premiers trous le jour suivant si un match a été interrompu sur la 13ème aire de départ la veille	7-2/11
Entrer au club-house ou dans un abri de parcours pour prendre un rafraîchissement pendant un tour	6-8a/2.7	Match rejoué après une interruption de jeu au lieu d'être repris là où il a été interrompu	2-1/6
Gaine du trou pas enfoncée assez profondément	16/4	Ne peut être repris avant trois jours ; joueur désire jouer sur le terrain avant la reprise du jeu	7-2/10
Jeu interrompu par le Comité		Pendant la suspension de jeu	
Ce qui constitue un arrêt de jeu	6-8b/1	Balle déplacée accidentellement par un joueur pendant une interruption de jeu	18-2/25
Compétiteur ne reprend pas le jeu à l'heure prescrite par le Comité	6-8b/6	Balle visible de l'aire de départ disparaît ou est déplacée pendant une interruption de jeu	6-8d/4
Joueur désire s'entraîner après la reprise du jeu prévue mais avant que le groupe joue	7-2/12	Club d'un joueur mis par erreur dans le sac d'un autre joueur pendant une interruption de jeu	4-4a/5.5
Joueur droppe une balle après une interruption de jeu pour une situation dangereuse	6-8b/8	Pour prendre un rafraîchissement	6-8a/2.5
Joueur joue hors tour en match play après une interruption de jeu par le Comité et après que l'adversaire a arrêté le jeu	6-8b/3.5	Regarder la télévision pendant 45 minutes après 9 trous	6-8a/1
Options si le jeu est interrompu après qu'un compétiteur d'un groupe a joué depuis l'aire de départ	6-8b/2	Règle Locale ou conditions de jeu	
Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition	30-3e/1	Circonstances exigeant une interruption immédiate du jeu	App I-B-4
		Règle Locale permettant aux compétiteurs de s'entendre pour interrompre le jeu lors d'intempéries	33-8/5

Remplacement d'un club cassé au practice lors d'une suspension de jeu	4-3/11
Reprise du jeu	
Joueur droppe une balle en se dégageant d'une obstruction juste après la reprise du jeu et balle relevée ensuite selon la Règle 6-8d(ii)	6-8d/3
Quand les joueurs doivent-ils être présents ?	6-8b/9
S'abriter en attendant de jouer	6-8a/2
Signification de "bonne raison pour relever" lorsque le jeu a été interrompu	6-8c/1
Temps accordé pour chercher une balle si le jeu est interrompu pendant la recherche	27/1.5
Trou entouré d'eau fortuite	33-2d/2

JEU LENT

Voir [Retarder indûment le jeu](#)

JOUER D'UN MAUVAIS ENDROIT

Voir [Mauvais endroit](#)

JOUER HORS TOUR

Voir aussi [Honneur – Ordre de jeu – Ordre de jeu en foursomes et threesomes](#)

Match play

Balles provisoires jouées hors tour depuis l'aire de départ en match play	10-3/1
Camp joue hors tour du départ dans un match à quatre balles ; adversaires demandent à un membre du camp de rejouer mais pas à l'autre	30-1/1
Demande à un joueur de rejouer un coup joué hors tour annulée après que l'adversaire a joué	10-1c/1
Entente pour jouer hors tour en match play pour gagner du temps	10-1c/3
Joueur aplanit des irrégularités dans un bunker après avoir joué hors tour en match play ; l'adversaire demande alors d'annuler le coup et le joueur doit dropper une balle dans la zone aplanie	13-4/39
Joueur désirant abandonner sa balle d'origine joue une balle provisoire hors tour	27-2b/1

Joueur joue hors tour du départ en match play à trois balles ; un adversaire demande de rejouer mais pas l'autre	30-2/1
Joueur joue hors tour plutôt que de relever sa balle gênant le jeu	10-1c/2
Jusqu'à quel point un camp peut-il jouer dans un ordre qu'il considère comme le meilleur	31-4/2
Règle Locale imposant à un joueur de jouer hors tour sur un green	33-8/7
Stroke play	
Balle jouée hors tour depuis l'aire de départ abandonnée et une autre balle jouée dans l'ordre correct	10-2c/1
Compétiteur s'oppose à ce qu'un co-compétiteur putte hors tour	10-2b/1
Entente pour jouer hors tour en stroke play mais pas dans le but d'avantager l'un d'eux	10-2c/2
Joueur désirant abandonner sa balle d'origine joue une balle provisoire hors tour	27-2b/1
Joueur en stroke play joue hors tour et pense que le coup doit être annulé ; il droppe une balle et son action est contestée	27/17

LIE D'UNE BALLE MODIFIÉ

Voir aussi [Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt](#)

Balle déplacée accidentellement et lie initial modifié ; balle placée dans un mauvais endroit et jouée	18-2/21.3
Balle enfoncée dans un bunker relevée pour déterminer si elle est hors d'usage	5-3/5
Balle oscillant au vent pressée contre la surface du green	1-2/9
Dans l'acte de marquer la position de la balle	20-1/15.5
Dans un bunker	
Avant la reprise du jeu par des causes naturelles	6-8d/1
Avant la reprise du jeu par un ouvrier du terrain	6-8d/2
Par le coup d'un autre joueur lorsque la balle est relevée	20-3b/1
Par un autre joueur prenant son stance	20-3b/2
Par un ouvrier du terrain alors que la balle repose dans le bunker	13-2/4

Détritus affectant le lie		Balle piétinée accidentellement et lie d'origine modifié ; joueur place la balle dans un mauvais endroit et la joue	18-2/21.3
Déplacé en relevant la balle selon un Règle qui impose son remplacement	23-1/8	Est-ce que le lie d'origine modifié peut-être le lie le plus proche similaire	20-3b/7
Déplacé en relevant ou déplaçant la balle dans un obstacle	23-1/7	Lie modifié en déplaçant un piquet de cordage pour spectateurs	20-3b/3
Déplacé en relevant ou déplaçant la balle sur le parcours	23-1/7.5		
Déplacé lorsque la balle reposant dans un bunker est relevée	20-3b/8		
Divot d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur s'immobilise près de la balle dans un bunker	13-4/18		
Est-ce que le lie d'origine modifié peut-être le lie le plus proche similaire	20-3b/7		
Lie d'une balle qui doit être remplacée est modifié ; procédure pour le joueur			
Dans un bunker, lie connu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/6		
Sur le parcours, lie connu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/4		
Sur le parcours, lie non connu et endroit où la balle reposait à l'origine non déterminable	20-3b/5		
Lie d'un joueur affecté par du sable provenant d'un coup d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur du bunker	13-2/8.5		
Lie d'un joueur affecté par un impact de balle fait par la balle d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur	13-2/8		
Modifié en déplaçant un piquet de cordage pour spectateurs	20-3b/3		
Pomme de pin tombe d'un arbre et s'immobilise derrière une balle reposant dans un bunker	13-4/18.5		
Position d'une balle dégradée en retirant une obstruction ; joueur replace l'obstruction	13-2/15.5		
Reprise du jeu où il a été interrompu ; lie modifié par des causes naturelles	6-8d/1		
Sur l'aire de départ après avoir manqué son coup de départ et aplanissant des irrégularités	13-2/2		
LIE LE PLUS PROCHE LE PLUS SIMILAIRE			
<i>Voir aussi Lie d'une balle modifié</i>			
Balle enfoncée dans un obstacle relevée pour déterminer si elle est hors d'usage	5-3/5		
		LIGNE DE JEU	
		<i>Voir aussi Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Indication de la ligne de jeu</i>	
		Aiguilles de pin mises en tas pour être enlevées interfèrent avec la ligne de jeu après un dégagement	25-1b/17
		Aplanir des irrégularités dans un bunker	
		Après avoir sorti la balle vers l'arrière ; zone aplanie sur la ligne de jeu	13-4/37.5
		Second joueur souhaite remettre le bunker dans l'état qu'il avait avant le coup du premier joueur	13-4/19
		Améliorer	
		Accepter la réparation d'une marque de clou sur sa ligne de putt par un co-compétiteur	13-2/36
		Balle hors d'un bunker ; pierre dans le bunker sur la ligne de jeu enfoncée ou enlevée	13-2/31
		Créer et ensuite aplanir des empreintes de pieds dans un bunker sur la ligne de jeu	13-2/29
		Déplacer un détrit en s'approchant d'une balle dans un obstacle	13-4/13.5
		Enlever de la rosée ou du givre	13-2/35
		Enlever de l'eau fortuite du trou	16-1a/4
		Enlever une pierre d'un mur	13-2/32
		Prendre correctement son stance mais améliorer sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse	13-2/1.1
		Prendre son stance sous un arbre, et changer de direction de jeu intentionnelle et prendre correctement son stance une seconde fois	13-2/1.7
		Ratisser des traces de pas après avoir relevé la balle et annoncer son intention de procéder selon R28a en dehors du bunker	13-4/35.8
		Remplacer un divot dans son trou sur la ligne de jeu	13-2/6



Replacer un divot ; quand le divot est-il remplacé	13-2/7	Ligne de jeu d'un joueur affectée par un impact de balle fait par la balle d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur	13-2/8
Se dégager d'un terrain en condition anormale	25-1b/3	Objet placé à côté ou derrière la balle pour indiquer la ligne de jeu	8-2a/2
Tester l'état d'un bunker avant de décider ou non de jouer à travers	13-2/30	Obstruction interfère pour un coup anormal ; coup anormal raisonnable dans ces circonstances	24-2b/17
Balle hors du bunker ; pierre sur la ligne de jeu dans le bunker enfoncée ou enlevée	13-2/31	Ouvrier de terrain ratisse un bunker alors que la balle du joueur y repose améliorant le lie de la balle ou la ligne de jeu	13-2/4
Cadet touche le green pour indiquer la ligne de jeu avant que le joueur ne joue une petite approche de l'extérieur du green	8-2b/3	Ouvrir les portes d'une grange pour jouer à travers la grange	24-2b/15
Club placé sur le sol pour aligner les pieds	8-2a/1	"Prendre correctement son stance"	
Compétiteur acceptant la réparation d'une marque de clou sur sa ligne de putt par un co-compétiteur	13-2/36	Explication de "prendre correctement son stance"	13-2/1
Compétiteur refusant de relever sa balle à la demande de son adversaire en match-play	2/3	Joueur autorisé à jouer dans toutes directions en "prenant correctement son stance"	13-2/1.5
Coucher de l'herbe en enlevant des détritrus	13-2/13	Joueur essayant de prendre correctement son stance mais améliorant sa ligne de jeu en déplaçant un objet qui pousse	13-2/1.1
Dégagement d'une obstruction interférant avec le mouvement entraînant aussi un dégagement d'une gêne sur la ligne de jeu	24-2b/7	Joueur sous un arbre, change de direction de jeu intentionnelle et prend correctement son stance une seconde fois	13-2/1.7
Divot remplacé dans son trou sur la ligne de jeu	13-2/6	Règle Locale autorisant un dégagement de la ligne de vue de	
Eau fortuite sur le green entre une balle hors du green et le trou	25-1a/2	Boîtes de contrôle d'arrosage	33-8/17
Élément extérieur enlève une obstruction inamovible sur la ligne de jeu d'un joueur	13-2/33	Clôture de protection près de la ligne de jeu	33-8/18
Empreintes de pieds		Repère placé par un joueur pour indiquer la distance d'une petite approche	8-2a/3
Créer et ensuite aplanir des empreintes de pieds dans un bunker sur la ligne de jeu lorsqu'on est obligé d'y entrer pour récupérer une balle	13-2/29.3	Retrait d'eau fortuite ou de détritrus	
Détériorer sa ligne de jeu puis la remettre en état	13-2/29	Enlever de l'eau fortuite du trou	16-1a/4
Faites dans un bunker sur une extension de la ligne de jeu du joueur par un adversaire ou un co-compétiteur	13-2/29.5	Éponger de l'eau fortuite sur la ligne de putt	16-1a/1
Second joueur souhaite ratisser les traces faites par le premier joueur	13-4/19	Sur le green par le Comité	33/1
Fenêtre du club-house ouverte et balle jouée à travers la fenêtre	24-2b/14	Signification de	
Impact de balle en partie sur et en partie hors du green sur la ligne de jeu	16-1c/1.5	Indication de la ligne de jeu	8-2a/0.5
Joueur enlève un poteau de hors limites sur la ligne de jeu mais le remplace avant de jouer	13-2/25	Placer une marque dans le but d'indiquer la ligne de jeu	8-2a/0.5
		Sonder près de la balle pour retrouver des racines ou des rochers	13-2/27
		Statut de la mousse ou de plantes grimpantes dans un arbre et au sol	13-2/37
		Tester l'état d'un bunker avant de décider ou non de jouer à travers	13-2/30

LIGNE DE PUTT

Voir aussi Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Indication de la ligne de jeu – Green – Indication de la ligne de putt – Trou

Abriter la ligne de putt du vent	1-2/2
Adversaire concède le coup suivant à son adversaire et éloigne sa balle le long de sa ligne de putt	16-1d/2
Améliorée ou détériorée par	
La réparation d'une marque de clou	13-2/36
L'enlèvement de l'eau fortuite du trou	16-1a/4
L'enlèvement de la rosée ou du givre	13-2/35
Le joueur accidentellement ou intentionnellement	16-1a/12
Le piétinement volontaire d'un adversaire ou d'un co-compétiteur	1-2/1
Balle placée en avant du marque-balle et ensuite roulée ou glissée en arrière vers la position d'origine	16-1a/17
Bouchon d'un ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt	16-1c/3
Cadet	
Prend le drapeau en charge conseille de viser son pied	8-2b/2
Projeté une ombre pour indiquer la ligne de putt	8-2b/1
Champignon poussant sur la ligne de putt	16-1a/15
Détritus	
Balayés le long de la ligne de putt plutôt que de côté	16-1a/10
Enlèvement de débris sur le green par le Comité	33/1
Enlevés de la ligne de putt avec une casquette ou une serviette	16-1a/8
Retirés de la ligne de putt en balayant avec la paume de la main	16-1a/9
Eau fortuite	
Balayer ou éponger de l'eau fortuite sur la ligne de putt	16-1a/1
Enlèvement d'eau fortuite sur le green par le Comité	33/1
Enlever de l'eau fortuite du trou	16-1a/4
Visible sur le green lorsque le joueur marche à côté de sa ligne de putt mais pas ailleurs	25/5

Endommagée accidentellement par l'adversaire, co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13
Enlever de la rosée ou du givre de la ligne de putt	16-1a/3
Joueur	
En droit de putter se tient sur la ligne de putt d'un autre joueur	30-3b/1
Partenaire se plaçant sur une extension de la ligne de putt derrière la balle	30-3f/13
Refuse de relever sa balle à la demande de son adversaire	2/3
Touche le green en montrant la ligne de putt à son partenaire et incidemment touche sa propre ligne de putt	30/2.5
Marcher sur la ligne de putt	
Accidentellement par l'adversaire, co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13
Accidentellement par le joueur	16-1a/12
Intentionnellement par le joueur	16-1a/12
Volontairement par un adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant	1-2/1
Marque de clou sur la ligne de putt	
Accepter la réparation par d'autre d'une marque de clou sur sa ligne de putt	13-2/36
Aplanie lorsque le joueur répare un ancien bouchon de trou	16-1a/16.5
Réparée lors de la réparation d'un impact de balle	16-1a/16
Personne ayant pris le drapeau en charge se tient derrière le trou	17-1/4
Placer un objet marquant la position de la balle ailleurs que derrière la balle	20-1/19
Réparer sur la ligne de putt un creux créé lors du retrait d'un gland partiellement enfoncé	16-1a/7
Réparer un impact de balle une seconde fois	16-1c/1
Signification de	
Indication de la ligne de putt	8-2b/0.5
"Ligne de putt" dans le contexte de "placer les pieds sur ou de part et d'autre de la "ligne de putt"	16-1e/1
Placer une marque dans le but d'indiquer la ligne de putt	8-2b/0.5
Statut d'un ver partiellement enterré	23/8

Trou		Marqué comme obstacle d'eau au point où la balle a franchi en dernier la lisière et obstacle d'eau latéral où elle repose	26-1/12
Joueur répare le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, un compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle	1-2/3.5	Obstacle d'eau non délimité avec une lisière hors limites	26/3
Toucher l'intérieur du trou	16-1a/5	Où placer des lignes et des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau	33-2a/4
Trou endommagé, procédure pour un joueur	16-1a/6	Poser le club sur un pont dans un obstacle d'eau	13-4/30
Utiliser une ligne sur la balle pour l'alignement	20-3a/2	Quand une balle est-elle dans un obstacle d'eau ?	26/1

LIGNE ÉLECTRIQUE

Règle Locale exigeant de rejouer un coup lorsqu'une balle est déviée par une ligne électrique	33-8/13
---	---------

LIMITES DES PARTIES DU TERRAIN

Balle déclarée injouable droppée dans un obstacle d'eau ; joueur choisit de ne pas jouer la balle et désire procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau	28/4.5
---	--------

Bunker

Balle reposant sur une obstruction dans un bunker	13/5
Balle surplombant le sable sur le bord d'un bunker est-elle dans le bunker	13/3
Sable répandu au-delà de la lisière d'un bunker	13/1
Statut d'un arbre dans un bunker	13/2

Débordement d'un obstacle d'eau	25/2
---------------------------------	------

Obstacle d'eau

Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière	26/2
Balle touchant un obstacle d'eau et une autre partie du terrain	26/1.5
Club posé sur le sol en dehors d'un obstacle d'eau en jouant un coup sur une balle dans l'obstacle	13-4/29
Eau débordant de la lisière d'un obstacle d'eau	25/2
Explication de "lisière opposée" dans la Règle 26-1c	26-1/14
Insecte volant dans un obstacle d'eau	13-4/16.5
Lisière opposée d'un obstacle d'eau latéral marquée comme obstacle d'eau	26-1/13

Statut du trou d'un piquet d'obstacle d'eau qui a été enlevé	25/18
Terrain en réparation	
Balle en dehors d'un terrain en réparation mais arbre à l'intérieur de cette zone interfère avec le mouvement	25-1a/1
Statut de racines à l'extérieur d'un terrain en réparation d'un arbre poussant à l'intérieur de ce terrain	25/10.7

MANIÈRE D'EXÉCUTER UN COUP

Voir [Coup](#)

MARCHES

Voir [Obstructions – Statut d'un objet](#)

MARQUE-BALLE

Voir aussi [Impact de balle – Marquer la position de la balle – Statut d'un objet](#)

Balle déplacée en relevant un marque-balle après avoir replacé la balle	20-3a/1
Balle relevée du green par le joueur et placée par le cadet derrière le marque-balle	20-4/2
Balle relevée du green placée en avant du marque-balle et ensuite reculée vers la position d'origine	16-1a/17
Balle replacée sur le green mais marque-balle non enlevé ; balle se déplace	20-4/1
Déplacé accidentellement	
Par le cadet de l'adversaire	20-1/7
Par le joueur	20-1/5.5
Par le joueur après l'enlèvement de débris	20-1/12
Par le joueur en marquant la position de sa balle	20-1/6
Déplacé par le vent ou de l'eau fortuite pendant un tour conventionnel	20-1/10.5

Enfoncé par un adversaire	20-1/6.5
En position d'aider un autre joueur	20-1/11
Joueur plaçant le marque-balle approximativement cinq centimètres derrière la balle	20-1/20
Le relèvement du marque-balle de l'adversaire est-il concession du coup suivant	2-4/5
Lie modifié en marquant la position de la balle	20-1/15.5
Marquer la position d'une balle sur le green	
Avec un détritris	20-1/16
Avec un tee	20-1/16
Déplacer le marque-balle qui gêne sur le coté	20-1/16
En plaçant la pointe d'un club sur le côté de la balle, ou derrière celle-ci	20-1/16
En rayant le green	20-1/16
En se référant à un repère sur le green (tâche par exemple)	20-1/16
Placer un objet marquant la position de la balle ailleurs que derrière la balle	20-1/19
Position d'une balle marquée avant l'enlèvement d'une obstruction ; la balle se déplace lorsque le marque-balle est relevé	24-1/5
Relevé	
Balle marquée et relevée par l'adversaire sans l'autorisation du joueur ; joueur relève le marque-balle, réclame le trou et l'adversaire conteste	20-1/3
Par le joueur croyant à tort qu'il a gagné le trou	20-1/8
Par un élément extérieur	20-1/9
Renseignement inexact amène l'adversaire à relever son marque-balle	9-2/5
Signification de "directement imputable" dans les Règles 20-1 et 20-3a	20-1/15
Tee marquant la position de la balle d'un joueur dévie la balle de l'adversaire	20-1/17

MARQUE COMMERCIALE

Alignée le long de la ligne de putt en remplaçant la balle	20-3a/2
Faire pivoter une balle sur le green sans marquer sa position	18-2/33

MARQUE DE CLOU

Voir aussi Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Dommage – Green – Ligne de putt

Accepter la réparation de marques de clous sur sa ligne de putt par un autre co-compétiteur	13-2/36
Écraser l'herbe sur la ligne de putt	
En balayant une touffe d'herbe pour déterminer si elle est attachée	16-1a/11
En plaçant une balle devant le marque-balle et ensuite la faisant rouler ou glisser vers la position d'origine	16-1a/17
En plaçant le marque-balle devant la balle	20-1/19
Ligne de putt	
Endommagée accidentellement par l'adversaire, un co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13
Volontairement modifiée par l'adversaire ou un co-compétiteur en la piétinant	1-2/1
Réparée	
Autour du trou	16-1c/4
Dans le but de préserver le terrain	1-2/0.7
En même temps que la réparation d'un impact de balle	16-1a/16
Lorsque le joueur répare un ancien bouchon de trou	16-1a/16.5

MARQUER LA POSITION DE LA BALLE

Voir aussi Marque-balle

Actions que le cadet peut accomplir	6-4/10
Balle déplacée par le putter que le joueur laisse tomber en s'approchant de la balle pour la relever	20-1/14
Balle d'un joueur reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée ; les autres joueurs du match relèvent leurs balles croyant à tort que le joueur a gagné le trou	30-3f/3
Balle heurtée accidentellement par le joueur à qui il est demandé de relever sa balle qui interfère	20-1/13
Balle marquée et relevée par l'adversaire sans l'autorisation du joueur; joueur relève le marque-balle, réclame le trou et l'adversaire conteste	20-1/3
Balle relevée parce que le joueur craint qu'elle bouge	16-1b/1



Balle relevée sans marquer sa position croyant que c'est une mauvaise balle	20-1/1	Renseignement inexact amenant l'adversaire à relever son marque-balle en match play	9-2/5
Balle reposant contre le drapeau s'éloigne du trou lorsque le drapeau est enlevé par le joueur ; balle non replacée sur le bord du trou	17-4/4	Renseignement inexact donné par un compétiteur en play-off mort subite	9-3/1
Compétiteur invoque la Règle 3-3 ; relève et droppe la balle d'origine	3-3/13	Signification de "directement imputable" dans Règles 20-1 et 20-3a	20-1/15
Frapper la balle pour l'écartier après avoir marqué sa position au lieu de la relever	20-1/22	Toucher et faire pivoter une balle à moitié enfoncée dans le rough afin de l'identifier	12-2/2
Joueur concède un match à cause d'une méprise sur le score de son adversaire au dernier trou	2-4/14	MARQUER OU DÉFINIR UN TERRAIN	
Joueur place le marque-balle approximativement cinq centimètres derrière la balle	20-1/20	<i>Voir aussi Aire de départ et marques de départ – Clôture – Clôture, ligne, mur ou piquet de hors limites – Comité - Hors limites – Obstacles d'eau – Obstructions – Règles locales – Terrain en condition anormale – Terrain en réparation</i>	
Joueur relève la balle ou le marque balle		Aire de départ	
Avant de terminer le trou ; adversaire relève alors sa balle prétendant que le joueur a perdu le trou	2-5/3	Comité omet d'indiquer les numéros des trous sur l'aire de départ	11-5/2
Croyant à tort que son coup suivant est concédé	2-4/3	Règle Locale considérant un obstacle d'eau être latéral pour le jeu des départs avancés	33-2a/6
Sans autorisation suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un membre du Comité	34-3/3.5	Cuvettes autour d'arbres	33-2a/10.5
Joueur substitue par erreur une autre balle sur le green ; erreur découverte avant de jouer le coup	15-2/2	Déclarer une zone comme un terrain en réparation pendant un tour d'une compétition	33-2a/2
Lie de la balle modifié dans l'acte de marquer la balle	20-1/15.5	Green	
Marque-balle déplacé accidentellement par le joueur après l'enlèvement d'un détrit	20-1/12	Accessoire attaché au drapeau pour indiquer la position du trou sur le green	17/1
Marquer la position de la balle avec un tee dans un obstacle constitue-t-il un test de l'état de l'obstacle ?	13-4/0.5	Deux trous sur chaque green d'un parcours de neuf trous	16/7
Méthode utilisée pour marquer la position d'une balle	20-1/16	Différentes couleurs d'étoffes utilisées pour indiquer la position du trou sur le green	17/2
Placer un objet marquant la position de la balle ailleurs que derrière la balle	20-1/19	Drapeau effilé ou de diamètres variables	17/3
Position d'une balle		Marquer un green en île	33-2a/10
Faire pivoter une balle sur le green sans marquer sa position	18-2/33	Moitié d'un double green utilisé pour un trou non joué	25-3/1
Marquée avant l'enlèvement d'une obstruction ; balle se déplace lorsque le marque-balle est enlevé	24-1/5	Objets hors limites et procédures	
Relevée pour identification non marquée, intention de la relever non annoncée et balle nettoyée plus que nécessaire pour l'identifier	21/4	Echalier fixé à une clôture de hors limites	24/1
		Etablir un hors limites vers l'intérieur d'une clôture limite de propriété	33-2a/15
		Hors limites internes entre deux trous	33-2a/12
		Mesures préventives pour une balle emportée hors limites par le courant d'eau	26-1/7

Obstacle d'eau non délimité avec une lisière hors limites	26/3	Obstacle d'eau	
Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites	24/4	Autorisation de dégagement pour interférence par un piquet inamovible d'obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle d'eau	33-8/15
Piquets de hors limites déplacés	33-2a/20	Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière	26/2
Piquets de hors limites enlevés pendant une compétition sans autorisation	33-2a/19	Considérer une pièce d'eau simultanément comme obstacle d'eau et comme obstacle d'eau latéral	33-2a/7
Piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué	24/5	Établir une dropping zone pour un obstacle d'eau et un bunker adjacents	33-8/37.5
Porte dans une clôture de hors limites	27/18	Marquer des zones écologiquement sensibles	33-8/41
Procédure pour traiter une canalisation à l'air libre adjacente et parallèle à la limite	33-2a/1	Marquer un green en île	33-2a/10
Quand une balle à l'intérieur d'une clôture de hors limites est-elle hors limites ?	27/19	Mesures préventives pour une balle emportée hors limites par le courant d'eau	26-1/7
Règle Locale considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais s'immobilise sur le terrain	33-8/38	Obstacle d'eau latéral défini comme un obstacle d'eau	26/3.5
Règle Locale considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction	33-8/14	Obstacle d'eau non délimité avec une lisière hors limites	26/3
Règle Locale considérant une balle comme étant sur le terrain tant qu'elle n'est pas au-delà du mur de hors limites	33-2a/16	Où placer des lignes et des piquets déterminant la lisière d'un obstacle d'eau	33-2a/4
Règle Locale déclarant une partie d'un trou adjacent être hors limites en jouant un trou particulier	33-2a/14	Partie d'obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou	33-2a/9
Règle Locale déclarant une partie du terrain être hors limites uniquement pour un coup de départ	33-2a/14	Règle Locale autorisant un dégagement sans pénalité pour une balle dans un obstacle d'eau non autorisée	33-8/36
Règle Locale déclarant une zone entourant une certaine aire de départ être sur le terrain pour le coup de départ et hors limites par la suite	33-2a/13	Règle Locale autorisant un drop côté green d'un obstacle d'eau lorsque la balle reste dans l'obstacle non autorisée	33-8/2
Renforts inclinés ou haubans soutenant une clôture	24/2	Règle Locale autorisant un drop dans un obstacle d'eau derrière le point où la balle repose injouable dans le même obstacle non autorisée	33-8/37
Rivière ou autre plan d'eau adjacent au trou mais hors de la propriété	33-2a/11	Règle Locale considérant une partie d'obstacle d'eau être à la fois obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral pour le jeu d'un trou particulier non autorisée	33-2a/7
Socles en béton de poteaux de clôture de hors limites	24/3	Règle Locale considérant un obstacle d'eau être latéral pour le jeu des départs avancés	33-2a/6
Statut d'une balle traversant une route publique qui divise un terrain et qui est hors limites	27/20	Rivière ou autre plan d'eau adjacent au trou mais hors de la propriété	33-2a/11





Traiter le rough comme obstacle d'eau latéral	33-8/35	Permettant un dégagement d'amoncellements de feuilles sur le parcours	33-8/31
Traiter l'océan et la plage comme parcours	33-2a/8	Traitant des fourmillières comme terrain en réparation	33-8/22
Zone de drop autorisée par la Règle de l'obstacle d'eau latéral si étroite que le joueur a des difficultés pour y dropper	26-1/19	Traitant d'importants dommages dus à des animaux non fousseurs comme terrain en réparation	33-8/32.5
Règle Locale		Terrain en réparation	
Autorisant un dégagement pour interférence par un piquet inamovible d'obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle d'eau	33-8/15	Considérer qu'un terrain en réparation a le même statut qu'un chemin pour voiturettes adjacent recouvert d'un revêtement artificiel	33-8/25
Autorisant un drop dans un obstacle d'eau derrière le point où la balle repose injouable dans le même obstacle non autorisée	33-8/37	Déclarer une zone comme un terrain en réparation pendant un tour d'une compétition	33-2a/2
Considérant des dégâts importants dus à une forte pluie ou à la circulation comme terrain en réparation	33-2a/3	Permettre un dégagement d'amoncellements de feuilles sur le parcours	33-8/31
Considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais s'immobilise sur le terrain	33-8/38	Règle Locale considérant des dégâts importants dus à une forte pluie ou à la circulation comme terrain en réparation	33-2a/3
Considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction	33-8/14	Traiter des fourmillières comme terrain en réparation	33-8/22
Considérant qu'un obstacle d'eau est un obstacle d'eau latéral pour le jeu des départs avancés	33-2a/6	Traiter d'importants dommages dus à des animaux non fousseurs comme terrain en réparation	33-8/32.5
Considérant qu'un terrain en réparation a le même statut qu'un chemin pour voiturettes adjacent recouvert d'un revêtement artificiel	33-8/25		
Considérant une balle sur le terrain tant qu'elle n'est pas au-delà du mur de hors limites	33-2a/16		
Considérant une pièce d'eau simultanément comme obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral	33-2a/7		
Déclarant une zone d'un terrain hors limites pour le jeu d'un trou particulier	33-2a/14		
Déclarant une zone d'un terrain hors limites uniquement pour un coup de départ	33-2a/14		
Déclarant une zone entourant une certaine aire de départ être sur le terrain pour le coup de départ et hors limites par la suite	33-2a/13		
Donnant un dégagement sans pénalité pour une balle dans un obstacle d'eau	33-8/36		
Permettant de dropper côté green d'un obstacle d'eau une balle non sortie de l'obstacle	33-8/2		

MARQUER UN TERRAIN

Voir Marquer ou définir un terrain

MARQUEUR

Voir aussi Marque-balle – Scores et cartes de score

Attester sciemment un mauvais score	
Compétiteur conscient du mauvais score	1-3/6
Compétiteur ignore le mauvais score	6-6a/5
Carte de score	
Compétiteur et marqueur signent une carte de score à de mauvais endroits	6-6b/1
Marqueur disparaît avec la carte de score d'un compétiteur	6-6b/6
Marqueur non désigné par le Comité signe des cartes	6-6b/5
Marqueur refuse de signer la carte d'un joueur après une contestation résolue en faveur du compétiteur	6-6a/4
Quand une carte de score est-elle considérée rendue ?	6-6c/1

Score modifié par un compétiteur après que le marqueur a signé la carte	6-6b/7	Balles des partenaires reposant dans le même bunker	
Compétiteur autre que le marqueur n'informe pas, en temps opportun, le joueur, le marqueur ou le Comité d'une infraction aux Règles	33-7/9	Frapper le sable d'un bunker avec le club après avoir raté la sortie de la balle ; balle du partenaire dans le même bunker	30-3f/2
Compétiteur abandonne pendant un tour, continue comme marqueur et transporte les clubs d'un co-compétiteur pour le reste du tour	6-4/9	Toucher le sable au cours d'un mouvement d'essai après que le partenaire a sorti sa balle du bunker	30-3f/2.5
Compétiteur joue plusieurs trous sans marqueur	6-6a/2	Camp joue hors tour du départ et adversaires demandent à un membre du camp de rejouer mais pas à l'autre	30-1/1
Désignation du marqueur		Conseil	
Compétiteur isolé désigne son propre marqueur	6-6a/1	Donné sur demande ; pénalité dans diverses formules de jeu	8-1/25
Désignation rétrospective d'un marqueur par le Comité	33-1/5	Partenaire donnant un conseil avant de rejoindre le match	30-3a/2
Drapeau pris en charge par un arbitre, un observateur ou un marqueur à la demande du joueur	17-1/3	Détermination des coups reçus si un joueur est dans l'impossibilité de jouer	30-3a/3
Scores de trous		Drapeau	
Des neuf premiers trous enregistrés dans les cases des neuf derniers et vice versa	6-6d/3	Balle reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée ; les autres joueurs du match relèvent leurs balles par erreur croyant que le joueur a gagné le trou	30-3f/3
Inscrits dans de mauvaises cases ; marqueur corrige l'erreur en modifiant les numéros des trous sur la carte	6-6a/3	Pris en charge par un partenaire sans l'autorisation expresse du joueur ; balle frappe le drapeau ou le partenaire	17-3/4
Trou terminé alors que le Comité a suspendu le jeu	6-8b/3	Pris en charge pour un adversaire et frappé par la balle du partenaire de l'adversaire qui a joué hors tour	30-3f/5
MATCH PLAY		Effet d'une pénalité d'ajustement du match dans une partie à quatre balles	30-3/2
<i>Voir Concession – Mauvais renseignement – Réclamations et contestations – Renseignements sur les coups réalisés – Trou partagé</i>		Emprunter le putter du partenaire	4-4b/1
MATCH PLAY À QUATRE BALLE		Enlever un détrit dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire	30-3f/1
<i>Voir aussi Forfait – Mauvais renseignement – Stableford à quatre balles – Stroke play à quatre balles</i>		Entraînement	
Application de la Règle 2-2 dans un match à quatre balles	30-3/3	Dropper une balle à l'endroit où repose celle de son partenaire et jouer un coup d'entraînement	30-3f/7
Balle d'un joueur déplacée ou relevée sans autorisation		Joueur effectue un putt d'entraînement lorsque lui et son partenaire ont terminé le trou mais avant que les adversaires ne l'aient terminé	30/6
Par le partenaire jouant sa propre balle	30-3f/9	Joueur s'entraîne au putting sur le green précédent après que le partenaire a joué de l'aire de départ suivante	30-3f/12
Par un adversaire en match play à quatre balles	30-3f/10	Quand l'entraînement entre les trous est-il autorisé ?	7-2/1
Par un cadet des adversaires en match play à quatre balles	30/2		
Par un cadet partagé par des camps opposés en match play à quatre balles	30/1		



Finalistes d'un match play tous les deux disqualifiés	33/3	Enlever un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire	30-3f/1
Frapper le sable d'un bunker avec le club après avoir raté la sortie de la balle; balle du partenaire dans le même bunker	30-3f/2	Frapper le sable d'un bunker avec le club après avoir raté la sortie de la balle ; balle du partenaire dans le même bunker	30-3f/2
Green			
Finir de putter après la concession du trou	2-4/6	Joueur disqualifié pour le trou suivant joue ce trou	30-3f/8
Joueur en droit de putter se tient sur la ligne de putt d'un autre joueur	30-3b/1	Joueur joue un coup s'éloignant du trou pour aider son partenaire	30-3f/6
Joueur qui putte pour partager relève sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire fondée sur un malentendu	30/5	Se placer sur une extension de la ligne de jeu de son partenaire en quatre balles pour l'aider dans son jeu ultérieur	30-3f/13
Joueur renvoyant vers son partenaire sa balle encore en mouvement après qu'elle a dépassé le trou	1-2/7	Joueur joue d'un mauvais endroit en match play à la suite d'une décision incorrecte ; procédure lorsque l'erreur est découverte	34-3/3
Joueur répare le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, un co-compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle	1-2/3.5	Match à quatre balles joué simultanément avec match en simple	
Joueur sort du green en pensant par erreur que son partenaire a partagé le trou revient et putte pour partager	30/4	Joueur commence le tour conventionnel avec 15 clubs	30-3/1
Joueur touche le green en montrant la ligne de putt à son partenaire et incidemment touche sa propre ligne de putt	30/2.5	Joueur exécute un coup avec un club non conforme	30-3/1
Renoncer à son tour de putter en match play à quatre balles	30-3b/2	Joueur provoque le déplacement de la balle de l'adversaire	30-3/1
Infraction à une Règle d'un adversaire		Joueur provoque le déplacement de la balle du partenaire	30-3/1
Joueur découvre qu'il a 15 clubs au 2 ^e trou ; l'adversaire refuse d'appliquer la pénalité	1-3/4	Quand des concessions s'appliquent seulement en quatre balles, seulement en simple ou aux deux ?	30-3/1
Ni les joueurs, ni les adversaires ne sont conscients d'une pénalité encourue	1-3/5	Quand des partenaires peuvent échanger des renseignements en match play quatre balles et en match simple ?	30-3/1
Procédure pour qu'une réclamation soit valable	2-5/2	Mauvaise balle	
Infraction à une Règle qui peut aider le partenaire		Joueurs de camps opposés échangent leurs balles pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relèvent leurs balles ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/3
Demande de relever une balle pouvant aider le partenaire non satisfaite	30-3f/11	Joueur gagne le trou avec une mauvaise balle et son partenaire relève sa balle ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/2
Donner un conseil à son partenaire avant de rejoindre le match	30-3a/2	Joueur joue la balle du partenaire	30-3c/1
Dropper une balle à l'endroit où repose celle de son partenaire et jouer un coup d'entraînement	30-3f/7	Joueur joue la balle du partenaire ; erreur découverte après que les adversaires ont joué les coups suivants	30-3c/4
		Mauvais renseignement donné par un joueur dont le score ne comptera pas	30-3f/4
		Ordre de jeu pour une balle provisoire jouée en dehors de l'aire de départ	10/4



Partenaire absent	
Donnant un conseil avant de rejoindre le match	30-3a/2
Rejoignant le match pendant le jeu d'un trou	30-3a/1
Rejoignant son partenaire après qu'un co-compétiteur a joué de l'aire de départ mais avant que le partenaire ne joue	31-2/1

MATCH PLAY À QUATRE BALLES SIMULTANÉ AVEC MATCH SIMPLE

Voir [Match play en simples](#)

MATCH PLAY À TROIS BALLES

Correction d'une décision incorrecte d'un arbitre en match play	34-2/7
Joueur hors tour au départ d'un match à trois balles ; un adversaire demande de rejouer l'autre non	30-2/1
Tour conventionnel (début et fin)	2/2

MATCH PLAY EN SIMPLES

Arbitre	
Correction d'une décision incorrecte d'un arbitre en match play	34-2/7
Correction d'une décision prise au dernier trou alors que les joueurs ont quitté le green	34-2/5
Correction d'une décision sur le trou précédent après que le trou suivant a commencé	34-2/6
À quel moment ?	
L'entraînement est-il autorisé ?	7-2/1
Le résultat d'un match est-il "officiellement proclamé" ?	2-5/14
Le tour conventionnel commence et se termine	2/2
Balle déviée ou arrêtée par un chariot (ou voiturette) partagé par deux joueurs	19/1
Balle au repos déplacée accidentellement	
Par un adversaire jouant sa propre balle	18-3b/1
Par un chariot ou une voiturette partagé par deux joueurs	18/8
Renvoyée après concession déplaçant la balle	18-2/18

Blessure ou problème physique	
Ajournement de la finale à cause d'un problème physique	6-3a/1
Interrompt le jeu à cause d'un problème physique	6-8a/3
Consentir	
Donné sur demande	8-1/25
Échangé en match simple et en matchs quatre balles joués simultanément	30-3/1
Décision incorrecte donnant un désavantage important pour un joueur en match play ; procédure lorsque l'erreur est découverte	34-3/3
Entente pour	
Concéder des putts courts	1-3/2
Considérer le trou partagé au cours du jeu du trou	2-1/1.5
Se concéder l'un et l'autre un ou plusieurs trous	2-4/22
État réel d'un match non déterminable	34-3/5
Finalistes d'un match play tous les deux disqualifiés	33/3
Joueurs en match play en simple accompagnés d'un tiers	2/1
Match play et stroke play joués simultanément	
Jouer stroke play	33-1/6
Rejoint par un joueur jouant en stroke play	33-1/5
Match à quatre balles joué simultanément avec match en simple	
Joueur commence le tour conventionnel avec 15 clubs	30-3/1
Joueur exécute un coup avec un club non conforme	30-3/1
Joueur provoque le déplacement de la balle de l'adversaire	30-3/1
Joueur provoque le déplacement de la balle du partenaire	30-3/1
Quand des concessions s'appliquent seulement en quatre balles, seulement en simple ou aux deux ?	30-3/1
Quand des partenaires peuvent échanger des renseignements en match play quatre balles et en match simple ?	30-3/1
Ordre de jeu	
Balle provisoire jouée ailleurs que de l'aire de départ	10/4

Joueur ayant l'honneur joue en dehors de l'aire de départ ; adversaire demande d'annuler le coup	11-4a/1
Joueur joue hors tour après interruption du jeu et après que l'adversaire a arrêté le jeu	6-8b/3.5
Résultat d'un match lorsqu'un joueur est dormie et que l'adversaire concède	2-3/2
Tour conventionnel (début et fin)	2/2

MATCH PLAY SIMULTANÉ AVEC STROKE PLAY

Voir [Match play en simple](#)

MATÉRIAU MIS EN TAS POUR ÊTRE ÉVACUÉ

Voir aussi [Ouvrier de terrain et trou fait par un ouvrier de terrain – Statut d'un objet – Terrain en réparation](#)

Aiguilles de pin mises en tas pour être évacuées interfèrent avec la ligne de jeu après un drop	25-1b/17
Statut de	
Arbre tombé en train d'être évacué	25/7
Chutes de gazon coupé	25/11
Souche d'arbre	25/8

MAUVAISE AIRE DE DÉPART

Voir aussi [Aire de départ et marques de départ](#)

Balle envoyée hors limites et coup non annulé	11-5/3
Balle jouée depuis une mauvaise aire de départ en stroke play ; erreur corrigée	11-5/4
Explication de "Aire de départ suivante" pour des compétiteurs partis d'une mauvaise aire de départ	11-5/1
Utilisation d'une mauvaise aire de départ suite à l'omission du Comité de marquer les numéros de trou sur les aires de départ	11-5/2

MAUVAISE BALLE

Balle au repos déplacée	
Balle déplacée accidentellement par le joueur en jouant une mauvaise balle d'un bunker	18-2/21
Balle se déplace après avoir été adressée et s'immobilise hors limites	18-2/9

Balle d'un compétiteur jouée par co-compétiteur	
Balles échangées par inadvertance par des compétiteurs à un endroit inconnu	15-1/2
Balles échangées par inadvertance par des joueurs après qu'une balle a heurté et déplacé l'autre	15-1/2.5
Compétiteur substitue une autre balle à un mauvais endroit ; la joue et ensuite l'abandonne et joue la balle d'origine du bon endroit	20-7c/4
Dans un bunker et non replacée	20-7c/6
Balles échangées par inadvertance par des joueurs entre des trous	15-1/1
Balle perdue, balle provisoire ou balle hors limites	
Balle d'origine jouée après avoir joué une balle provisoire d'un point plus proche du trou que celui où la balle d'origine se trouve vraisemblablement	27-2b/5
Balle d'origine trouvée dans la période des cinq minutes de recherche après avoir droppé une autre balle ; balle d'origine jouée	27-1/2.3
Balle d'origine trouvée et jouée après qu'une autre balle est mise en jeu	15/5
Balle envoyée hors limites depuis un bunker ; la balle droppée selon la Règle 20-5 touche en premier une partie du terrain située sur le parcours	20-5/2
Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; cadet au courant de l'action de l'élément extérieur	15/9
Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; ni le joueur ni le cadet informés de l'action de l'élément extérieur	15/10
Balle retrouvée après plus de cinq minutes de recherche puis jouée	27/8
Compétiteur joue une mauvaise balle et la perd ; mauvaise balle peut avoir été la balle d'un co-compétiteur	15-3b/1
Coup joué sur une balle reposant hors limites	15/6
Joueur incapable de retrouver sa balle parce qu'un autre joueur l'a jouée	27/6



Mauvaise balle envoyée hors limites ; autre balle jouée selon la Règle 27-1 ; balle d'origine ensuite trouvée à proximité	15/11	Compétiteur joue une seconde balle selon la Règle 20-7c ; explication de "coups de pénalité encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas"	20-7c/5
Mauvaise balle jouée ; balle provisoire relevée devenant par la suite la balle en jeu	27-2b/9	Coup du joueur sur sa propre balle déloge une balle cachée	15/2
Mauvaise balle jouée en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle	15/7	Considérée injouable	
Mauvaise balle jouée d'un point plus proche du trou que la balle d'origine le joueur pensant à tort que sa balle d'origine, qui est visible, est hors limites	27-2c/3	Droppée à moins de deux longueurs de club et jouée avant la découverte de l'erreur	28/15
Mauvaise balle trouvée hors limites jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine retrouvée ensuite sur le terrain	15/12	Droppée dans un bunker et jouée ; balle ensuite découverte être une mauvaise balle	15/14
Temps accordé pour chercher une balle après avoir joué une mauvaise balle	27/2	Droppée selon la Règle de la balle injouable mais non jouée	15/13
Balle relevée		Jouée selon la procédure de coup et distance ; balle d'origine retrouvée ensuite	28/14
Balle d'un compétiteur prise par erreur pour une mauvaise balle relevée par un co-compétiteur à la demande du compétiteur	18-2/16	Coup manqué sur une mauvaise balle	15/1
Balle provisoire relevée devenant ensuite balle en jeu après avoir joué une mauvaise balle	27-2b/9	De colère, joueur frappe la balle jouée par un joueur du groupe suivant	1-4/4
Co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur et la met à l'écart ; compétiteur joue la balle de l'endroit où elle est	15-3b/3	Détritus recouvrant une mauvaise balle enlevé dans un obstacle d'eau	13-4/16
Du green sans marquer sa position croyant par erreur que c'est une mauvaise balle	20-1/1	Jeu de deux mauvaises balles différentes entre les coups joués avec la balle en jeu	15-3b/2
Joueur gagne le trou avec une mauvaise balle et partenaire relève sa balle ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/2	Jeu d'une mauvaise balle en stroke play non corrigé	
Joueurs de camps opposés échangent leurs balles pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relèvent leurs balles ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/3	Erreur découverte après avoir rendu la carte de score et avant la clôture de la compétition	6-6d/8
Par le joueur du green et placée par le cadet derrière le marque-balle	20-4/2	Erreur découverte après la clôture de la compétition	34-1b/3
Par le joueur, mise de côté et jouée de cet endroit	15/4	Sur avis d'un membre du Comité	33-7/5
Chercher et identifier une balle uniquement par la marque et le numéro	12-2/1	Jouée d'une zone écologiquement sensible	33-8/43
		Joueur découvre sa propre balle dans le trou après avoir joué une mauvaise balle	1-1/4
		Joueur exécute un coup sur un morceau de balle brisée et abandonnée	15/3
		Match play	
		Adversaire ayant mal lu le numéro de la balle d'un joueur amène un accord sur la perte du trou du joueur	9-2/11
		Balles échangées par inadvertance par des joueurs après qu'une balle a heurté et déplacé l'autre	15-1/2.5
		Concession implicite d'un trou retirée après que le joueur a joué un coup sur une mauvaise balle	2-4/13



Joueur concède un trou et il est découvert que l'adversaire avait joué une mauvaise balle	2-4/9	Jeu d'une mauvaise balle en stroke play non corrigé ; erreur découverte après la clôture de la compétition	34-1b/3
Joueur finit le trou ; puis joue une mauvaise balle ; réclamation non valable non contestée	2-5/5	Jeu d'une mauvaise balle non corrigé sur avis d'un membre du Comité	33-7/5
Joueur gagne un trou avec sa balle d'origine après avoir joué une mauvaise balle ; adversaire dépose une réclamation hors délai	2-5/4	Joueur procède sur la base d'une décision du Comité ; les faits montrant ensuite que la décision était incorrecte	34-3/7
Joueur gagne un trou avec une mauvaise balle ; erreur découverte au trou suivant, adversaire réclame le trou précédent	9-2/8	Trou sur lequel une mauvaise balle a été jouée inconnu	15-1/3
Joueur gagne un trou avec une mauvaise balle et son partenaire relève ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/2	MAUVAIS ENDROIT <i>Voir aussi Grave infraction aux règles</i>	
Joueur joue la balle du partenaire dans un match à quatre balles	30-3c/1	Balle considérée injouable	
Joueur joue la balle du partenaire ; erreur découverte après que les adversaires ont joué les coups suivants	30-3c/4	Balle droppée hors du bunker selon une option de la Règle de la balle injouable exigeant un drop dans le bunker	28/10
Joueurs de camps opposés échangent leurs balles pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relèvent leurs balles ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/3	Balle déplacée pendant une suspension de jeu ; le joueur n'estime pas la position de manière précise	6-8d/5
Seconde balle jouée en match play	3-3/9	Balle droppée	
Mauvaise balle envoyée hors limites ; autre balle jouée selon la Règle 27-1 ; balle d'origine trouvée ensuite à proximité	15/11	Avec certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine est dans un terrain en condition anormale ou dans une obstruction ; balle d'origine retrouvée ensuite	25-1c/2.5
Mouvement d'essai déloge une balle cachée	7-2/7	Balle droppée de manière impropre et à un mauvais endroit	20-2a/3
Ordre de jeu en foursome stroke play en cas de jeu d'une mauvaise balle	29-1/8	Substituer une balle lorsqu'on doit redropper	20-6/4
Pénalité pour avoir joué une mauvaise balle non prise en compte à la suite d'une décision incorrecte du Comité ; correction pendant le second tour	34-3/1	Balle d'un compétiteur déplacée par la balle d'un co-compétiteur ; les deux joueurs l'ignorent jusqu'à la fin du trou	18-5/3
Score qui peut compter avec une mauvaise balle dans quelques circonstances		Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur ; compétiteur substitue une autre balle à un mauvais endroit, la joue et ensuite l'abandonne et joue la balle d'origine du bon endroit	20-7c/4
Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; ni le joueur ni le cadet informés de l'action de l'élément extérieur	15/10	Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur dans un bunker non replacée	20-7c/6
Co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur et la met à l'écart ; compétiteur joue la balle de l'endroit où elle est	15-3b/3	Balle piétinée accidentellement, lie initial modifié ; joueur place la balle à un mauvais endroit et joue	18-2/21.3
		Balle provisoire relevée par le compétiteur devenant par la suite la balle en jeu non replacée mais jouée de l'aire de départ	27-2b/10
		Changer d'option de dégagement	
		Après avoir droppé à un mauvais endroit	20-6/2



Balle droppée dans le bunker selon la première option de la Règle 25-1b(ii) ; joueur veut procéder ensuite selon seconde option en dehors du bunker	25-1b/9	Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle soit dans l'obstacle ; balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle	26-1/4
Balle droppée en dehors de la zone prescrite par la Règle applicable ; joueur souhaite ensuite replacer la balle à sa position d'origine	20-6/5	Balle non retrouvée considérée avoir été déplacée par un élément extérieur en l'absence de certitude ou quasi-certitude de ce fait	27-1/2.5
Balle droppée heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6	Balle supposée perdue dans un bunker ; compétiteur droppe une autre balle dans le bunker et la joue ; balle d'origine retrouvée ensuite hors du bunker	20-7c/3
Balle relevée d'un bunker avec l'intention de dropper selon la première option de la Règle 24-2b(ii) ; joueur veut procéder ensuite selon seconde option en dehors du bunker	24-2b/5	Compétiteur joue une seconde balle selon la Règle 20-7c ; explication de "coups de pénalité encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas"	20-7c/5
Lorsqu'il faut redropper	20-2c/5	Exemple de grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau latéral	26-1/21
Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/16	Joueur jouant un second coup, considérant la balle injouable et retournant au déroit	28/6
Emprunter un club dans le but de mesurer	20/2	Green	
Grave infraction à la Règle 20-7c peut être invoquée		Balle puttée d'un mauvais endroit relevée et puttée de l'endroit correct	20-7c/2
Avantage significatif obtenu lorsqu'un joueur joue un coup depuis une zone écologiquement sensible définie comme obstacle d'eau	33-8/44	Balle replacée à un mauvais endroit sur le green et entrée	20-7c/1
Balle déclarée injouable dans un obstacle d'eau est droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2	Balle reposant contre le drapeau s'éloigne du trou lorsque le drapeau est enlevé par le joueur ; balle non placée sur le bord du trou	17-4/4
Balle droppée dans la zone où la balle d'origine est perdue ; balle ensuite jouée	27-1/3	Co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur sur le green et la pose de côté ; compétiteur joue la balle de l'endroit où elle a été mise de côté	15-3b/3
Balle droppée et jouée selon la Règle 25-1c en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le terrain en réparation	25-1c/2	Pénalité pour avoir replacé à plusieurs fois la balle plus près du trou sur le green	33-7/6
Balle droppée hors d'un bunker selon une option de la Règle de la balle injouable exigeant un drop dans le bunker	28/10	Réclamation valable formulée dans les délais après la concession du match lorsque le joueur détermine que l'adversaire a putté d'un mauvais endroit sur le dernier trou	2-4/16
Balle jouée de l'endroit où la balle d'origine a été déviée hors limites par un véhicule de maintenance	20-7/1	Joueur invoque la Règle 3-3 (doute sur la procédure)	
Balle jouée depuis un terrain en réparation abandonnée et dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation	18-2/8.5	Balle droppée dans un mauvais endroit et jouée ; seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées	3-3/3



Balle droppée dans un mauvais endroit mais non jouée ; seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées	3-3/4	Règle demandant un drop	
Score avec la seconde balle compte-t-il si la balle est droppée dans un mauvais endroit et jouée	3-3/5	Balle déclarée injouable dans un obstacle d'eau est droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2
Joueur joue d'un mauvais endroit sur la base d'une décision du Comité		Balle droppée heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6
Les faits montrant ensuite que la décision était incorrecte	34-3/7	Joueur joue un second coup, déclare sa balle injouable et retourne au départ	28/6
La version des faits donnée par le joueur s'avérant ensuite incorrecte	34-3/8	Zone écologiquement sensible	
Sur la base d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur lorsque l'erreur est découverte	34-3/3	Avantage significatif obtenu lorsqu'un joueur joue un coup depuis une zone écologiquement sensible définie comme obstacle d'eau	33-8/44
Joueur ne respecte pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/2	Balle jouée depuis une zone écologiquement sensible	33-8/43
Obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral		Plusieurs coups joués depuis une zone écologiquement sensible	20-7/4
Balle déclarée injouable dans un obstacle d'eau est droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2	MAUVAIS GREEN	
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau puis balle d'origine trouvée hors de l'obstacle	26-1/3	Joueur ne respecte pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/2
Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine soit dans l'obstacle ; balle d'origine trouvée ensuite dans l'obstacle	26-1/4	Plusieurs coups joués depuis une zone écologiquement sensible	20-7/4
Eau fortuite prise pour obstacle d'eau ; balle d'origine jouée selon Règle de l'obstacle d'eau	25-1b/12	Règle Locale interdisant de dropper sur l'avant-green pour une balle sur un mauvais green	33-8/33
Eau fortuite prise pour obstacle d'eau ; balle substituée jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau	25-1b/13	Statut de la moitié d'un green double utilisé pour un trou non joué	25-3/1
Exemple de grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau latéral	26-1/21	Un joueur peut-il dropper une balle dans une zone où le jeu est interdit	20-7/3
Joueur ignorant que sa balle est dans un obstacle d'eau se dégage de l'interférence due à un trou d'animal fousseur	25-1b/26	MAUVAIS RENSEIGNEMENT	
Obstacle d'eau considéré comme obstacle d'eau latéral	26-1/11	<i>Voir aussi Réclamations et contestations – Mauvais renseignement sur les règles – Renseignement sur les coups réalisés</i>	
Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée et jouée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/17	Adversaire demande le nombre de coups joués	
Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/16	Différer le renseignement sur les coups joués jusqu'à ce que ce soit à l'adversaire de jouer	9-2/4
		Refuser d'indiquer à son adversaire combien de coup il a joué	9-2/3.5
		Arbitre	
		Imposition d'une pénalité par un arbitre après qu'un joueur du match a joué de l'aire de départ suivante	2-5/12



Joueur en infraction avec la cadence de jeu, le Comité ne pénalise pas le joueur croyant qu'il a déjà perdu le trou	34-3/2	Joueurs croyant par erreur le match à égalité après 18 trous jouent un trou supplémentaire sans qu'une réclamation soit déposée	2-5/6
Balles échangées par inadvertance par des joueurs après qu'une balle a heurté et déplacé l'autre	15-1/2.5	Joueur croyant que le match est terminé réalisent plus tard qu'ils étaient à égalité	2-3/1
Concession d'un match après l'avoir gagné lorsque l'adversaire dépose une réclamation non valable sur les coups joués	2-4/15	Joueur s'entend avec l'adversaire pour partager le trou et réalise plus tard qu'il avait gagné le trou ; joueur dépose ensuite une réclamation	2-5/9
Foursome : camp joue trois trous dans un ordre incorrect et dépôt d'une réclamation	29-2/2	Match play à quatre balles	
Gagnant d'un match ne pose pas de réclamation et accepte de jouer des trous supplémentaires	2-5/7	Balle reposant contre le drapeau relevée avant d'être entrée ; les autres joueurs du match relèvent par erreur croyant que le joueur a gagné le trou	30-3f/3
Handicap		Joueurs de camps opposés échangent leurs balles pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relèvent leurs balles ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/3
Coup de handicap réclamé par erreur sur un trou ; erreur découverte avant la fin du trou	6-2a/3	Joueur gagne le trou avec une mauvaise balle et le partenaire relève ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/2
Handicap incorrect utilisé en raison d'une information erronée du Comité	33-1/12	Joueur joue la balle du partenaire ; erreur découverte après que les adversaires ont joué les coups suivants	30-3c/4
Mauvais handicap utilisé par erreur dans un match ; erreur découverte après la proclamation officielle des résultats	6-2a/5	Mauvais renseignement donné par un joueur dont le score ne comptera pas	30-3f/4
Infraction à la Règle des 14 clubs découverte après la conclusion du match mais avant la proclamation officielle du résultat	2-5/5.5	Mauvais score sur le trou donné par le joueur	
Joueur déclare à son adversaire qu'il veut procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau ; change d'avis lorsque l'adversaire a joué	9-2/13	Donné après le jeu du dernier trou; réclamation faite après la proclamation officielle du résultat	2-5/11
Joueur gagne le trou		Joueur annonce un score inexact amenant l'adversaire à relever sa balle alors qu'il pouvait partager	9-2/6
Avec sa propre balle après avoir joué une mauvaise balle ; adversaire dépose une réclamation hors délai	2-5/4	Joueur déclare un score inexact pour un trou ; erreur découverte plusieurs trous plus loin	9-2/9
Avec une mauvaise balle ; erreur découverte au trou suivant ; adversaire réclame le trou précédent	9-2/8	Joueur omet un coup de pénalité en annonçant à son adversaire son score pour un trou ; erreur découverte après la concession du match par l'adversaire	9-2/10
Avec une mauvaise balle et le partenaire relève ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/2	Réclamation non valable pas contestée	2-5/5
Joueur relève sa balle avant de terminer le trou ; adversaire relève alors sa balle prétendant que le joueur a perdu le trou	2-5/3	Renseignements inexacts	
Malentendus		Amène l'adversaire à relever son marque-balle	9-2/5
Adversaire ayant mal lu le numéro de la balle d'un joueur amène un accord sur la perte du trou du joueur	9-2/11		



Donné après le jeu d'un trou ; conditions d'application de la pénalité	9-2/15	Joueur procède sur la base d'une décision du Comité ; la version des faits donnée par le joueur s'avérant ensuite incorrecte	34-3/8
Donné par un cadet ou un partenaire	9-2/2	Joueur procède sur la base d'une décision du Comité ; les faits montrant ensuite que la décision était incorrecte	34-3/7
Donné par un joueur ; corrigé avant que l'adversaire joue le coup suivant mais après que l'adversaire a concédé le putt au joueur	9-2/7	Donné par un joueur ; directives pour le Comité lorsque le renseignement inexact a été donné par ignorance ou méconnaissance	9/1
Fait penser à tort à l'adversaire qu'il a un putt pour partager ; l'adversaire entre le putt et l'erreur est découverte	9-2/14	Match play	
Joueur accepte une réclamation non valable et la conteste après la proclamation officielle des résultats	2-5/10	Arbitre inverse une décision après que le joueur a par la suite joué un coup	34-2/6
Sur les coups, donné volontairement	9-2/3	Arbitre inverse une décision prise au dernier trou d'un match alors que les joueurs ont quitté le green	34-2/5
Sur les Règles	9/1	Arbitre inverse une décision prise au trou précédent d'un match alors que les joueurs ont commencé le trou suivant	34-2/5
Stroke play		Joueur accepte une réclamation non valable et la conteste après la proclamation officielle des résultats	2-5/10
Compétiteur donne un renseignement inexact en barrage trou par trou	9-3/1	Joueur et adversaire s'entendent sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après application de cette procédure	2-5/8.5
Donner sciemment un mauvais renseignement sur les Règles	9/1	Statut d'une réclamation valable si les joueurs acceptent une décision erronée de quelqu'un qui n'est pas du Comité et continuent le match	2-5/8
Volontairement ne pas corriger la méprise de l'adversaire sur le score d'un match ; est-ce un renseignement inexact	9-2/12		

MAUVAIS RENSEIGNEMENT SUR LES RÈGLES

Voir aussi Mauvais renseignement – Renseignement sur les coups réalisés

Donné par le Comité			
Arbitre déclare conforme un club non conforme ; le joueur l'utilise	34-3/1.5		
Arbitre demande par erreur à un joueur d'annuler son coup et de rejouer	34-3/1.3		
Correction pendant le second tour d'une décision incorrecte prise dans le premier tour	34-3/1		
Joueur est-il exempt d'une pénalité et pour combien de temps	34-3/1.5		
Joueur joue d'un mauvais endroit en stroke play à la suite d'une décision incorrecte ; procédure lorsque l'erreur est découverte	34-3/3.3		
Joueur joue sur la base d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur lorsque l'erreur est découverte	34-3/3		

MAXIMUM POSSIBLE DE DÉGAGEMENT

Voir aussi Point le plus proche de dégagement

Balle droppée dans de l'eau fortuite dans un bunker au point maximum de dégagement roule ailleurs	25-1b/6
Bunker complètement rempli d'eau fortuite ; options du joueur	25-1b/8
Bunker entièrement en réparation	25/13
Joueur droppe dans un bunker au point maximum possible de dégagement puis désire invoquer la seconde option de la Règle 25-1b et droppe en dehors du bunker	25-1b/9
Signification de "maximum possible de dégagement" d'eau fortuite dans un bunker	25-1b/5



MESURER

Voir aussi [Distance, informations et repères de distances](#)

Balle déplacée en mesurant pour déterminer s'il faut redropper	18-6/1
Balle déplacée par le drapeau lorsqu'il est utilisé pour mesurer ou lorsqu'il est lâché sur la balle	18-6/2
Club à utiliser pour mesurer	20/1
Emprunter un club dans le but de mesurer	20/2
Mesurer à travers un terrain en réparation pour se dégager	25-1b/15
Mesureur de distance attaché au chariot de golf	14-3/1
Mesurer des longueurs de club directement à travers une haie, un arbre ou un mur ou à travers un fossé	20-2b/2

MODIFIER UNE PÉNALITÉ

Voir [Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité](#)

MORT SUBITE EN PLAY-OFF

Voir [Play-off et égalités](#)

MOUSSE

Voir [Statut d'un objet](#)

MOUVEMENT ANORMAL

Voir [Stance, mouvement ou direction de jeu anormal](#)

MOUVEMENT D'ESSAI

Voir aussi [Entraînement](#)

Baguette utilisée pour s'aligner ou comme assistance au mouvement d'essai	14-3/10.3
Balle déplacée	
Accidentellement par un mouvement d'essai avant un coup de départ	18-2/19
Après avoir été adressée et s'immobilise hors limites. Le joueur joue la balle hors limites	18-2/5
Balle en jeu déplacée accidentellement par un mouvement d'essai	18-2/20
Par un détritrus délogé par un mouvement d'essai	18-2/20.5

Club endommagé en faisant un mouvement d'essai	4-3/1
Déloge une balle cachée	7-2/7
Évaluation du poids des indices pour déterminer si le joueur a provoqué ou non le déplacement de la balle	18-2/0.5
Joueur enfreint une Règle ou des Règles plus d'une fois ou avec différentes pénalités	
Enfreint deux Règles avec différentes pénalités ; pénalité la plus sévère appliquée	1-4/15
Enfreint la même Règle avant et après le coup	1-4/14
Informé d'une infraction à une Règle ; joueur enfreint la même Règle avant de jouer	1-4/13
Tenir une balle en main contre le grip pour un mouvement d'essai ou un coup d'entraînement	14-3/6.5
Toucher le sable au cours d'un mouvement d'essai après que le partenaire a sorti sa balle du bunker ; Match Play à 4 balles	30-3f/2.5
Toucher le sol d'un obstacle	
Avec plusieurs mouvements d'essai	13-4/3
Informé d'une infraction à une Règle ; joueur enfreint la même Règle avant de jouer	1-4/13
L'herbe avec un club lors d'un mouvement d'essai dans un obstacle	13-4/4
Le sable dans un obstacle (ou un obstacle similaire) ; quelles actions constituent un test de l'état de l'obstacle	13-4/0.5
Utilisation d'aide à l'entraînement ou au mouvement comme capuchon lesté ou anneau lesté	
Pour faire des mouvements d'essai ; ce qui est permis	14-3/10
Plusieurs fois avant un coup	14-3/19
Utilisation d'aide au swing pour raisons médicales	14-3/15.5
Zone du mouvement intentionnel initial améliorée en cassant une branche ; zone du mouvement intentionnel finalement utilisée non affectée par la branche du coup d'essai	13-2/24

MUR

Voir aussi Clôture, ligne, mur ou piquet de hors limites – Obstructions – Partie intégrante du parcours – Statut d'un objet

Améliorer la ligne de jeu en enlevant une pierre d'un mur	13-2/32
Considérer une balle sur le terrain tant qu'elle n'est pas au-delà du mur de hors limites	33-2a/16
Mesurer des longueurs de club directement à travers un mur	20-2b/2
Pierre détachée d'un mur de soutènement dans un obstacle d'eau	24/6
Statut d'un mur artificiel entourant une cuvette d'arrosage d'arbre	33-2a/10.5
Toucher un mur de terre nue d'un bunker lors du mouvement en arrière	13-4/34

NE PAS ENTRER LA BALLE

Voir aussi Entrer et terminer le trou

Balle reposant contre le drapeau	
Putt concédé et balle enlevée avant que le joueur puisse retirer le drapeau	17-4/2
Relevée avant d'être entrée	17-4/1
Balle soufflée dans le trou par le compétiteur non replacée et non entrée	3-2/2
Co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur en concédant le coup suivant en play-off stroke play	18-4/3
Co-compétiteur renvoie la balle d'un compétiteur du bord du trou ; balle non replacée	3-2/1
Compétiteur annonce son intention de jouer deux balles ; joue la balle d'origine avant de déposer une seconde balle ; choisit de ne pas jouer la seconde balle	3-3/7.5
Compétiteur omet d'entrer sa seconde balle	3-3/8
Compétiteurs ne terminent pas un trou en play-off ou des trous	33-6/3
Deux balles en jeu simultanément sur des trous différents	1-1/1
Joueur omet d'entrer sa balle, marqueur atteste sciemment un mauvais score	1-3/6
Joueur putte d'une main et attrape la balle dans le trou avec l'autre main	1-2/5
Modifier une pénalité pour ne pas avoir terminé le trou en stroke play	33-7/2
Règle Locale pour un green temporaire dérogeant à l'obligation d'entrer la balle	33-8/1

NETTOYER LA BALLE

Actions considérées ou non comme nettoyer la balle

Cadet qui lance la balle au joueur	21/3
Enlever de l'herbe adhérent à la balle	21/2
Enlever un insecte d'une balle	23-1/5
Frotter la balle sur le green pour la nettoyer	16-1d/5
Toucher et faire pivoter une balle à moitié enterrée dans un rough afin de l'identifier	12-2/2
Actions que le cadet peut accomplir	6-4/10
Balle	
Avec de la boue adhérente pour déterminer si elle est dans le trou d'un animal fouisseur et replacée en mettant la boue dans une autre direction	21/5
Droppée en se dégageant d'une obstruction juste après la reprise du jeu et balle relevée ensuite selon la Règle 6-8d(ii)	6-8d/3
En suspens au bord du trou relevée, nettoyée et replacée ; balle tombe ensuite dans le trou	16-2/0.5
Pour déterminer si elle est dans son pitch, un trou fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau	20-1/0.7
Pour identification sans la marquer ; intention de la relever non annoncée et balle nettoyée plus que nécessaire pour l'identifier	21/4
Présumée hors d'usage relevée selon une autre Règle et nettoyée ; balle ensuite jugée hors d'usage	5-3/6
Relevée sans autorisation et nettoyée	18-2/13
Substituée sur le green parce que la balle d'origine lancée au cadet pour la nettoyer est tombée dans un lac	15-2/1
Toucher et faire pivoter une balle à moitié enterrée dans un rough afin de l'identifier	12-2/2
Cadet place la balle, relevée pour être nettoyée, derrière le marqueur-balle pour permettre d'évaluer la ligne de putt	20-4/2
Enlever de la peinture de la balle	21/1
Frotter la balle sur le green pour la nettoyer	16-1d/5

Lie d'un joueur affecté par du sable provenant du coup du bunker d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur	13-2/8.5
Règle Locale permettant au joueur de nettoyer sa balle sur des zones spécifiées en dehors du green	App I-A-3c

OBJETS ARTIFICIELS

Voir *Obstructions*

OBJETS NATURELS

Voir *Détritus*

OBSERVATEUR

Voir aussi *Arbitre - Comité*

Drapeau pris en charge par un spectateur, un arbitre ou un marqueur à la demande du joueur	17-1/3
--	--------

OBSTACLES

Voir *Bunker – Obstacles d'eau*

OBSTACLES D'EAU

Voir aussi *Balle provisoire – Certitude ou quasi-certitude – Marquer ou définir un terrain*

Balle au repos déplacée	
Dans l'eau d'un obstacle d'eau après l'adresse, jouée encore en mouvement	14-6/1
Du pied en la cherchant dans l'eau d'un obstacle d'eau	12-1/5
Hors limites par le courant d'eau dans un obstacle d'eau	26-1/7
Lors du retrait d'un détritrus	13-4/15
Ramenée dans les limites par le courant d'eau d'un obstacle d'eau latéral	26-1/8
Balle considérée injouable	
Dans un obstacle d'eau est droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2
Substituée droppée dans l'obstacle ; joueur réalisant son erreur avant de jouer	20-7/2.5
Sur le parcours droppée dans un obstacle d'eau	28/4
Sur le parcours droppée dans un obstacle d'eau ; joueur choisit de ne pas jouer la balle et désire procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau	28/4.5

Balle droppée dans un autre obstacle en procédant selon la Règle de l'obstacle d'eau	26-1/2
Balles échangées en les récupérant d'un obstacle d'eau	15-1/4
Balle enfoncée dans un obstacle d'eau relevée pour déterminer si elle est hors d'usage	5-3/5
Balle envoyée dans un obstacle d'eau depuis le côté green d'un obstacle	26-1/6
Balle jouée après un dégagement pris selon la Règle de l'obstacle d'eau	
Balle d'origine retrouvée ensuite dans l'obstacle et jouée comme seconde balle	26-1/5
Balle d'origine retrouvée ensuite hors de l'obstacle	26-1/3
En l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle d'origine soit dans l'obstacle ; balle d'origine ensuite trouvée dans l'obstacle	26-1/4
Balle non retrouvée	
Droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau avec quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.5
Droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans quasi-certitude ; balle d'origine retrouvée ensuite	26-1/3.7
Présumée être dans un obstacle d'eau trouvée en dehors de l'obstacle après qu'une autre balle a été jouée selon la procédure de coup et distance	26/6
Soit dans un obstacle d'eau, soit dans de l'eau fortuite débordant de l'obstacle d'eau	1-4/7
Balle provisoire	
Jouée avec le seul motif que la balle d'origine puisse être dans un obstacle d'eau	27-2a/2
Jouée en croyant que la balle d'origine peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau puis découverte qu'il n'y a pas de possibilité qu'elle soit perdue hors de l'obstacle d'eau	27-2a/2.5
Joueur incorrectement conseillé de continuer avec la balle provisoire	34-3/3.7
Possibilité que la balle d'origine soit dans un obstacle d'eau n'exclut pas le jeu d'une balle provisoire	27-2a/2.2



Servant de balle en jeu si la balle d'origine est injouable ou dans un obstacle d'eau	27-2/1	Enlevé d'un obstacle d'eau ; joueur décide ensuite de ne pas jouer de l'obstacle	13-4/17
Balle touchée accidentellement avec le club dans un obstacle, la balle ne se déplace pas	13-4/12	Retrait d'une obstruction dans un obstacle pouvant entraîner le déplacement d'un détrit	1-4/5
Cadet relève la balle dans un obstacle d'eau sans l'autorisation du joueur	26-1/9	Dropping zone comme option supplémentaire à la Règle 26-1	App I-A-6
Changer d'option de dégagement		Eau fortuite prise pour un obstacle d'eau	
Après avoir droppé à un mauvais endroit	20-6/2	Balle d'origine jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau	25-1b/12
Balle droppée en dehors de la zone demandée par la Règle applicable ; joueur souhaite ensuite replacer la balle à sa position d'origine	20-6/5	Balle substituée jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau	25-1b/13
Balle droppée heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6	Explication des options selon la Règle 26-2 (balle jouée depuis un obstacle d'eau)	
Joueur invoquant la première option de la Règle 25-1b(ii) puis désire invoquer la seconde option	25-1b/9	Balle jouée depuis un obstacle d'eau non sortie de l'obstacle ou est dans un lie injouable hors de l'obstacle	26-2/1
Joueur relève sa balle selon la première option de la Règle 24-2b(ii) puis désire procéder selon la seconde option	24-2b/5	Balle jouée depuis un obstacle d'eau s'immobilise dans le même obstacle après être sortie de l'obstacle	26-2/2
Lorsqu'il faut redropper	20-2c/5	Grave infraction	
Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/16	Avantage significatif obtenu lorsqu'un joueur joue un coup depuis une zone écologiquement sensible définie comme obstacle d'eau	33-8/44
Débordement d'un obstacle d'eau	25/2	Balle déclarée injouable dans un obstacle d'eau est droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2
Dégagement du trou d'un animal fouisseur, joueur ignorant que la balle est dans un obstacle d'eau	25-1b/26	Coup joué depuis un obstacle d'eau écologiquement sensible	33-8/43
Déterminer la certitude ou quasi-certitude qu'une balle est dans un obstacle d'eau peut se faire en allant en avant pour évaluer les conditions de l'environnement de l'obstacle	26-1/1.3	Exemple de grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau latéral	26-1/21
Détritus		Obstacle d'eau considéré comme obstacle d'eau latéral	26-1/11
Accidentellement déplacé dans un obstacle	13-4/13	Insecte volant dans un obstacle d'eau	13-4/16.5
Balle dans un obstacle déplacée en enlevant un détrit	13-4/15	Joueur déclare à son adversaire qu'il veut procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau ; change d'avis lorsque l'adversaire a joué	9-2/13
Déplacement d'un détrit affectant le lie	20-3b/8	Joueur peut-il s'assurer de la position de la balle de l'adversaire qui peut être dans un obstacle d'eau avant de jouer	9-2/16
Dessus d'une balle recouvert de feuilles dans un obstacle mais une partie de la balle visible sous un autre angle	12-1/3	Le lie d'origine modifié lorsqu'une balle est relevée pour identification peut-il être le lie le plus proche similaire	20-3b/7
Enlevé d'un obstacle d'eau pour identification	13-4/16		

Marquer et définir		Obstacle d'eau considéré comme obstacle d'eau latéral	26-1/11
Balle à l'intérieur de la lisière naturelle d'un obstacle d'eau mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière	26/2	Obstacle marqué comme obstacle d'eau au point où la balle a franchi en dernier la lisière et obstacle d'eau latéral où elle repose	26-1/12
Considérer par Règle Locale qu'un obstacle d'eau est un obstacle d'eau latéral pour le jeu des départs avancés	33-2a/6	Partie d'obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou	33-2a/9
Considérer une pièce d'eau simultanément comme obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral	33-2a/7	Permettre de dropper en face de l'endroit où la balle repose dans un obstacle d'eau latéral	26-1/20
Green en île	33-2a/10	Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée et jouée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/17
Obstacle d'eau non délimité avec la lisière hors limites	26/3	Point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral déterminé et balle droppée ; point s'avérant ensuite être un mauvais endroit	26-1/16
Où placer les lignes et les piquets définissant la lisière d'un obstacle d'eau	33-2a/4	Procédures de dégagement d'un obstacle d'eau latéral	26-1/15
Partie d'obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou	33-2a/9	Traiter le rough comme obstacle d'eau latéral	33-8/35
Rivière ou autre plan d'eau adjacent au trou mais hors de la propriété du golf	33-2a/11	Zone de drop autorisée par la Règle de l'obstacle d'eau latéral si étroite que le joueur a des difficultés pour y dropper	26-1/19
Traiter l'océan et la plage comme parcours	33-2a/8		
Zones écologiquement sensibles	33-8/41		
Obstacle d'eau latéral		Ordre de jeu	
Balle droppée à moins de deux longueurs de club de la lisière d'un obstacle s'immobilise à moins de quatre longueurs de club de la lisière, faut-il redropper	20-2c/1	Lorsque deux balles reposent dans un obstacle d'eau latéral et deux joueurs se dégagent	10/2
Balle ramenée sur le terrain par le courant de l'eau d'un obstacle d'eau latéral	26-1/8	Lorsque deux balles sont perdues dans un obstacle d'eau latéral	10/3
Considérer une pièce d'eau simultanément comme obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral	33-2a/7	Placer la balle	
Défini comme un obstacle d'eau	26/3.5	Au lieu de dropper lorsqu'il est évident que la balle droppée roulera dans un obstacle d'eau nécessitant de redropper	20-2c/3
Étang est obstacle d'eau pour les départs arrière et obstacle d'eau latéral pour les départs avancés	33-2a/6	Sur la berge d'un obstacle d'eau au lieu de dropper pour éviter qu'elle roule dans l'eau	26-1/10
Exemple de grave infraction à la Règle de l'obstacle d'eau latéral	26-1/21	Poser son club sur le sol	
Explication de "lisière opposée" dans la Règle 26-1c	26-1/14	Canne ou club utilisé pour entrer ou quitter un obstacle lorsque la balle y repose	13-4/3.5
Impossibilité de ne pas dropper plus près du trou que le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'un obstacle d'eau latéral	26-1/18	Déplacer des débris et améliorer la zone du mouvement intentionnel dans un obstacle	13-4/28
Lisière opposée d'un obstacle d'eau latéral marquée comme obstacle d'eau	26-1/13	Nettoyer la tête de club dans un obstacle d'eau lorsque la balle y repose	13-4/40



Quand un club touche-t-il le sol dans l'herbe à l'intérieur d'un obstacle d'eau ?	13-4/8	Statut de	
S'appuyer sur un club dans un obstacle en attendant de jouer	13-4/2	Balle touchant un obstacle d'eau et une autre partie du terrain	26/1.5
Sur un pont dans un obstacle d'eau	13-4/30	Eau débordant de la lisière d'un obstacle d'eau	25/2
Toucher de l'herbe avec le club lors d'un mouvement d'essai dans un obstacle d'eau	13-4/4	Insecte volant dans un obstacle d'eau	13-4/16.5
Toucher le sol dans un obstacle avec le club en cherchant une balle supposée couverte de feuilles	12-1/4	Partie amovible d'un tuyau de drainage	24-2b/15.3
Toucher le sol d'un obstacle avec plusieurs mouvements d'essai	13-4/3	Pierre détachée d'un mur de soutènement dans un obstacle d'eau	24/6
Toucher une pierre solidement enfoncée dans un obstacle avec le club pendant le mouvement en arrière	13-4/6	Trou d'un piquet d'obstacle d'eau qui a été enlevé	25/18
Quand une balle est-elle dans un obstacle d'eau ?	26/1	Végétaux poussant à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible	33-8/44.5
Règle Locale		Substituer une balle lorsqu'on doit redropper	20-6/4
Ajoutant comme option supplémentaire à la R26-1 une dropping zone	App I-A-6	Tester l'état de l'obstacle	
Autorisant de jouer provisoirement une balle selon la Règle 26	App I-A-5	Joueur utilise un club pour entrer ou quitter un obstacle lorsque la balle y repose	13-4/3.5
Autorisant un dégagement pour interférence par un piquet inamovible d'obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle d'eau	33-8/15	Signification de "Tester l'état d'un obstacle"	13-4/0.5
Autorisant un drop dans un obstacle d'eau derrière le point où repose la balle injouable dans l'obstacle	33-8/37	Toucher l'herbe avec un club lors d'un mouvement d'essai dans un obstacle d'eau	13-4/4
Considérant un obstacle d'eau être obstacle d'eau latéral pour le jeu des départs avancés	33-2a/6	Zone écologiquement sensible	
Donnant un dégagement sans pénalité pour une balle dans un obstacle d'eau	33-8/36	Avantage significatif obtenu lorsqu'un joueur joue un coup depuis une zone écologiquement sensible définie comme obstacle d'eau	33-8/44
Permettant de dropper côté green d'un obstacle d'eau une balle non sortie de l'obstacle	33-8/2	Coup joué depuis un obstacle d'eau écologiquement sensible	33-8/43
Traitant le rough comme obstacle d'eau latéral	33-8/35	Entrer pour récupérer une balle	33-8/42
Signification de		Exécuter plusieurs coups dans la zone d'où le jeu est interdit	20-7/4
"En arrière" dans la Règle 26-1	26-1/1.5	Marquer et définir	33-8/41
"Lisière opposée" dans la Règle 26-1c	26-1/14		
"Sûr ou quasiment certain" dans la Règle 26-1	26-1/1		
		OBSTACLES D'EAU LATÉRAUX	
		<i>Voir Obstacles d'eau</i>	
		OBSTRUCTIONS	
		<i>Voir aussi Bois et copeaux de bois – Détritus – Partie intégrante du parcours – Certitude ou quasi-certitude – Statut d'un objet</i>	
		Après dégagement d'une obstruction une seconde obstruction interfère	24-2b/9
		Balle dans un sac en plastique se déplace lorsque le vent pousse le sac vers une nouvelle position	18-1/7

Balle déviée		Partie de clôture hors limites (pas une clôture de hors limites)	13-2/20
Par un poteau indicateur	19-1/1	penche au-dessus de la limite et interfère avec le mouvement	
Par une tête d'arrosage, Règle Locale autorisant à rejouer le coup sans pénalité	33-8/12	Porte dans une clôture de hors limites	27/18
Balle droppée en se dégageant d'une obstruction		Règle Locale considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction	33-8/14
Après la reprise du jeu et balle relevée ensuite selon la Règle 6-8d(ii)	6-8d/3	Renforts inclinés ou haubans soutenant une clôture de hors limites	24/2
Du rough vers le fairway	24-2b/8	Socles en béton de poteaux de clôture de hors limites	24/3
Roule en dehors de la zone de drop prescrite	20-2c/1	Club frappant une obstruction inamovible pendant le coup une fois le dégagement pris	20-2c/6
Balle logée dans le fanion attaché au drapeau	17/6	Élément extérieur enlève une obstruction inamovible sur la ligne de jeu d'un joueur	13-2/33
Balle marquée avant le retrait d'une obstruction ; balle se déplace lorsque le marque-balle est enlevé	24-1/5	Fenêtre du club-house ouverte et balle jouée à travers la fenêtre	24-2b/14
Balle relevée et droppée pour se dégager d'une obstruction amovible	18-2/4	Gêne mentale par une obstruction	24-2a/1
Balle substituée par erreur lorsque droppée ; correction de l'erreur	20-6/3	Gravier utilisé pour un revêtement de route	23/14
Bunker		Joueur autorisé à se dégager d'une obstruction inamovible relève sa balle	
Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'une obstruction est enlevée, balle ne s'immobilise pas lorsque replacée ; toutes autres parties du bunker sont plus près du trou	20-3d/2	Choisit de ne pas se dégager et désire procéder selon la Règle de la balle injouable	18-2/12.5
Balle repose sur une obstruction dans un bunker	13/5	Remplace ensuite la balle et la joue dans la position d'origine	18-2/12
Joueur relève sa balle selon la première option de la Règle 24-2b(ii) puis désire procéder selon la seconde option	24-2b/5	Joueur peut-il se dégager si	
Pierre faisant partie d'un drain dans un bunker	24/7	Coup sur une balle déraisonnable à cause d'une interférence par de l'eau fortuite et une obstruction inamovible	24-2b/19
Râteaux, doivent-ils être placés dans ou hors des bunkers	Divers/2	Obstruction interfère mais balle injouable pour une autre raison	24-2b/16
Clôture de hors limites		Obstruction interfère pour un coup anormal ; coup anormal déraisonnable dans ces circonstances	24-2b/18
Canalisation d'eau à l'air libre adjacente et parallèle à une clôture de hors limites pose problème ; procédure suggérée	33-2a/1	Obstruction interfère pour un coup anormal ; coup anormal raisonnable dans ces circonstances	24-2b/17
Dégagement d'une obstruction inamovible entraîne incidemment un dégagement d'une clôture de hors limites	24-2b/6	Ligne de jeu améliorée	
Échalier fixé à une clôture de hors limites	24/1	Dégagement d'une obstruction interférant avec le mouvement entraîne aussi un dégagement d'une gêne sur la ligne de jeu	24-2b/7
Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites	24/4	En enlevant une pierre d'un mur	13-2/32
		Moment où un détritrus devient une obstruction	23/1

Objet artificiel hors limites		D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite est sur le chemin pavé	1-4/8
Interférence par un objet artificiel inamovible situé hors limites	24-2b/21		
Objet artificiel amovible reposant hors limites	24-1/3		
Partie de clôture située hors limites penche au-dessus de la limite et interfère avec le mouvement	13-2/20	D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, drop dans l'eau fortuite est impraticable	1-4/8.5
Pierre		Joueur détermine le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3
Détachée d'un mur de soutènement dans un obstacle d'eau	24/6		
Faisant partie d'un drain dans un bunker	24/7	Joueur incapable physiquement de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.5
Ligne de jeu améliorée en enlevant une pierre d'un mur	13-2/32	Joueur ne respecte pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/2
Piquets de hors limites		Joueur se dégage d'une obstruction ; doit-il redropper s'il y a interférence pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement	20-2c/0.8
Balle relevée et droppée d'un piquet de hors limites selon la Règle de l'obstruction	18-2/3		
Déplacement d'un piquet de hors limites	33-2a/20	Mesurer à travers une obstruction pour se dégager	25-1b/15
Enlever un piquet de hors limites gênant le mouvement	13-2/17	Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.7
N'ayant pas de signification pour le trou en train d'être joué	24/5	Schéma illustrant le point le plus proche de dégagement	25-1b/2
Point le plus proche de dégagement			
Balle droppée roule plus près de l'obstruction que le point le plus proche de dégagement ; le joueur doit-il redropper si l'obstruction ne le gêne plus lorsqu'il change de club (s'applique aussi pour une interférence similaire due à un terrain en réparation)	20-2c/0.7		
Balle droppée selon la Règle 24-2b roule plus près du trou que le point le plus proche de dégagement mais pas plus près que sa position d'origine	20-2c/1.7		
Club utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement non utilisé pour le coup suivant	24-2b/4		
Déterminer le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement utilisé pour identifier le point le plus proche de dégagement	24-2b/1		
Deux points de dégagement équidistants correspondent aux exigences de la Règle de l'obstruction	25-1b/16		
		Pont	
		Balle reposant sur une partie surélevée d'une obstruction inamovible	24-2b/11
		Poser le club sur un pont dans un obstacle d'eau	13-4/30
		Portes d'une grange ouvertes pour jouer à travers la grange	24-2b/15
		Portes d'un bâtiment en position ouverte ou fermée	24-2b/15.5
		Position d'une balle dégradée en retirant une obstruction ; joueur replace l'obstruction	13-2/15.5
		Règle Locale	
		Autorisant à rejouer une balle sans pénalité pour une balle déviée par un arroseur	33-8/12
		Autorisant un dégagement d'une route sans revêtement uniquement pour un coup de départ	33-8/20



Autorisant un dégagement pour gêne de boîtes de contrôle d'arrosage sur la ligne de vue	33-8/17	"Sûr ou quasiment certain" pour une balle non retrouvée dans un terrain en réparation	25-1c/1
Autorisant un dégagement pour interférence d'un piquet inamovible d'obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle d'eau	33-8/15	Sonder près de la balle pour trouver une obstruction inamovible	13-2/27
Autorisant un dégagement sans pénalité lorsqu'une clôture de protection intervient sur la ligne de jeu	33-8/18	Stance	
Autorisant un dégagement sur un côté spécifique d'un chemin non autorisée ou établissement d'une dropping zone dans ce but	33-8/19	Après dégagement d'une obstruction pour un coup vers le green, obstruction interfère avec le stance pour un coup latéral nécessaire	24-2b/9.5
Considérant des canaux de drainage en béton comme obstructions et non pas obstacles d'eau	33-8/36.5	Balle droppée d'une obstruction inamovible roule dans une position où elle interfère avec le stance ; faut-il redropper	20-2c/0.5
Considérant tous les piquets du terrain comme étant des obstructions inamovibles	33-8/16	Statut de	
Considérant un terrain en réparation adjacent à un chemin de voitures recouvert d'un revêtement artificiel comme avoir le même statut que le chemin	33-8/25	Balle abandonnée	24-1/2
Considérant qu'une clôture intérieure de hors limites est une obstruction	33-8/14	Cuvettes d'arrosage d'arbre	33-2a/10.5
Demandant de rejouer un coup lorsqu'une balle est déviée par une ligne électrique	33-8/13	Échelier fixé à une clôture de hors limites	24/1
Dropping zone ; Exemple de Règle Locale pour permettre une option complémentaire selon les Règles 25-1b, 25-1c et 25-3	App I-A-6	Gazon soulevé par un tuyau souterrain	24/14
Permettant un dégagement pour les obstructions inamovibles temporaires	App I-A-4b	Ligne de chaux ou de peinture pour une tribune	24-2b/20
Permettant un dégagement pour les lignes électriques et câbles temporaires	App I-A-4c	Marches en bois ou en terre	24/12
Traitant les obstructions inamovibles temporaires comme des obstructions inamovibles ou des obstructions inamovibles temporaires	33-8/45	Marques de départ après le premier coup	11-2/1
Retrait d'une obstruction dans un obstacle peut entraîner le déplacement d'un débris	1-4/5	Partie amovible d'un tuyau de drainage	24-2b/15.3
Signification de		Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites	24/4
Point où la balle a "franchi en dernier" une obstruction pour une balle non retrouvée	25-1c/1.5	Poire à moitié mangée	23/3
"Revêtement artificiel"	24/9	Porte dans une clôture de hors limites	27/18
		Renforts inclinés ou haubans soutenant une clôture de hors limites	24/2
		Route ou chemin recouvert d'un revêtement artificiel	24/9
		Socles en béton de poteaux de clôture de hors limites	24/3
		Voiture en stationnement	24/8
		Tuteur supportant un arbre cassé en essayant de l'enlever	13-2/16
		Tuyau de drainage	
		Balle dans un tuyau de drainage enterré ; l'entrée du drain est hors limites	24-2b/12
		Balle non retrouvée dans un tuyau de drainage enterré	24-3b/1

Zone de mouvement intentionnel	
Améliorée en enlevant des obstructions inamovibles	13-2/15
Interférence par une obstruction dans un terrain en réparation	24-2b/10

OBSTRUCTIONS TEMPORAIRES

Voir Règles locales

Océan

Traiter l'océan ou la plage comme le parcours	33-2a/8
---	---------

OFFICIEL

Voir Arbitre - Comité

OISEAU

Voir Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux)

ORAGE

Voir Foudre

ORDRE DE JEU

Voir aussi Coup annulé ou à rejouer – Joueur hors tour – Ordre de jeu en foursomes et en threesomes

Balle jouée hors tour de l'aire de départ abandonnée et une autre balle jouée dans l'ordre correct	10-2c/1
Balles provisoires jouées hors tour depuis l'aire de départ en match play	10-3/1
Camp joue hors tour du départ ; adversaires demandent à un membre du camp de rejouer mais pas à l'autre	30-1/1
Compétiteur s'oppose à ce qu'un co-compétiteur putte hors tour	10-2b/1
Compétiteurs en stroke play s'entendent pour jouer hors tour mais pas pour avantager l'un d'eux	10-2c/2
Demande à un joueur de rejouer son coup retirée après le coup de l'adversaire	10-1c/1
Détermination de l'honneur	
Au trou qui suit un trou faisant l'objet d'une réclamation	10-1a/2
En match play avec handicap	10-1a/1
En stroke play avec handicap	10-2a/1
Lorsque l'adversaire demande à un joueur ayant l'honneur d'annuler son coup joué de l'extérieur de l'aire de départ	11-4a/1

Différer le renseignement sur les coups joués jusqu'à ce que ce soit à l'adversaire de jouer	9-2/4
Joueur ayant pris le drapeau en charge pour un adversaire est heurté par la balle du partenaire de l'adversaire qui a joué hors tour	30-3f/5
Joueur en droit de putter se tient sur la ligne de putt d'un autre joueur	30-3b/1
Joueur joue hors tour du départ en match play à trois balles ; un adversaire demande de rejouer mais pas un autre	30-2/1
Joueur joue hors tour plutôt que de relever sa balle gênant le jeu	10-1c/2
Joueurs s'entendent pour ne pas jouer dans l'ordre prescrit pour gagner du temps	10-1c/3
Jusqu'à quel point un camp peut-il jouer dans l'ordre qu'il considère comme le meilleur	31-4/2
Lorsque deux balles reposent dans un obstacle d'eau latéral et que les deux joueurs se dégagent	10/2
Lorsque deux balles reposent dans un terrain en réparation et que les deux joueurs se dégagent	10/1
Lorsque deux balles sont perdues dans un obstacle d'eau latéral	10/3
Procédure pour un arbitre pour déterminer la balle la plus loin du trou	10-1b/1
Renoncer à son tour de putter en match play à quatre balles	30-3b/2
Trois trous non joués dans l'ordre prescrit	2-1/5

ORDRE DE JEU EN FOURSOMES ET THREESOMES

Balle jouée en dehors de l'aire de départ	
Mauvais partenaire rejoue le coup en stroke play	29-1/2
Quel partenaire doit rejouer le coup	29-1/1
Balle provisoire	
Jouée par le mauvais membre du camp	29-1/4
Quel partenaire doit jouer une balle provisoire	29-1/3
Camp joue dans un ordre incorrect trois trous et ensuite réclamation faite	29-2/2
En foursome partenaire déplace accidentellement la balle après l'adresse	29-1/5

En foursome partenaire manque la balle	
Accidentellement, en faisant un coup	29-1/6
Volontairement, ainsi le partenaire jouera au-dessus de l'eau	29-1/7
Mauvais partenaires drivent pour les deux camps en match en foursome	29-2/1
Mauvaise balle jouée en stroke play foursome	29-1/8
Partenaires jouent de la même aire de départ en foursome	29-1/9

OUVRIER DE TERRAIN, TROU FAIT PAR UN OUVRIER DE TERRAIN

Arbre tombé en train d'être évacué	25/7
Balle jouée de l'endroit où la balle d'origine a été déviée hors limites par un véhicule de maintenance	20-7/1
Bouchon d'ancien trou affaissé	25/17
Club rendu hors d'usage après un choc avec un véhicule de maintenance	4-3/9.5
Deux trous sur chaque green d'un parcours de neuf trous	16/7
Lie dans un bunker endommagé avant la reprise du jeu	
Par des causes naturelles	6-8d/1
Par des réparations d'ouvrier de terrain	6-8d/2
Onière faite par un tracteur	
Pensant que le Comité devrait déclarer une ornière comme terrain en réparation, un joueur annonce son intention de jouer deux balles ; joue la balle d'origine, droppe la seconde balle puis choisit de ne pas la jouer	3-3/7.5
Statut d'une ornière	25/16
Ouvrier de terrain ratisse un bunker alors que la balle du joueur y repose améliorant le lie de la balle ou la ligne de jeu	13-2/4
Trou fait par un ouvrier du terrain	
Bouchon d'ancien trou affaissé	25/17
Deux trous sur chaque green d'un parcours de neuf trous ; statut d'un trou non utilisé	16/7
Signification de "trou creusé par un ouvrier de terrain" dans la définition de terrain en réparation	25/14
Trou d'un piquet d'obstacle d'eau qui a été enlevé	25/18
Trous d'aération	25/15

PARAPLUIE

Joueur tient un parapluie au-dessus de sa propre tête en exécutant un coup	14-2/2
Porteur de parapluie employé en plus du cadet	6-4/5

PARCOURS

Voir *Hors limites – Marquer ou définir un terrain – Parcours injouable ou fermé – Sur le parcours*

PARCOURS INJOUABLE OU FERMÉ

Voir *aussi Interruption et reprise du jeu*

Annuler ou suspendre le jeu	
Directives pour l'annulation d'un tour	33-2d/1
Eau fortuite recouvrant une aire de départ	25-1b/4
Trou entouré d'eau fortuite	33-2d/2
Compétiteur refuse de prendre le départ ou ramasse sa balle pour intempéries ; tour annulé ensuite	33-2d/3
Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure	33-3/2
Joueur déclare forfait car incapable de respecter l'horaire ; horaire ensuite changé et le joueur demande à être réintégré	2-4/20
Match commencé en ignorant que le terrain est fermé	33-2d/4
Match interrompu avec accord ; un joueur souhaite le reprendre	
Adversaire refuse bien que le terrain soit jouable	6-8a/5
Adversaire refuse jouant le terrain injouable	6-8a/6

PARTIE INTÉGRANTE DU PARCOURS

Voir *aussi Barrière, porte ou fenêtre – Clôture – Marquer ou définir un terrain – Obstructions – Mur*

Améliorer la ligne de jeu en enlevant une pierre d'un mur	13-2/32
Comité	
Canalisation d'eau à l'air libre adjacente et parallèle à une clôture de hors limites posant problème ; procédure suggérée	33-2a/1
Clarifier le statut d'objets pouvant être des obstructions	App I-A-1
Déclarer des routes et chemins comme partie intégrante	App I-A-1

Dégagement d'une obstruction inamovible entraîne incidemment un dégagement d'une clôture de hors limites	24-2b/6	Découverte avant la clôture de la compétition ; compétiteur n'étant pas certain au sujet d'une pénalité ou d'une procédure omet d'inclure la pénalité à son score	6-6d/10
Fenêtre du club-house ouverte et balle jouée à travers la fenêtre	24-2b/14	Découverte avant la clôture de la compétition de plusieurs pénalités omises sur la carte de score	6-6d/7
Joueur et adversaire s'entendent sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après application de cette procédure	2-5/8.5	Découverte avant la clôture de la compétition d'une pénalité	6-6d/6
Ne pas savoir si une route est une obstruction ou partie intégrante du parcours		Découverte avant la clôture de la compétition d'une pénalité de disqualification	6-6d/8
Compétiteur invoque la Règle 3-3 ; le score avec la seconde balle compte-t-il si la balle est droppée dans un mauvais endroit et jouée ?	3-3/5	Découverte avant la clôture de la compétition d'une pénalité pour avoir déplacé la balle incluse sur la carte de score mais pas celle pour ne pas l'avoir replacée	6-6d/9
Compétiteur joue une seconde balle sans annoncer son intention d'invoquer la Règle 3-3 et omet de rapporter les faits au Comité	3-3/6.5	Dans quels cas le Comité doit-il imposer une pénalité ?	
Poser le club sur une construction déclarée partie intégrante du parcours et qui est située dans un obstacle	13-4/30	Compétiteur averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité ; n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score	34-1b/1.5
Statut de		Compétiteur remplace à plusieurs reprises sa balle plus près du trou sur le green	33-7/6
Cuvettes	33-2a/10.5	Compétiteur sollicite l'aide d'un co-compétiteur pour éviter une pénalité	33-7/7
Échelier fixé à une clôture de hors limites	24/1	Donner sciemment un mauvais renseignement sur les Règles	9/1
PÉNALITÉ ANNULÉE PAR LE COMITÉ		Joueur déterminant que la balle ne s'est pas déplacée alors que la télévision montre à l'évidence qu'elle a changé de position	18/4
<i>Voir Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité</i>		Joueur invoquant un danger de foudre refuse de reprendre le jeu ordonné par le Comité	6-8b/5
PÉNALITÉ IMPOSÉE PAR LE COMITÉ		Joueur joue hors tour en match play après une interruption du jeu par le Comité et après que l'adversaire a arrêté le jeu	6-8b/3.5
<i>Voir Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité</i>		Joueur joue un coup s'éloignant du trou pour aider son partenaire	30-3f/6
PÉNALITÉ IMPOSÉE, MODIFIÉE OU ANNULÉE PAR LE COMITÉ		Ne pas corriger volontairement la méprise de l'adversaire sur le score d'un match ; est-ce un renseignement inexact	9-2/12
<i>Voir aussi Clôture d'une compétition – Comité – Pénalités multiples : situations</i>			
Carte de score ; Omission de pénalité			
Découverte avant la clôture de la compétition ; compétiteur correctement averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score	6-6d/10		

Omission d'une pénalité découverte après avoir rendu la carte de score mais avant la clôture de la compétition	6-6d/6	Pénalité de disqualification appliquée par erreur au gagnant d'une compétition ; erreur découverte après le play-off de deux autres compétiteurs pour la première place	34-1b/5
Omission de plusieurs pénalités découverte après avoir rendu la carte de score mais avant la clôture de la compétition	6-6d/7	Étiquette	
Pénalité de disqualification dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores des joueurs ne sont pas pris en compte	33/8	Règle Locale pour infraction au code de bonne conduite ou au règlement de la compétition	33-8/6
Refus d'identifier une balle	27/13	Signification de "grave infraction à l'étiquette"	33-7/8
Dans quels cas le Comité peut-il annuler ou modifier une pénalité		Heure de départ	
Compétiteur omet de contresigner sa carte et reproche au Comité le peu de temps accordé	33-7/3	Circonstances justifiant l'annulation de la pénalité de disqualification pour retard	6-3a/1.5
Coup unique d'entraînement joué sur le terrain avant un tour en stroke play	7-1b/1	Joueurs partant en avance	6-3a/5
Coup unique joué avec une balle non conforme avec les spécifications	5-1/1	Signification de "heure de départ"	6-3a/2.5
Entraînement sur le terrain entre deux tours	7-1b/2	Tous les compétiteurs doivent être présents	6-3a/2
Entraînement sur le terrain après un tour de qualification et jouer en barrage le même jour	7-1b/3	Marques de départ déplacées par un joueur	11-2/2
Entrer un putt court avec un club dont les caractéristiques de jeu ont été modifiées autrement que pendant le cours normal du jeu	4-3/4	Mauvais renseignement sur les Règles	9/1
Jeu d'une mauvaise balle non corrigé sur avis d'un membre du Comité	33-7/5	Pouvoir d'annuler ou de modifier une pénalité de disqualification	33-7/1
Jeu interrompu par le Comité ; compétiteur ne reprend pas le jeu à l'heure prescrite par le Comité	6-8b/6	Règlement de compétition	
Joueurs s'entendent pour ne pas jouer du départ dans l'ordre prescrit pour gagner du temps	10-1c/3	Exigeant une interruption immédiate du jeu ; directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu	6-8b/7
Ne pas avoir terminé un trou en stroke play	33-7/2	Infraction au règlement de lutte contre le dopage découverte après la clôture de la compétition	34-1b/9
Score incorrect sur une carte de score	33-7/4	Pénalité pour infraction à l'exigence de l'utilisation d'une balle de la Liste des Balles de Golf Conformes	5-1/2
Erreur du Comité		Règle Locale	
Compétiteur informé incorrectement d'annuler son coup	34-3/1.3	Annulant l'exigence d'entrer la balle sur un green temporaire	33-8/1
Correction pendant le second tour d'une décision incorrecte prise pendant le premier tour	34-3/1	Annulant une pénalité pour une balle frappant le drapeau non pris en charge	33-8/11
		Autorisant un dégagement sans pénalité d'un bunker rempli d'eau	33-8/27
		Imposant à un joueur de se dégager avec pénalité d'une pépinière ou d'une plantation	33-8/29
		Permettant de dropper côté green d'un obstacle d'eau pour une balle ne franchissant pas l'obstacle	33-8/2

PÉNALITÉ MODIFIÉE PAR LE COMITÉ

Voir Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité

PÉNALITÉS MULTIPLES : SITUATIONS

Balle au repos déplacée

- Après avoir été adressée et arrêtée par le club du joueur **18-2/6**
- Avant d'avoir été adressée et accidentellement arrêtée par le club du joueur ; joueur enlève le club et la balle s'éloigne **19-2/1.5**
- Dans un obstacle en enlevant un détrit **13-4/15**
- En la piétinant et lie d'origine modifié ; joueur place la balle à un mauvais endroit puis la joue **18-2/21.3**

Balle déviée ou arrêtée

- Balle arrêtée par le pied d'un joueur se déplace lorsque le pied est enlevé **19-2/1**
- Balle heurte le cadet du joueur se tenant hors limites et s'immobilise hors limites **19-2/4**
- Balle heurte le cadet du joueur se tenant dans les limites et s'immobilise hors limites **19-2/2**
- Balle heurte le sac de golf du compétiteur et ensuite son cadet **19-2/7**

Balle d'un compétiteur jouée par un co-compétiteur ; compétiteur substitue une autre balle à un mauvais endroit, la joue et ensuite l'abandonne pour jouer la balle d'origine de l'endroit correct **20-7c/4**

Balle droppée de manière impropre et à un mauvais endroit **20-2a/3**

Balle jouée

- Depuis un terrain en réparation puis abandonnée et dégagement selon la Règle du terrain en réparation **18-2/8.5**
- Deux mauvaises balles différentes entre les coups joués avec la balle en jeu **15-3b/2**
- Selon la Règle de la balle non retrouvée dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la Règle de coup et distance **15/8**

Balle relevée

- Cadet de sa propre initiative relève une balle pour l'identifier **18-2/14**
- Et changée pendant le jeu d'un trou pour faciliter son identification **15/6.5**

Et jetée de colère dans un étang **18-2/13.5**

Et redroppée alors qu'elle aurait dû être jouée comme elle repose ; balle ensuite relevée de nouveau et placée **18-2/10**

Pour identification non marquée ; intention de relever non annoncée et balle nettoyée plus que nécessaire pour l'identifier **21/4**

Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement

- Utilisation d'aide à l'entraînement plusieurs fois pendant le même tour **14-3/19**
- Utilisation de gant non conforme lors de plusieurs coups **14-3/21**
- Utilisation de plusieurs dispositifs artificiels à plusieurs occasions pendant le même tour **14-3/20**

Foursome stroke play ; compétiteur joue d'en dehors de l'aire de départ ; partenaire rejoue le coup **29-1/2**

Infraction à la Règle des 14 clubs sur 2 trous ou plus

- Clarification de pénalité en match play **4-4a/9**
- Clarification de pénalité en stroke play **4-4a/10**

Infraction aux Règles plusieurs fois avant un coup ; application de pénalités multiples **1-4/12**

Obstacles

- Aplanir les traces d'un stance avant de prendre un autre stance pour jouer un autre type de coup **13-4/0.5**
- Balle dans un obstacle déplacée en enlevant un détrit **13-4/15**
- Eau fortuite prise pour un obstacle d'eau ; balle substituée jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau **25-1b/13**
- Exécuter plusieurs coups depuis une zone écologiquement sensible **20-7/4**
- Toucher le sol d'un obstacle avec plusieurs coups d'essai. **13-4/3**
- Toucher le sol d'un obstacle avec plusieurs coups d'essai. Joueur avisé de l'infraction effective d'autres coups d'essai **1-4/13**
- Toucher le sol d'un obstacle avec un coup d'essai, déplacer un détrit et améliorer sa zone de mouvement intentionnel. **13-4/28**

Personne marchant avec le groupe et transportant des clubs additionnels pour le joueur	4-4a/16	Modifier une pénalité pour avoir entré un putt court avec un club dont les caractéristiques de jeu ont été modifiées en le tapant contre ses pieds	4-3/4
Principes généraux s'appliquant aux infractions multiples à une ou plusieurs Règles		Placer ses clubs sur le sol pour aligner ses pieds	8-2a/1
Infractions à deux Règles avec différentes pénalités ; pénalité la plus sévère appliquée	1-4/15	Règle locale autorisant le dégagement de dommages causés par des enfants	33-8/9
Infractions à la même Règle avant et après le coup	1-4/14	Règlement interdisant l'utilisation de clous en métal ou traditionnels	33-1/14
Jeu de deux mauvaises balles différentes entre des coups sur la balle en jeu	15-3b/2		
Joueur informé d'une infraction à une Règle enfreignant la même Règle avant le coup	1-4/13		
Plusieurs infractions aux Règles avant d'exécuter un coup	1-4/12		
PIEDS ET CHAUSSURES			
Balle arrêtée par le pied du joueur et la balle se déplace lorsque le pied est retiré	19-2/1		
Balle déplacée accidentellement par le pied			
Et branche cassée améliorant la zone de mouvement intentionnel	1-4/15		
En enlevant un détritris sur le green	23-1/11		
Balle droppée heurte le joueur ; joueur désire changer d'option de dégagement	20-2a/6		
Cadet ayant pris le drapeau en charge conseille de viser son pied	8-2b/2		
Creuser la paroi d'un bunker pour prendre un stance de niveau	13-3/3		
Dégagement d'un terrain en réparation, son pied est dans le T.E.R pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement	20-2c/0.8		
Déplacer un détritris en approchant de la balle dans un obstacle	13-4/13.5		
Eau fortuite			
Visible à la suite d'une pression excessive avec les pieds	25/4		
Visible lorsque le joueur marche à côté de sa ligne de putt mais non visible ailleurs	25/5		
Marque-balle déplacé accidentellement par le joueur	20-1/5.5		
		PIERRE, ROCHER OU GRAVIER	
		<i>Voir aussi Détritris – Mur – Statut d'un objet</i>	
		Améliorer la ligne de jeu en enlevant une pierre d'un mur	13-2/32
		Balle déplacée par une pierre délogée	
		Par le coup du partenaire ou de l'adversaire	18-1/8
		Par un mouvement d'essai	18-1/8
		Balle hors d'un bunker ; pierre dans le bunker sur la ligne de jeu enfoucie ou enlevée	13-2/31
		Compétiteur averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord et omet d'inclure la pénalité à son score ; Comité prévenu après la clôture de la compétition	34-1b/1.5
		Herbe couchée en retirant des détritris	13-2/13
		Grosse pierre ne pouvant être déplacée qu'avec beaucoup d'effort	23-1/2
		Joueur construit un stance mais corrige l'erreur avant de jouer un coup	13-3/5
		Règle locale assimilant les pierres dans les bunkers comme des obstructions amovibles	App I-A-3f
		Route ou chemin recouvert d'un revêtement artificiel	24/9
		Solidement enfoucie	
		Signification de "solidement enfoucie" dans la Définition de "Détritris"	23/2
		Toucher une pierre dans un obstacle pendant le mouvement en arrière	13-4/6
		Sonder près de la balle pour trouver des racines ou des rochers	13-2/27
		Statut de	
		Pierre détachée d'un mur de soutènement dans un obstacle d'eau	24/6
		Pierre faisant partie d'un drain dans un bunker	24/7
		Pierre utilisée comme revêtement de chemin	23/14

PIQUETS

Voir aussi Clôture, ligne, mur ou piquets de hors limites – Statut d'un objet

Balle dans la lisière naturelle d'un obstacle d'eau mais à l'extérieur des piquets définissant la lisière	26/2
Balle droppée s'immobilise puis roule hors limites	20-2c/3.5
Balle provisoire jouée d'un point plus proche du trou que la balle d'origine, le joueur pensant à tort que sa balle, qui est visible, est hors limites	27-2c/3
Balle relevée et droppée pour se dégager d'un piquet de hors limites selon la Règle de l'obstruction	18-2/3
Élément extérieur enlève une obstruction inamovible sur la ligne de jeu d'un joueur	13-2/33
Enlever un piquet de hors limites gênant le mouvement	13-2/17
Joueur enlève un poteau de hors limites sur une ligne de jeu mais le replace avant de jouer	13-2/25
Lie d'une balle modifié en déplaçant un piquet de cordage pour spectateurs	20-3b/3
Limite modifiée par l'enlèvement non autorisé d'un piquet de hors limites	33-2a/19
Où placer des lignes ou des piquets définissant la lisière d'un obstacle d'eau	33-2a/4
Piquet de hors limites déplacé	33-2a/20
Piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué	24/5
Règle Locale	
Autorisant un dégagement pour interférence par un piquet inamovible d'obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle d'eau	33-8/15
Considérant tous les piquets du terrain être des obstructions inamovibles	33-8/16
Stableford : pénalité omise sur la carte de score, erreur découverte avant la clôture de la compétition	32-1b/1
Statut de la moitié d'un green utilisé pour un trou non joué	25-3/1
Trou d'un piquet définissant un obstacle d'eau enlevé	25/18
Tuteur supportant un arbre cassé en essayant de l'enlever	13-2/16

PLAGE

Traiter l'océan et la plage comme partie intégrante du parcours **33-2a/8**

PLANTES

Voir Arbre ou buisson – Fleurs – Herbe ou herbe sauvage – Statut d'un objet

PLAY-OFF EN MORT SUBITE

Voir Play-off et égalités

PLAY-OFF ET ÉGALITÉS**Match play**

Gagnant du match ne pose pas de réclamation et accepte de jouer des trous supplémentaires	2-5/7
Joueurs décident d'une méthode de départage lorsque le Comité a omis de la prévoir	33-6/4
Joueurs pensant que le match est à égalité après 18 trous jouent un trou supplémentaire sans qu'une réclamation soit déposée	2-5/6

Stroke play

Cartes de score dans un barrage en mort subite	33-5/1
Co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur concédant le coup suivant en play-off en stroke play	18-4/3
Compétiteur s'entraîne sur le terrain de la compétition après un tour de qualification et joue en barrage le même jour	7-1b/3
Déterminer le vainqueur et le classement dans un barrage en stroke play lorsqu'un joueur est disqualifié ou concède	33-6/3
Groupes pour un barrage en stroke play	33-3/4
Pénalité de disqualification encourue par un compétiteur en play-off s'applique-t-elle aussi à toute la compétition	3/1
Remplacement d'un club	4-3/12
Renseignement inexact donné par un compétiteur en play-off mort subite	9-3/1
Stroke play de 36 trous sur deux terrains ; joueur termine le premier tour et s'entraîne sur le même terrain et joue plus tard en barrage sur ce terrain	7-1b/4

PLUIE

Voir Conditions météorologiques – Interruption et reprise du jeu

POIGNÉE

Voir Grip, prendre son grip

POINT LE PLUS PROCHE DE DÉGAGEMENT

Voir aussi Maximum possible de dégagement

Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'une obstruction est enlevée, balle ne reste pas en place lorsque replacée ; toutes autres parties du bunker plus près du trou	20-3d/2	Club utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement non utilisé pour le coup suivant	24-2b/4
Faut-il redropper si .		Déterminer le point le plus proche de dégagement	
Une balle devant être droppée dans un bunker est droppée hors du bunker et roule dans le bunker	25-1b/7	Joueur détermine le point le plus proche de dégagement mais il est physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3
Une balle droppée pour se dégager d'une obstruction inamovible pour un coup vers le green roule à un endroit où l'obstruction interfère avec le stance pour un coup latéral nécessaire	24-2b/9.5	Joueur incapable physiquement de déterminer le point le plus proche de dégagement capable de jouer le coup projeté	24-2b/3.5
Une balle droppée pour se dégager d'une obstruction inamovible roule plus près de l'obstruction que le point le plus proche de dégagement et si l'obstruction ne gêne plus en changeant de club	20-2c/0.7	Lorsque deux points équidistants répondent aux exigences de la Règle de dégagement au point le plus proche	25-1b/16
Une balle droppée pour se dégager d'une obstruction inamovible roule plus près du trou que le point le plus proche de dégagement mais pas plus près de sa position d'origine	20-2c/1.7	Pour se dégager de deux situations autorisées en une seule procédure	1-4/8
Une balle droppée pour se dégager d'un terrain en réparation roule à un endroit où elle interfère avec le stance	20-2c/0.5	Pour se dégager de deux situations autorisées en une seule procédure et qu'il est impraticable de dropper dans l'une des situations	1-4/8.5
Une balle droppée pour se dégager d'un terrain en réparation roule à un endroit où il y a une interférence pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le point de dégagement	20-2c/0.8	Procédure à appliquer	24-2b/1
Une balle droppée roule en dehors de la zone de drop prescrite	20-2c/1	Procédure à appliquer n'est pas respectée par le joueur	24-2b/2
Club d'un joueur frappant une obstruction inamovible pendant le coup une fois le dégagement pris	20-2c/6	Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point de dégagement le plus proche	24-2b/3.7
		Schéma illustrant le point le plus proche de dégagement	25-1b/2
		Si un nid d'oiseau interfère avec le coup	1-4/9
		Si un serpent à sonnette ou des abeilles interfèrent avec le jeu	1-4/10
		Eau fortuite sur le green	
		Interfère avec le lie de la balle. Point le plus proche de dégagement hors du green	25-1b/10.5
		Se trouve sur la ligne de putt .Point le plus proche de dégagement hors du green	25-1b/10
		Ligne de jeu	
		Le dégagement d'une obstruction entraîne le dégagement d'une gêne sur la ligne de jeu	24-2b/7
		Le dégagement d'une situation améliore la ligne de jeu	25-1b/3
		Mesurer à travers un terrain en réparation pour se dégager	25-1b/15

P

Peut-on se dégager de deux situations en une seule procédure		Le sable dans un bunker lorsque la balle repose hors du bunker	13-4/1
Balle reposant dans de l'eau fortuite située à l'intérieur d'un terrain en réparation	25-1b/11.5	Le sable sur le parcours en posant son club sur le sol tassant celui-ci	13-2/12
Balle reposant sur un chemin pavé, point de dégagement dans de l'eau fortuite et dégagement de l'eau fortuite de nouveau sur le chemin pavé	1-4/8	Le sable sur le parcours par le mouvement en arrière	13-2/9
Balle reposant sur un chemin pavé, point de dégagement dans de l'eau fortuite et drop dans l'eau fortuite impraticable	1-4/8.5	Le sol d'un obstacle avec plusieurs mouvements d'essai	13-4/3
Règle Locale		Le sol d'un obstacle avec plusieurs mouvements d'essai. Joueur avisé de l'infraction effective d'autres mouvements d'essai	1-4/13
Autorisant un dégagement de sillons situés en bordure d'un green	33-8/24	Le sol d'un obstacle avec un mouvement d'essai ; le joueur exécute un coup et ne sort pas la balle ; Il touche à nouveau le sol avec un autre mouvement d'essai	1-4/14
Autorisant un dégagement sur un côté spécifique d'un chemin pavé	33-8/19	Le sol d'un obstacle en cherchant une balle recouverte de débris	12-1/4
Interdisant de dropper sur l'avant-green pour une balle sur un mauvais green	33-8/33	Le sol d'un obstacle provoquant le déplacement d'un débris ; le joueur améliore aussi la zone du mouvement intentionnel	13-4/28
PONT		Un monticule fait par un animal fouisseur dans un bunker lors d'un mouvement en arrière	13-4/5
Balle reposant sur un pont au-dessus d'un profond creux	24-2b/11	Un mur de terre nue d'un bunker lors du mouvement en arrière	13-4/34
Poser le club sur un pont dans un obstacle d'eau	13-4/30	Une pierre solidement enfoncée dans un obstacle lors du mouvement en arrière	13-4/6
PORTE		Un pont dans un obstacle d'eau en adressant la balle	13-4/30
<i>Voir Barrière, porte ou fenêtre</i>		Évaluation du poids des indices pour déterminer si le joueur a provoqué ou non le déplacement de la balle	18-2/0.5
POSER LE CLUB SUR LE SOL		Frapper le sable d'un bunker avec le club après avoir manqué la sortie de la balle	
<i>Voir aussi Adresser la balle</i>		Match à quatre balles ; balle du partenaire dans le même bunker	30-3f/2
Balle jouée d'un bunker tombe sur la bordure en herbe du bunker ; joueur frappe le sable avec le club ; balle roule en arrière dans le bunker	13-4/35.5	Match en foursome ; avant que le partenaire joue, la position de la balle n'est pas améliorée	29/5
Club posé sur le sol en dehors d'un obstacle d'eau en jouant un coup sur une balle dans l'obstacle	13-4/29	Simple	13-4/35
Club touche		S'appuyer sur un club dans un obstacle en attendant de jouer	13-4/2
Des feuilles dans un obstacle lors du mouvement en arrière	13-4/33	Signification de "Poser le club sur le sol" dans l'herbe à l'intérieur d'un obstacle d'eau	13-4/8
La balle accidentellement dans un obstacle sans déplacer la balle	13-4/12		
L'eau fortuite dans un bunker sans toucher le sable	13-4/7		
L'herbe lors d'un mouvement d'essai dans un obstacle	13-4/4		
Le sable dans un bunker lors du mouvement en arrière	13-4/31		
		POTEAU INDICATEUR	
		<i>Voir aussi Statut d'un objet</i>	
		Balle déviée par un poteau indicateur	19-1/1

PRIX

Compétiteur disqualifié d'une compétition avec handicap réclame le prix brut	33-1/13
Compétiteur gagne avec un handicap incorrect suite à une erreur du Comité découverte plus tard	6-2b/3
Joueur disqualifié dans une épreuve en match play autorisé à recevoir le prix gagné en qualification	33/7
Joueur ne reçoit pas de prix à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité	33-5/2
Pénalité de disqualification appliquée par erreur au gagnant ; erreur découverte après le play-off	34-1b/5
Score du gagnant non pris en compte suite à une erreur du Comité	34-1b/6

PROBLÈME PHYSIQUE

Voir aussi Aide médicale – Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement

Ajournement de la finale d'un match à la suite de la blessure d'un joueur	6-3a/1
Bandage élastique utilisé par un joueur avec un pouce blessé	14-3/7
Emploi d'une aide au mouvement pour raisons médicales	14-3/15.5
Interruption de jeu	
À cause d'un problème physique	6-8a/3
Pour prendre un rafraîchissement	6-8a/2.5
Membres artificiels	14-3/15

PROCÉDURE NON APPLICABLE

Voir Règle ou procédure non applicable

PROTECTION

Voir Aide ou protection

PUBLIC

Voir Canaliser le public avec piquets, cordes ou lignes

RACINES

Voir aussi Arbre ou buisson

Divot replacé lorsque sa plus grande partie, racines vers le bas, repose dans le trou de divot	13-2/7
Joueur manque la balle restée entre des racines d'arbre et la déclare injouable	28/7

Objet naturel interfère avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il est attaché à ses racines	13-2/26
Obstruction interfère mais balle repose entre deux racines d'arbre affleurantes	24-2b/16
Règle Locale autorisant un dégagement de racines d'arbre	33-8/8
Sonder près de la balle pour trouver des racines d'arbres ou des rochers	13-2/27
Statut de racines hors d'un terrain en réparation d'un arbre poussant à l'intérieur de ce terrain	25/10.7
Statut d'une plante ne poussant pas dans une zone de terrain en réparation	25/10.9
Touffe d'herbe sur la ligne de putt balayée pour déterminer si elle est attachée à ses racines	16-1a/11

RÂTEAU

Voir aussi Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt – Bunker – Ligne de jeu – Obstructions – Statut d'un objet

Balle dans un bunker se rapproche du trou lorsqu'un râteau est enlevé, balle ne s'immobilise pas lorsque replacée ; toute autre partie du bunker plus près du trou	20-3d/2
Balle déviée ou arrêtée par un râteau tenu par le cadet (ou partenaire) du joueur	19-2/10
Enfoncer un râteau dans le sable avant de jouer un coup depuis le bunker	13-4/0.5
Marcher dans un bunker pour enlever un râteau situé sur la ligne de jeu et aplanir ensuite les empreintes de pieds avant de jouer	13-2/29
Quand s'appuyer sur un râteau ou placer un râteau dans un obstacle constitue-t-il un test de l'état de l'obstacle ?	13-4/0.5
Râteau jeté dans un bunker avant un coup	13-4/21
Râteau posé dans un bunker avant un coup	13-4/0.5
Râteaux doivent-ils être placés dans ou hors des bunkers	Divers/2

RÉCLAMATIONS

Voir Réclamation et contestations

RÉCLAMATIONS ET CONTESTATIONS

Voir aussi Arbitre – Comité – Pénalité imposée, modifiée ou annulée par le Comité

Après la clôture de la compétition en stroke play

Compétiteur change le poids d'un club durant un tour ; infraction découverte après la clôture de la compétition	34-1b/4
Compétiteur correctement averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score ; Comité prévenu de l'incident après la clôture de la compétition	34-1b/1.5
Découverte de l'omission d'un coup de pénalité sur une carte de score	34-1b/1
Découverte du jeu d'une mauvaise balle non corrigé en stroke play	34-1b/3
Découverte qu'un joueur a omis de signer sa carte de score	34-1b/2
Mauvais score en tour de qualification découvert durant le match play	34-1b/7

Après la conclusion de la compétition en match play

Infraction à la Règle des 14 clubs découverte après la conclusion du match mais avant la proclamation officielle du résultat	2-5/5.5
Joueur accepte une réclamation non valable et la conteste après la proclamation des résultats	2-5/10
Joueur concède un match après l'avoir gagné lorsque l'adversaire dépose une réclamation non valable sur les coups joués	2-4/15
Joueur omet un coup de pénalité en annonçant à son adversaire son score pour un trou ; erreur découverte après la concession du match par l'adversaire	9-2/10
Mauvais handicap utilisé par erreur dans un match ; erreur découverte après la proclamation du résultat	6-2a/5
Réclamation valable formulée dans les délais après concession du match	2-4/16
Trou omis par inadvertance en match ; erreur découverte après la conclusion du match	2-1/3

Renseignement inexact donné après le jeu du dernier trou ; réclamation faite après la proclamation des résultats
 2-5/11 |

Balle aidant le jeu relevée par l'adversaire et replacée sur demande ; balle du joueur heurte ensuite la balle de l'adversaire qui dépose réclamation
 22/5 |

Carte de score

Compétiteur correctement averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score ; Comité prévenu de l'incident après la clôture de la compétition	34-1b/1.5
Marqueur refuse de signer la carte du compétiteur après contestation résolue en faveur du compétiteur	6-6a/4
Mauvais handicap inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition	6-2b/3.5
Omission de signer sa carte de score découverte après la clôture de la compétition	34-1b/2
Oubli d'un coup de pénalité sur une carte rendue découvert après la clôture de la compétition	34-1b/1

Désaccord à la fin d'un tour sur le fait qu'un joueur ait ou non joué en dehors de l'aire de départ
 34-3/4 |

Désaccord avec la décision d'un arbitre

Désaccord avec la décision d'un arbitre	34-2/4
Joueur informé d'une infraction à une règle, enfreint la même règle avant de jouer	1-4/13
Marqueur refuse de signer la carte de score après une décision du Comité en faveur du joueur	6-6a/4
Seconde balle jouée en dépit d'une décision contraire	3-3/2

Détermination de l'honneur au trou qui suit un trou faisant l'objet d'une réclamation
 10-1a/2 |

Deux joueurs en match play simple accompagnés d'un tiers, un joueur objecte
 2/1 |

Entente pour interrompre un match en raison de la pluie, un joueur veut ensuite reprendre le jeu

Adversaire refuse bien que le terrain soit jouable	6-8a/5
Adversaire refuse jugeant le terrain injouable	6-8a/6

Erreur du Comité

Correction d'une décision incorrecte selon la Règle 3-3	34-3/3.9
Joueur en infraction avec la cadence de jeu, le Comité ne pénalise pas le joueur croyant qu'il a déjà perdu le trou	34-3/2
Joueur jouant sur la base d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur lorsque l'erreur est découverte	34-3/3
Pénalité de disqualification appliquée par erreur au gagnant d'une compétition ; erreur découverte après le play-off de deux autres compétiteurs pour la première place	34-1b/5
Pénalité pour le jeu d'une mauvaise balle non comptabilisée dans le score d'un compétiteur à cause d'une mauvaise décision du Comité, pendant le tour suivant l'erreur est découverte et la pénalité appliquée rétroactivement, le compétiteur objecte	34-3/1
Score du gagnant non pris en compte suite à une erreur du Comité	34-1b/6

Handicap

Coup de handicap réclamé après la concession du trou	6-2a/4
Coup de handicap réclamé par erreur sur un trou ; erreur découverte avant la fin du trou	6-2a/3
Coup supplémentaire reçu par erreur dans un match avec handicap ; statut d'une réclamation tardive	2-5/13
Handicap non déterminé avant de commencer un match	6-2a/1
Mauvais handicap inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition	6-2b/3.5
Mauvais handicap utilisé par erreur dans un match ; erreur découverte après la proclamation officielle du résultat	6-2a/5
Mauvais handicap utilisé par erreur en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/1
Mauvais handicap utilisé sciemment en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/2

Infraction à une règle commise par un adversaire

Les joueurs s'entendent pour ne pas appliquer la pénalité	1-3/4
Ni le joueur, ni son adversaire ne sont conscients ; la pénalité n'est pas appliquée	1-3/5
Procédure pour qu'une réclamation soit valable	2-5/2
Joueur ayant atteint le troisième tour d'un match play disqualifié pour entente pour déroger aux Règles lors du premier tour	34-1a/1
Joueur déclarant sa balle hors d'usage contesté par l'adversaire	5-3/8
Joueur joue la balle du partenaire ; erreur découverte après que les adversaires ont joué le coup suivant	30-3c/4
Malentendu sur l'état du match	
Gagnant d'un match ne pose pas de réclamation et accepte de jouer des trous supplémentaires	2-5/7
Joueurs croyant par erreur le match à égalité après 18 trous jouent un trou supplémentaire sans qu'une réclamation soit déposée	2-5/6
Joueurs croyant que le match est terminé réalisent plus tard qu'ils étaient à égalité	2-3/1
Score réel d'un match non déterminable	34-3/5
Mauvaise décision acceptée par les joueurs de la part d'une personne qui n'est pas du Comité, les joueurs continuent le match, statut d'une réclamation valable	2-5/8
Omission d'inclure une pénalité dans son score	
Compétiteur correctement averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score ; Découverte faite après la clôture de la compétition	34-1b/1.5
Compétiteur correctement averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score ; Découverte faite avant la clôture de la compétition	6-6d/10
Joueur ayant débuté en match play disqualifié pour un score incorrect en tour de qualification	34-1b/8

Joueurs non conscients d'une pénalité encourue	1-3/5	Joueur et adversaire s'entendent sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après application de cette procédure	2-5/8.5
Oubli d'un coup de pénalité sur une carte rendue	34-1b/1	Joueur gagne le trou avec sa balle d'origine après avoir joué une mauvaise balle ; adversaire dépose une réclamation hors délai	2-5/4
Procédure pour qu'une réclamation soit valable	2-5/2	Joueurs pensant que le match terminé réalisent plus tard qu'ils étaient à égalité	2-3/1
Quand le résultat d'un match est-il "officiellement proclamé" ?	2-5/14	Joueur s'entend avec l'adversaire pour partager le trou et se rend compte plus tard qu'il avait gagné le trou ; joueur dépose ensuite une réclamation	2-5/9
Réclamation non valable		Joueurs pensant que le match est à égalité, jouent un trou supplémentaire sans réclamation déposée	2-5/6
Gagnant du match ne pose pas de réclamation et accepte de jouer des trous supplémentaires	2-5/7	Match concédé par le gagnant après que l'adversaire dépose une réclamation non valide sur les coups joués	2-4/15
Joueur concède le trou suite à une réclamation non valable	2-4/12	Mauvais renseignement donné après le jeu du dernier trou, réclamation faite après la proclamation des résultats	2-5/11
Joueur concède un match après l'avoir gagné lorsque l'adversaire dépose une réclamation non valable sur les coups joués	2-4/15	Trou gagné avec une mauvaise balle ; erreur découverte au trou suivant ; l'adversaire réclame le trou précédent	9-2/8
Joueurs pensant que le match est à égalité, jouent un trou supplémentaire sans réclamation déposée	2-5/6	Trou gagné avec une mauvaise balle et le partenaire relève sa balle ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/2
Joueurs pensant que le match terminé réalisent plus tard qu'ils étaient à égalité	2-3/1		
Mauvais renseignement donné après le jeu du dernier trou, réclamation faite après la proclamation des résultats	2-5/11	Résultat d'un trou contesté	
Non contestée	2-5/5	Balle marquée et relevée sans l'autorisation du joueur ; joueur relève le marque-balle et réclame le trou ; l'adversaire conteste	20-1/3
Réclamation tardive		Détermination de l'honneur au trou qui suit un trou faisant l'objet d'une réclamation	10-1a/2
Camp en foursome drive trois trous dans un ordre incorrect, dépôt alors d'une réclamation	29-2/2	Joueur avec balle perdue concède le trou ; balle trouvée ensuite dans le trou	2-4/11
Coup supplémentaire reçu par erreur dans un match avec handicap ; statut d'une réclamation tardive	2-5/13	Joueur relève sa balle avant de terminer le trou ; l'adversaire relève alors sa balle prétendant que le joueur a perdu le trou	2-5/3
Infraction à la Règle des 14 clubs découverte après la conclusion du match ; réclamation faite avant la proclamation officielle du résultat	2-5/5.5	Joueurs de camps opposés échangent leurs balles pendant le jeu d'un trou et leurs partenaires relèvent leurs balles ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/3
Gagnant du match ne pose pas de réclamation et accepte de jouer des trous supplémentaires	2-5/7		
Joueur annonce son score à son adversaire en omettant un coup de pénalité ; erreur découverte après la concession du match	9-2/10		
Joueur concède un match après l'avoir gagné ; après la proclamation des résultats un spectateur informe son adversaire qui pose une réclamation	2-4/15		

Joueur s'entend avec l'adversaire pour partager le trou et réalise plus tard qu'il avait gagné le trou ; le joueur ensuite dépose une réclamation	2-5/9	Règlement imposant la conformité des clubs avec la spécification relative aux rainures et empreintes poinçonnées à compter du 1er janvier 2010	4-1/1
Trou gagné avec une mauvaise balle ; erreur découverte au trou suivant ; l'adversaire réclame le trou précédent	9-2/8	Comité ne pénalise pas un joueur en infraction avec la cadence de jeu croyant que le joueur a déjà perdu le trou	34-3/2
Seconde balle jouée en match play	3-3/9	Compétiteurs jouent deux trous ne faisant pas partie du tour conventionnel	3/2
Spectateur annonce que la balle a été déplacée par un élément extérieur mais le joueur n'en est pas sûr ; procédure pour le joueur si la décision du Comité n'est pas possible dans un temps raisonnable	18-1/4	Compétitions par équipe	
		Capitaine d'équipe donnant des conseils en jouant	8/2
		Pas d'action prise pour empêcher un capitaine d'équipe donnant des conseils sans autorisation	8-1/24
		Peut-on demander à un capitaine d'équipe autorisé à donner des conseils de rester hors des greens	8-2b/4
		Qui peut donner des conseils	App I-B-6
		Règlement stipulant qui est autorisé à donner des conseils	8/1
		Départ des joueurs des trous 1 et 10	33-1/3
		Entente pour qu'un camp perdant après 18 trous d'un match en 36 trous concède le match	1-3/7
		Entraînement ; interdire l'entraînement sur ou près du dernier green	App I-B-5b
		Heure de départ ; les deux joueurs d'un match en retard	6-3a/3
		Infraction au règlement de lutte contre le dopage découverte après la clôture de la compétition	34-1b/9
		Interruption de jeu	
		Circonstances exigeant une interruption immédiate du jeu	App I-B-4
		Directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu	6-8b/7
		Partenaires n'interrompant pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition	30-3e/1
		Pour prendre un rafraîchissement	6-8a/2.5
		Limitations sur les balles utilisées	
		Balle, n'étant pas sur la Liste des Balles de Golf Conformées, jouée comme balle provisoire	5-1/3
		Effet d'une pénalité d'ajustement du match dans une partie à quatre balles	30-3/2
		Liste des balles conformes	App I-B-1b
RECORD DU PARCOURS			
Directives et recommandations	Divers/1		
REDROPPER			
<i>Voir Balle droppée ou redroppée</i>			
REFUS DE SE CONFORMER A UNE RÈGLE			
Compétiteur ne bénéficie pas de la possibilité de relever une balle aidant un co-compétiteur	3-4/1		
Demande de relever une balle pouvant aider le partenaire non satisfaite	30-3f/11		
Joueur concédant le coup suivant de l'adversaire et jouant avant que l'adversaire n'ait la possibilité de relever sa balle	2-4/8		
Joueur invoquant un danger de foudre refuse de reprendre le jeu lorsque la reprise est ordonnée par le Comité	6-8b/5		
Joueur refusant d'indiquer à son adversaire combien de coup il a joué	9-2/3.5		
Joueur refusant de relever sa balle à la demande de son adversaire	2/3		
Moment où un accord entre joueurs devient une infraction à la Règle 1-3 (Entente pour déroger aux Règles)	1-3/0.5		
RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION			
<i>Voir aussi Comité – Règles locales</i>			
Cadet : autoriser, interdire ou limiter le choix	App I-B-2		
Changer de partenaire après le drive du premier départ	29/1		
Clubs, exigences d'utilisation			
Liste des têtes de driver conformes	App I-B-1a		

Pénalité pour infraction à l'exigence de l'utilisation d'une balle de la Liste des Balles de Golf Conformes	5-1/2	Exigeant une interruption immédiate du jeu ; directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu	6-8b/7
Règlement de la même balle	App I-B-1c	Interdisant que des personnes transportent des objets (autres que des clubs) pour le joueur	6-4/5.3
Match disputé selon une mauvaise formule de jeu par entente des joueurs	33-1/4	Interdisant l'utilisation de matériel d'instruction sur bandes audio ou vidéo pendant un tour	14-3/16
Mauvaise formule de jeu utilisée		Limitant le choix du partenaire jouant du départ du premier trou dans une compétition en foursome	33-1/3.5
En match play	6-1/1	Rendant responsables les compétiteurs de l'addition des scores	33-1/7
Joueurs s'entendent pour que le camp perdant déclare forfait en faveur des gagnants	33-1/4	Stipulant qui est autorisé à donner des conseils dans une compétition par équipes	8/1
Utilisée pour décider quel camp concède le match	2-4/21	Statut de	
Mauvais handicap		Capitaine d'équipe ou entraîneur	33-1/11.5
Barème utilisé dans un match	6-2a/6	Heure de départ fixée par des joueurs	33-3/1
En raison d'une information erronée du Comité	33-1/12	Utilisation d'une mauvaise aire de départ suite à l'omission du Comité de marquer les numéros de trou sur les aires de départ	11-5/2
Sciemment utilisé en stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/2		
Mauvais renseignement sur les Règles			
Donné par le joueur	9/1		
Donné par un membre du Comité ; jusqu'ou et pour quelle durée le joueur est exempté de pénalité	34-3/1.5		
Modification du règlement après le début d'une compétition	33-1/1		
Moyens de transport			
Exemple de règlement interdisant l'utilisation de moyens de transport pendant un tour conventionnel	App I-B-8		
Infraction par un cadet aux dispositions relatives aux moyens de transport	33-1/9.5		
Utilisation de voiturettes de golf en compétition	33-1/8		
Porteur de parapluie employé en plus du cadet	6-4/5		
Réduction du nombre de trous du tour pendant une compétition ; options autorisées pour le Comité	33-1/2		
Règlement			
Concernant les chaussures	33-1/14		
Exigeant de parapher une modification sur une carte de score	6-6a/6		
Exigeant qu'un score soit entré dans un ordinateur	6-6b/8		
		RÈGLE NON APPLICABLE	
		<i>Voir Règle ou procédure non applicable</i>	
		RÈGLE OU PROCÉDURE NON APPLICABLE	
		Après trois minutes de recherche le joueur droppe une balle qu'il souhaite provisoire, puis la balle d'origine est retrouvée dans les cinq minutes	27-2a/5
		Balle considérée injouable dans un obstacle d'eau	
		Balle d'origine droppée dans l'obstacle et jouée	20-7/2
		Balle substituée droppée dans l'obstacle ; joueur réalisant son erreur avant de jouer	20-7/2.5
		Balle droppée selon la Règle de l'obstacle d'eau sans certitude ou quasi-certitude ; Balle d'origine trouvée ensuite	26-1/3.7
		Balle relevée et droppée pour se dégager	
		D'un piquet de hors limites selon la Règle de l'obstruction	18-2/3

D'une obstruction amovible	18-2/4	Divot : autorisant le dégagement ou la réparation d'un trou de divot	33-8/34
Balle non retrouvée présumée perdue dans un terrain en réparation sans certitude ou quasi-certitude ; Balle substituée droppée et jouée selon la Règle 25-1c	25-1c/2	Drapeau	
Eau fortuite prise par erreur comme obstacle d'eau ; balle substituée droppée selon la Règle 26	25-1b/13	Annulant une pénalité pour une balle frappant un drapeau non pris en charge	33-8/11
Joueur en stroke play joue hors tour et pense que le coup doit être annulé ; il droppe une balle et son action est contestée	27/17	Interdisant de retirer un drapeau	33-8/10
Joueur ignore qu'il est dans un obstacle d'eau se dégage d'un trou fait par un animal fouisseur	25-1b/26	Dropping zone	
Joueur procède selon une Règle non applicable ; directives pour le Comité pour déterminer la Règle applicable	34-3/6	Lorsqu'une clôture de protection intervient sur la ligne de jeu	33-8/18
		Option supplémentaire aux Règles 24-2b, 24-3, 25-1b, 25-1c, 25-3, 26-1, et 28	App I-A-6
		Pour dropper d'un côté spécifié d'un chemin pavé lorsque le point le plus proche de dégagement ne donne aucun dégagement	33-8/19
		Pour le dégagement d'une zone contenant de jeunes plantations	33-8/26
		Pour un green en île	33-2a/10
		Pour un obstacle d'eau et un bunker adjacents	33-8/37.5
		Pour une partie d'obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher du trou	33-2a/9
		Green	
		Annulant l'exigence d'entrer la balle sur un green temporaire	33-8/1
		Autorisant sur un green la réparation d'anciens trous qui n'ont pas 108 mm de diamètre	33-8/30
		Autorisant un dégagement en cas de présence excessive d'excréments d'oiseaux ou d'animaux	33-8/32.7
		Autorisant un dégagement de sillons situés en bordure d'un green	33-8/24
		Imposant aux joueurs de putter en continu jusqu'à ce que la balle soit entrée	33-8/7
		Interdisant de dropper sur l'avant-green pour une balle sur un mauvais green	33-8/33
		Permettant la réparation de traces de sabots d'animaux sur le green	33-8/32
		Traitant des champignons poussant sur la ligne de putt comme terrain en réparation	16-1a/15
		Hors limites	
		Considérant des piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué être des obstructions inamovibles	24/5
RÈGLES			
Voir Mauvais renseignement sur les règles			
RÈGLES LOCALES			
Voir aussi Règlements de compétition			
Arbitre donne une décision incorrecte ; Quand et pour quelle durée un joueur est-il exempt de pénalité ?	34-3/1.5		
Bunker			
Autorisant un dégagement sans pénalité d'un bunker endommagé par des enfants	33-8/9		
Clarifiant le statut d'un bunker dont les parois sont composées de mottes entassées	33-8/39		
Clarifiant le statut d'un matériau similaire à du sable	33-8/40		
Considérant qu'un mur (paroi) de bunker partiellement couvert d'herbe fait partie du bunker	33-8/39.5		
Entièrement en réparation	25/13		
Établissant une dropping zone pour un obstacle d'eau et un bunker adjacents	33-8/37.5		
Permettant de redropper ou placer lorsqu'une balle droppée s'enfonce dans un bunker	33-8/28		
Permettant un dégagement sans pénalité à l'extérieur pour un bunker rempli d'eau	33-8/27		
Dispositifs de mesure de distance			
Autorisant l'usage	14-3/0.5		
Règle Locale concernant l'instrument de mesure	App I-A-7		

Considérant hors limites une balle qui franchit la limite du terrain mais s'immobilise sur le terrain	33-8/38	Considérant des canaux de drainage en béton comme obstructions et non pas obstacles d'eau	33-8/36.5
Considérant une balle être hors limites lorsqu'elle croise une route publique définie comme hors limites même si elle repose sur une autre partie du terrain	27/20	Considérant une pièce d'eau simultanément comme obstacle d'eau et obstacle d'eau latéral	33-2a/7
Considérant une balle sur le terrain tant qu'elle n'est pas au-delà du mur de hors limites	33-2a/16	Considérant un étang comme obstacle d'eau pour les départs arrière et obstacle d'eau latéral pour les départs avancés	33-2a/6
Considérant une clôture intérieure comme une obstruction	33-8/14	Donnant un dégagement sans pénalité pour une balle dans un obstacle d'eau	33-8/36
Déclarant une zone entourant une certaine aire de départ être sur le terrain pour le coup de départ et hors limites par la suite	33-2a/13	Établissant une dropping zone pour un green en île	33-2a/10
Zone d'un terrain déclarée hors limites pour le jeu d'un trou particulier	33-2a/14	Établissant une dropping zone pour une partie d'un obstacle d'eau latéral où il est impossible de dropper sans se rapprocher	33-2a/9
Zone d'un terrain déclarée hors limites pour uniquement pour un coup depuis l'aire départ	33-2a/14	Permettant de dropper côté green d'un obstacle d'eau pour une balle y reposant	33-8/2
Infraction au code de bonne conduite ou au règlement de la compétition	33-8/6	Permettant de dropper en face de l'endroit où la balle repose dans un obstacle d'eau latéral	26-1/20
Joueur et adversaire s'entendent sur une procédure incorrecte ; une réclamation valable peut-elle être faite après application de cette procédure	2-5/8.5	Traitant un rough comme un obstacle d'eau latéral	33-8/35
Ligne électrique déviant une balle, exigence de rejouer le coup sans pénalité	33-8/13	Obstructions	
Lignes électriques et câbles temporaires	App I-A-4c	Assimilant les pierres dans les bunkers comme des obstructions amovibles	App I-A-3f
Mauvais green ; interdire de dropper sur l'avant-green pour une balle sur un mauvais green	33-8/33	Autorisant un dégagement d'une route sans revêtement uniquement pour un coup de départ	33-8/20
Mauvais temps ; Règle Locale permettant aux compétiteurs de s'entendre pour interrompre le jeu lors d'intempéries	33-8/5	Autorisant un dégagement pour interférence par un piquet inamovible d'obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle d'eau	33-8/15
Nettoyer la balle ; Règle Locale permettant de nettoyer la balle dans des zones spécifiées	App I-A-3c	Autorisant un dégagement sur la ligne de jeu pour une obstruction à deux longueurs de clubs du green	App I-A-4a
Obstacles d'eau		Considérant des canaux de drainage en béton comme obstructions et non pas obstacles d'eau	33-8/36.5
Autorisant à jouer une balle provisoirement selon la Règle 26	App I-A-5	Considérant des piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué être des obstructions inamovibles	24/5
Autorisant un dégagement d'une interférence par un piquet inamovible d'un obstacle d'eau pour une balle reposant dans l'obstacle d'eau	33-8/15	Considérant qu'un terrain en réparation a le même statut qu'un chemin pour voitures adjacent recouvert d'un revêtement artificiel	33-8/25
Autorisant un drop dans un obstacle d'eau derrière le point où la balle repose injouable dans le même obstacle	33-8/37		

Considérant tous les piquets d'un terrain comme obstructions inamovibles	33-8/16	Statut d'une balle traversant une route publique qui divise un terrain et qui est hors limites	27/20
Considérant une clôture intérieure comme une obstruction	33-8/14	Terrain en condition anormale	
Établissant une dropping zone pour un obstacle d'eau et un bunker adjacents	33-8/37.5	Autorisant un dégagement en cas de présence excessive d'excréments d'oiseaux ou d'animaux	33-8/32.7
Permettant de se dégager d'un côté spécifié d'un chemin pavé lorsque le point le plus proche de dégagement ne donne aucun dégagement	33-8/19	Considérant des champignons poussant sur la ligne de putt terrain en réparation	16-1a/15
Permettant un dégagement pour interposition sur la ligne de vue de boîtes de contrôle d'irrigation près du fairway	33-8/17	Considérant un terrain en réparation adjacent à un chemin artificiel de voitures avoir le même statut que le chemin	33-8/25
Permettant un dégagement pour les obstructions inamovibles temporaires	App I-A-4b	Déclarant des accumulations temporaires de feuilles dans les bunkers terrain en réparation	13-4/33
Permettant un dégagement sans pénalité pour une balle déviée par une tête d'arrosage	33-8/12	Déclarant des accumulations temporaires de feuilles sur le parcours terrain en réparation	33-8/31
Permettant un dégagement sans pénalité pour une clôture de protection intervenant sur la ligne de jeu	33-8/18	Déclarant des fourmilères dures et coniques terrain en réparation	33-8/22
Traitant les obstructions inamovibles temporaires comme des obstructions inamovibles ou des obstructions inamovibles temporaires	33-8/45	Déclarant des rejets de fourmis terrain en réparation	33-8/22
"Placer la balle" ou "Règle d'hiver"	App I-A-3b	Déclarant des sévères dommages d'animaux non fouisseurs terrain en réparation	33-8/32.5
Suggestion de rédaction		Déclarant une ligne de chaux ou de peinture pour une tribune comme terrain en réparation	24-2b/20
Considérer un terrain en réparation adjacent à un chemin artificiel de voitures avoir le même statut que le chemin	33-8/25	Déclarant une route sans revêtement terrain en réparation uniquement pour un coup de départ	33-8/20
Déclarer des zones de dommage important dû à une forte pluie et à la circulation de spectateurs être terrain en réparation	33-2a/3	Déclarant une zone comme terrain en réparation avec interdiction de jeu	App I-A-2a
Exiger de rejouer un coup lorsqu'une balle est déviée par une ligne électrique	33-8/13	Imposant à un joueur de se dégager avec pénalité d'une pépinière ou d'une plantation d'où le jeu est interdit	33-8/29
Interdire de dropper sur l'avant-green pour une balle sur un mauvais green	33-8/33	Imposant un dégagement pour de jeunes plantations	App I-A-2b
Permettre un dégagement de sillons situés en bordure d'un green	33-8/24	Interdisant un dégagement d'un terrain en réparation lors du jeu d'un trou particulier	33-8/23
Permettre un dégagement sans pénalité à l'extérieur pour un bunker rempli d'eau	33-8/27	Modifiant la procédure de dégagement d'un terrain en réparation en demandant au joueur de dropper derrière la zone	33-8/26
Pour autoriser les voitures de golf	33-8/4	"Placer la balle" ou "Règle d'hiver"	App I-A-3b
		Permettant la réparation de traces de sabots d'animaux sur le green	33-8/32
		Permettant un dégagement de dommages faits par des insectes	33-8/21

Permettant un dégagement de racines d'arbre apparentes sans pénalité	33-8/8	Joueur omet un coup de pénalité en annonçant à son adversaire son score pour un trou ; erreur découverte après la concession du match par l'adversaire	9-2/10
Permettant un dégagement sans pénalité à l'extérieur pour un bunker rempli d'eau	33-8/27	Match play à quatre balles, joueur avec un putt pour partager relève sa balle par erreur sur suggestion de l'adversaire fondée sur un malentendu	30/5
Permettant un dégagement des joints entre les plaques de gazon	App I-A-3e	Ne pas corriger volontairement la méprise de l'adversaire sur l'état d'un match ; est-ce un renseignement inexact	9-2/12
Permettant un dégagement sur le parcours pour une balle enfoncée dans son pitch	App I-A-3a	Renseignement inexact	
Trous d'aération ; Règle Locale autorisant un dégagement	App I-A-3d	Donné par un cadet ou un partenaire	9-2/2
Voiturettes de golf et les personnes autorisées à les conduire, clarifiant leur statut	33-8/4	Donné par un compétiteur en play-off	9-3/1
Zones écologiquement sensibles	App I-A-2c	Donné volontairement	9-2/3

RENSEIGNEMENT INEXACT

Voir Mauvais renseignement – Mauvais renseignement sur les règles

RENSEIGNEMENT INEXACT SUR LES RÈGLES

Voir Mauvais renseignement – Mauvais renseignement sur les règles – Renseignements sur les coups réalisés

RENSEIGNEMENT SUR LES COUPS RÉALISÉS

Voir aussi Mauvais renseignement

Après le jeu du trou ; quand la pénalité est-elle applicable ?	9-2/15	Actions que le cadet peut accomplir	6-4/10
Différer le renseignement sur les coups joués jusqu'à ce que ce soit à l'adversaire de jouer	9-2/4	Autorisation de réparer sur le green d'anciens bouchons n'ayant pas 108 mm de diamètre	33-8/30
Faisant penser à tort à l'adversaire qu'il a un putt pour partager ; l'adversaire entre le putt et l'erreur est alors découverte	9-2/14	Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt	16-1c/3
Joueur annonçant un score inexact amène l'adversaire à relever sa balle alors qu'il pouvait partager le trou	9-2/6	Club endommagé dans le cours normal du jeu se brise en morceaux lorsqu'il est réparé	4-3/3
Joueur concède un match après l'avoir gagné lorsque l'adversaire dépose une réclamation non valable sur les coups réalisés	2-4/15	Club rendu hors d'usage par un élément extérieur ou le camp adverse	4-3/9.5
Joueur déclare à son adversaire qu'il veut procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau ; il change d'avis lorsque l'adversaire a joué	9-2/13	Impact de balle dans une zone de drop réparé avant de dropper	13-2/10
Joueur déclare un mauvais score pour un trou ; erreur découverte plusieurs trous plus loin	9-2/9	Impact de balle en partie sur et en partie hors du green sur la ligne de jeu	16-1c/1.5
		Impact de balle susceptible d'aider l'adversaire	16-1c/2
		Joueur répare un creux sur sa ligne de putt créé lors du retrait d'un gland partiellement enfoncé	16-1a/7
		Ligne de putt endommagée accidentellement par l'adversaire ou leurs cadets	16-1a/13
		Marque de clou sur la ligne de putt	
		Aplanie lorsque le joueur répare un ancien bouchon de trou	16-1a/16.5
		Réparée lors de la réparation d'un impact de balle	16-1a/16

RÉPARATION

Voir aussi Dommage – Terrain en réparation

Réparer un dommage de marque de clou autour du trou	16-1c/4
Réparer un impact de balle une seconde fois	16-1c/1
Signification de "réparer" pour un club endommagé pendant le cours normal du jeu	4-3/2
Toucher l'intérieur du trou	16-1a/5
Traces de sabots sur le green ; exemple de règle locale	33-8/32
Trou endommagé	
Joueur répare le trou après avoir entré sa balle mais avant que l'adversaire, co-compétiteur ou partenaire n'entre sa balle	1-2/3.5
Procédure pour que le joueur puisse réparer	16-1a/6
Toucher l'intérieur du trou en le réparant	16-1a/5

REPLACER

Voir [Balle placée ou remplacée](#)

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR

Annuler ou modifier une pénalité de disqualification	
Arriver en retard au départ car le joueur a prodigué une assistance médicale lors d'un accident	6-3a/1.5
Pour avoir rendu un score incorrect	33-7/4
Pour ne pas avoir terminé un trou en stroke play	33-7/2
Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; cadet au courant de cette action de l'élément extérieur	15/9
Cadet	
Balle d'un compétiteur relevée sans autorisation par le cadet d'un co-compétiteur qui substitue une autre balle jouée ensuite par le compétiteur	20-1/5
D'un compétiteur s'entraîne sur ou teste les surface de greens du parcours avant un tour en stroke play	7-1b/5
Infraction par un cadet aux dispositions relatives aux moyens de transport	33-1/9.5
Capitaine d'équipe ou entraîneur ; le Comité peut-il spécifier qu'il fait partie du camp ?	33-1/11.5

Carte de score	
Compétiteur correctement averti par un co-compétiteur qu'il encourt une pénalité n'est pas d'accord avec lui et omet d'inclure la pénalité à son score ; Découverte faite avant la clôture de la compétition	6-6d/10
Compétiteur n'étant pas certain au sujet d'une pénalité ou d'une procédure omet d'inclure la pénalité à son score ; Découverte faite avant la clôture de la compétition	6-6d/10
Omission d'une pénalité découverte après avoir rendu la carte mais avant la clôture de la compétition	6-6d/6
Omission de plusieurs pénalités découvertes après avoir rendu la carte mais avant la clôture de la compétition	6-6d/7
Pas de score consigné pour un trou mais total correct	6-6d/1
Pénalité pour avoir déplacé la balle incluse sur la carte de score mais pas celle pour ne pas l'avoir remplacée ; Découverte avant la clôture de la compétition	6-6d/9
Score total incorrect inscrit par un compétiteur	6-6d/2
Compétiteur accepte une réclamation non valable et la conteste après la proclamation officielle des résultats	2-5/10
Compétiteur, autre que le marqueur, sachant qu'un joueur a fait une infraction n'informant pas en temps opportun le joueur ou le Comité	33-7/9
Compétiteur donne intentionnellement un mauvais renseignement sur les Règles	9/1
Compétiteur procède sur la base d'une décision du Comité ; la version des faits donnée par le joueur s'avérant ensuite incorrecte	34-3/8
Coup reçu	
Coup de handicap réclamé après la concession du trou	6-2a/4
Coup de handicap réclamé par erreur sur un trou ; erreur découverte avant la fin du trou	6-2a/3
Coup supplémentaire reçu par erreur dans un match avec handicap ; statut d'une réclamation tardive	2-5/13

Handicap incorrect		Joueur sortant du green en pensant par erreur que son partenaire a partagé le trou revient et putte pour partager	30/4
Compétiteur enregistre un handicap incorrect pour son partenaire dans une compétition en foursome stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/2.5	Regarder la télévision pendant 45 minutes après 9 trous	6-8a/1
Mauvais handicap inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition	6-2b/3.5	Règle interdisant de retarder indûment le jeu est-elle enfreinte si	
Handicaps individuels non-inscrits sur la carte de score en foursome	6-2b/4	Joueur cherche une balle après avoir mis une autre balle en jeu	27/9
Le Comité donne un renseignement inexact sur les Règles ; quand et pour quelle durée un joueur est-il exempt de pénalité ?	34-3/1.5	Joueur cherche une balle pendant 10 minutes	6-7/2
Rendre responsables les compétiteurs de l'addition des scores	33-1/7	Joueur demande à un autre joueur de relever sa balle en l'absence de possibilité raisonnable que la balle puisse le gêner ou l'aider	22/3
Signification de "Handicap" lorsque le plein handicap n'est pas utilisé	6-2b/0.5	Joueur entre au club-house à mi-parcours pour se rafraîchir pendant un tour	6-8a/2.7
Score brut du partenaire ayant le meilleur score net omis de la carte	31-3/1	Joueur retourne à l'aire de départ pour récupérer un club oublié	6-7/1
Scores d'un compétiteur enregistrés sur la carte d'un co-compétiteur ou sur une carte sans nom	6-6d/4	Joueur s'assure de la position de la balle de son adversaire avant de jouer	9-2/16
Utilisation d'une mauvaise aire de départ suite à l'omission du Comité de marquer les numéros de trou sur les aires de départ	11-5/2	Retrait d'un gros détritrus retarde le jeu	23-1/2
		Seconde balle jouée en dépit d'une décision contraire	3-3/2
		Stroke play à quatre balles	
		Joueur renonce à jouer à son tour; circonstances dans lesquelles il peut terminer le trou	31-4/1
		Jusqu'à quel point un camp peut-il jouer dans l'ordre qu'il considère comme le meilleur	31-4/2

REPRISE DU JEU

Voir *Interruption et reprise du jeu*

REPTILE

Voir *Animal fousseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux)*

RETARDER INDÛMENT LE JEU

Voir aussi *Cadence de jeu*

Cadet fait un mouvement avec le club pour montrer au joueur comment exécuter un coup	8-1/15		
Comité ne pénalise pas un joueur en infraction à la cadence de jeu croyant qu'il a déjà perdu le trou	34-3/2		
Compétiteur s'entraîne au putting sur le 3 ^e green après avoir fini le trou pendant le 1er tour d'une compétition en stroke play sur 36 trous	7-1b/7		
Fenêtre du club-house ouverte et balle jouée à travers la fenêtre	24-2b/14		
Interrompre le jeu pour prendre un rafraîchissement	6-8a/2.5		

RETARD INDÛ

Voir *Retarder indûment le jeu*

ROCHER

Voir *Pierre, rocher ou gravier*

ROSÉE

Enlever de la rosée ou du givre			
De la ligne de putt			16-1a/3
Près de la balle ou de la ligne de jeu			13-2/35
Tester la surface du green derrière la balle pour déceler de la rosée ou du givre			16-1d/4

ROUGH

Voir aussi [Sur le parcours](#)

Balle cachée délogée par	
Le coup du joueur sur sa balle	15/2
Un mouvement d'essai	7-2/7
Balle dans le rough	
À l'adresse s'enfoncé ; balle ne reste pas au repos lorsque replacée	20-3d/3
Déplacée par un co-compétiteur à la demande du compétiteur croyant à une mauvaise balle	18-2/16
Déplacée par un joueur, lie modifié, joueur plaçant la balle à un mauvais endroit et la jouant	18-2/21.3
Emplacement non déterminable ; joueur place la balle au lieu de la dropper	18-2/21.5
Temps accordé pour chercher une balle qui a été retrouvée et ensuite reperdue	27/3
Toucher et faire pivoter une balle à moitié enterrée dans un rough afin de l'identifier	12-2/2
Coucher de l'herbe en enlevant un détrit	13-2/13
Dropper du rough vers le fairway en se dégageant d'une obstruction	24-2b/8
Eau fortuite sur la ligne de putt .Point le plus proche de dégagement hors du green	25-1b/10
Lie amélioré lié au dégagement d'un terrain en réparation ; doit-il redropper s'il y a interférence pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement	20-2c/0.8
Mauvaise balle jouée depuis le rough	
Compétiteur joue une mauvaise balle et la perd ; mauvaise balle peut avoir été la balle d'un co-compétiteur	15-3b/1
Joueur concède un trou et il est découvert que l'adversaire avait joué une mauvaise balle	2-4/9
Joueur gagne un trou avec sa balle d'origine après avoir joué une mauvaise balle ; adversaire dépose une réclamation hors délai	2-5/4
Règle Locale traitant un rough et une zone injouable adjacente au fairway comme obstacle d'eau latéral	33-8/35

ROUTES ET CHEMINS

Voir aussi [Statut d'un objet](#)

Balle brisée en morceaux après avoir frappé un chemin pavé pour voiturettes	5-3/4
Point le plus proche de dégagement	
D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite est sur le chemin pavé	1-4/8
D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, drop dans l'eau fortuite est impraticable	1-4/8.5
Règle Locale	
Autorisant un dégagement d'une route sans revêtement uniquement pour un coup de départ	33-8/20
Autorisant un dégagement sur un côté spécifié d'un chemin pavé	33-8/19
Considérant un terrain en réparation adjacent à un chemin pour voiturettes recouvert d'un revêtement artificiel ayant le même statut que le chemin	33-8/25
Signification de "revêtement artificiel"	24/9
Statut du gravier utilisé pour un revêtement de route	23/14
Statut d'une balle traversant une route publique qui divise un terrain et qui est hors limites	27/20

SABLE

Voir aussi [Bunker](#)

Aplani après une sortie de bunker ; balle retourne ensuite dans la zone aplanie	13-4/38
Balle contre un râteau se déplace lorsque le râteau est enlevé et qui ne reste pas en place ; toutes les autres parties sont plus près du trou	20-3d/2
Balle enfoncée dans la paroi d'un bunker	13/4
Balle jouée d'un bunker tombe sur la bordure en herbe ; joueur frappe le sable avec le club ; balle retourne en arrière dans le bunker	13-4/35.5
Balle surplombant le bord d'un bunker	13/3
Frapper le sable d'un bunker avec le club après avoir manqué la sortie	
Balle du partenaire dans le même bunker	30-3f/2
En infraction avec la Règle 13-4	13-4/35
En match en foursome	29/5

Lie d'un joueur affecté par du sable provenant du coup du bunker d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur	13-2/8.5	Infraction à la Règle des 14 clubs en stroke play découverte au 8 ^e trou ; où s'applique la pénalité	4-4a/10
Lie sur le parcours amélioré lorsque du sable derrière la balle est enlevé par le mouvement en arrière	13-2/9	Omission d'inclure une pénalité dans le score du premier tour à cause d'une décision incorrecte du Comité corrigée par le Comité pendant le jeu du second tour	34-3/1
Règle Locale		Omission d'un coup de pénalité sur une carte rendue	34-1b/1
Autorisant à redropper ou placer balle droppée lorsqu'elle s'enfonce dans un bunker	33-8/28	Erreur du Comité	
Autorisant le dégagement d'un trou de divot rebouché avec du sable	33-8/34	Cartes de score non rendues aussitôt que possible car le Comité a omis d'informer du lieu où devaient être rendues les cartes	6-6b/4
Sable répandu au-delà de la lisière d'un bunker	13/1	Joueur ne reçoit pas de prix à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité	33-5/2
Tasser du sable derrière sa balle en posant son club sur le sol	13-2/12	Mauvais handicap inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition	6-2b/3.5
Toucher le sable au cours d'un mouvement d'essai après que le partenaire a sorti sa balle du bunker ; Match Play à 4 balles	30-3f/2.5	Omission d'inclure une pénalité dans le score du premier tour suite à une décision incorrecte du Comité corrigée par le Comité pendant le jeu du second tour	34-3/1
Toucher du sable dans un bunker		Score du gagnant non pris en compte suite à une erreur du Comité	34-1b/6
Lors du mouvement en arrière	13-4/31		
Lorsque la balle repose hors du bunker	13-4/1	Exigence qu'un score soit entré dans un ordinateur	6-6b/8
Toucher de l'eau fortuite dans un bunker avec un club sans toucher le sable	13-4/7	Handicap	

SALIVE

Voir aussi **Détritus – Eau fortuite**

Application de salive sur la face du club	4-2/4	Compétiteur enregistre un handicap incorrect pour son partenaire dans une compétition en foursome stroke play ; erreur découverte après la clôture de la compétition	6-2b/2.5
Statut de la salive	25/6	Compétition où les deux meilleurs de quatre scores sont utilisés pour déterminer le vainqueur ; compétiteur rend une carte de score avec un handicap supérieur	6-2b/5

SCORES ET CARTES DE SCORE

Voir aussi **Marqueur – Renseignement sur les coups réalisés**

Carte de score ou crayon utilisé pour aider à mesurer une distance	14-3/2	Enregistrement d'un score brut inférieur affectant le résultat du trou dans une compétition Stableford avec handicap	32-2a/3
Compétiteur, autre que le marqueur, sachant qu'un joueur a fait une infraction n'informant pas en temps opportun le joueur ou le Comité	33-7/9	Enregistrement d'un score brut inférieur n'affectant pas le résultat du trou dans une compétition contre bogey ou contre par avec handicap	32-2a/5
Coups de pénalité			
Compétiteur correctement avisé par un co-compétiteur qu'il a encouru une pénalité n'est pas d'accord et omet d'inclure cette pénalité dans son score ; Comité avisé de l'incident après la clôture de la compétition	34-1b/1.5		

Enregistrement d'un score brut inférieur n'affectant pas le résultat du trou dans une compétition Stableford avec handicap	32-2a/4	Joueur concède un match après l'avoir gagné lorsque l'adversaire dépose une réclamation non valable sur les coups joués	2-4/15
Joueur ne reçoit pas de prix à cause d'un mauvais handicap attribué par le Comité	33-5/2	Joueur concède un match suite à une méprise sur le score de l'adversaire au dernier trou	2-4/14
Mauvais handicap inscrit sur une carte de score par le Comité ; erreur découverte avant la clôture de la compétition	6-2b/3.5	Joueur déclare un mauvais score pour un trou ; erreur découverte plusieurs trous plus loin	9-2/9
Signification de "Handicap" dans la Règle 6-2	6-2/1	Joueur s'entend avec l'adversaire pour partager un trou et se rend compte plus tard qu'il avait gagné le trou ; joueur dépose ensuite une réclamation	2-5/9
Signification de "Handicap" lorsque le plein handicap n'est pas utilisé	6-2b/0.5	Score incorrect sur la carte en tour de qualification découvert, joueur a débuté le match play, options du Comité vis-à-vis de l'adversaire battu par le joueur	34-1b/8
Scores d'un camp intervertis sur un trou à l'avantage du camp dans une compétition à quatre balles Stableford avec handicap	32-2a/2	Score incorrect sur la carte en tour de qualification découvert pendant le match play	34-1b/7
Scores d'un camp intervertis sur un trou mais pas à l'avantage du camp dans une compétition à quatre balles Stableford avec handicap	32-2a/1	Modification de la carte de score	
Marqueur		Nécessité de parapher une modification sur une carte de score	6-6a/6
Atteste sciemment un mauvais score, compétiteur conscient du mauvais score	1-3/6	Omission d'inclure une pénalité dans le score du premier tour suite à une décision incorrecte du Comité corrigée par le Comité pendant le jeu du second tour	34-3/1
Atteste sciemment un mauvais score, compétiteur ignore le mauvais score	6-6a/5	Quand une carte de score est-elle considérée rendue ?	6-6c/1
Compétiteur isolé désigne son propre marqueur	6-6a/1	Scores d'un compétiteur enregistrés sur la carte d'un co-compétiteur et vice versa	6-6d/4
Compétiteur joue plusieurs trous sans marqueur	6-6a/2	Scores inscrits dans de mauvaises cases ; le marqueur corrige l'erreur en modifiant les numéros des trous sur la carte	6-6a/3
Disparaît avec la carte de score du compétiteur	6-6b/6	Score modifié par un compétiteur après que le marqueur a signé la carte	6-6b/7
Et compétiteur signent la carte de score à de mauvais endroits	6-6b/1	Modifier une pénalité de disqualification pour avoir rendu un score incorrect	33-7/4
Non désigné par le Comité signe des cartes	6-6b/5	Omission de pénalité sur une carte de score rendue	
Refuse de signer la carte du compétiteur après contestation résolue en sa faveur	6-6a/4	Après que le compétiteur a été averti qu'il encourait une pénalité ; Découverte faite avant la clôture de la compétition	6-6d/10
Score modifié par un compétiteur après que le marqueur a signé la carte	6-6b/7	Compétiteur n'est pas certain au sujet d'une pénalité ou d'une procédure ; Découverte avant la clôture de la compétition	6-6d/10
Match play			
Joueur annonce un score inexact amenant l'adversaire à relever sa balle alors qu'il pouvait partager le trou	9-2/6		

Erreur découverte avant la clôture de la compétition ; seul le partenaire est conscient de la pénalité	31-7a/3	Quand une carte de score est-elle considérée rendue ?	6-6c/1
Pénalité de disqualification découverte après avoir rendu la carte de score et avant la clôture de la compétition	6-6d/8	Scores d'un compétiteur enregistrés sur la carte d'un co-compétiteur ou sur une carte sans nom	6-6d/4
Pénalité pour avoir déplacé la balle incluse sur la carte de score mais pas celle pour ne pas l'avoir remplacée ; Découverte avant la clôture de la compétition	6-6d/9	Rendre responsables les compétiteurs de l'addition des scores	33-1/7
Plusieurs pénalités ; Omission découverte après avant la clôture de la compétition	6-6d/7	Score avec une mauvaise balle peut compter dans certains cas	
Stableford, erreur découverte avant la clôture de la compétition	32-1b/1	Arbitre conseille incorrectement de continuer avec la balle provisoire	34-3/3.7
Stroke play quatre balles	31-6/1	Balle renvoyée sur le terrain par un élément extérieur et jouée ; joueur et cadet ignorent cette intervention de l'élément extérieur	15/10
Une pénalité ; Omission découverte après avant la clôture de la compétition	6-6d/6	Co-compétiteur relève la balle d'un compétiteur et l'écarte ; compétiteur joue la balle de l'endroit où elle se trouve	15-3b/3
Quatre balles		Jeu d'une mauvaise balle en stroke play non corrigé ; erreur découverte après la clôture de la compétition	34-1b/3
Compétiteur consigne un score pour un trou non terminé	31-7a/1	Jeu d'une mauvaise balle non corrigé sur avis d'un membre du Comité	33-7/5
Pénalité omise sur la carte de score, erreur découverte avant la clôture de la compétition ; seul le partenaire est conscient de la pénalité	31-7a/3	Score net négatif ou égal à zéro	2-1/2
Score brut du partenaire ayant le meilleur score net omis de la carte	31-3/1	Scores de trou	
Score brut le plus bas attribué au mauvais partenaire	31-7a/2	Inscrits dans de mauvaises cases; le marqueur corrige l'erreur en modifiant les numéros des trous sur la carte	6-6a/3
Scores d'un camp intervertis sur un trou à l'avantage du camp dans une compétition à quatre balles Stableford avec handicap	32-2a/2	Pas de score consigné pour un trou mais total correct	6-6d/1
Scores d'un camp intervertis sur un trou mais pas à l'avantage du camp dans un quatre balles Stableford avec handicap	32-2a/1	Pénalité pour avoir déplacé la balle incluse sur la carte de score mais pas celle pour ne pas l'avoir remplacée ; Découverte avant la clôture de la compétition	6-6d/9
Score incorrect sur un trou, erreur découverte avant la clôture de la compétition	31-6/1	Scores des neuf premiers trous enregistrés dans les cases des neuf derniers et vice versa	6-6d/3
Rendre la carte de score		Scores d'un compétiteur enregistrés sur la carte d'un co-compétiteur et vice versa	6-6d/4
Cartes de score non rendues aussitôt que possible car le Comité a omis d'informer du lieu où devaient être rendues les cartes	6-6b/4	Score total incorrect inscrit par un compétiteur	6-6d/2
Duplicata de carte rendu lorsque l'original est perdu	6-6a/7	Signer la carte de score	
Exigence de rendre une carte de score dans un barrage en mort subite	33-5/1	Compétiteur et marqueur signent la carte de score à de mauvais endroit	6-6b/1
		Compétiteur inscrit ses initiales dans l'espace réservé à la signature	6-6b/2

Compétiteur ne signe pas dans l'espace réservé	6-6b/2	Correction d'une décision incorrecte selon la Règle 3-3	34-3/3.9
Compétiteur omet de contresigner sa carte de score et reproche au Comité le peu de temps qui lui a été accordé	33-7/3	Déplacée après l'adresse, pénalité est-elle annulée si la seconde balle n'a jamais été la balle en jeu	15/7
Compétiteur omet de signer sa carte de score au premier tour ; erreur découverte à la fin du dernier tour	6-6b/3	Déterminer quelle balle compte lorsque la seconde balle est droppée dans un mauvais endroit et jouée	3-3/5
En stroke play en foursome	29/6	Explication de "toute balle qu'il a jouée"	18/7
Marqueur non désigné par le Comité signe des cartes	6-6b/5	Joueur désire utiliser la balle provisoire comme balle en jeu si la balle d'origine est injouable ou dans un obstacle d'eau	27-2/1
Marqueur refuse de signer la carte d'un compétiteur après contestation résolue en faveur du compétiteur	6-6a/4	Joueur invoque la Règle 3-3 (doute sur la procédure)	
Nécessité de parapher une modification sur une carte de score	6-6a/6	Balle droppée dans un mauvais endroit et jouée ; seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées	3-3/3
Omission d'un compétiteur de signer sa carte de score découverte après la clôture de la compétition	34-1b/2	Balle droppée dans un mauvais endroit mais non jouée ; seconde balle droppée au bon endroit ; les deux balles entrées	3-3/4
Spectateurs prétendent que le score d'un compétiteur est inexact	6-6d/5	Balle jouée selon la Règle de l'obstacle d'eau ; balle d'origine trouvée ensuite dans l'obstacle et entrée comme seconde balle	26-1/5
Stableford, pénalité omise sur la carte de score, erreur découverte avant la clôture de la compétition	32-1b/1	Balle provisoire utilisée comme seconde balle lorsqu'on ne peut déterminer si la balle d'origine est hors limites	3-3/1
Tous les scores ne comptent pas		Compétiteur annonce son intention de jouer deux balles ; joue la balle d'origine avant de dropper la seconde balle ; choisit de ne pas jouer la seconde balle	3-3/7.5
Compétition où les deux meilleurs de quatre scores sont utilisés pour déterminer le vainqueur ; compétiteur rend une carte de score avec un handicap supérieur dans le premier tour	6-2b/5	Compétiteur droppe une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle	3-3/11
Pénalité de disqualification dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores des joueurs ne sont pas pris en compte	33/8	Compétiteur droppe une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle ; balle droppée roule dans la situation d'où le dégagement a été pris	3-3/12
SECONDE BALLE			
<i>Voir aussi Balle provisoire – Doute sur la procédure – Grave infraction aux règles</i>			
Balle d'origine heurte une seconde balle ou vice versa	3-3/7	Compétiteur invoque la Règle 3-3 ; seconde balle jouée en premier de l'endroit où reposait la balle d'origine	3-3/14
Compétiteur et co-compétiteur ignorent jusqu'à la fin du trou qu'une balle a été déplacée par la balle du co-compétiteur	18-5/3	Compétiteur joue la balle d'origine puis invoque la Règle 3-3 et joue la seconde balle	3-3/6
Compétiteur joue une seconde balle selon la Règle 20-7c ; explication de "coups de pénalité encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas"	20-7c/5	Compétiteur joue trois balles lorsqu'il doute de ses droits	3-3/10

Compétiteur joue une seconde balle sans annoncer son intention d'invoquer la Règle 3-3 et omet de rapporter les faits au Comité	3-3/6.5	Placer une serviette sur des cactus et s'appuyer dessus pour jouer un coup	1-2/10
Compétiteur relève et droppe sa balle d'origine puis place la seconde balle où reposait la balle d'origine et la joue	3-3/13	Serviette utilisée pour enlever des détritrus	
Compétiteur relève sa seconde balle, termine le trou avec la balle d'origine et joue ensuite de l'aire de départ suivante	3-3/8	Par le Comité	33/1
En match play	3-3/9	Par le joueur	16-1a/8
Et joue une seconde balle en dépit d'une décision contraire d'un membre du Comité	3-3/2	Serviette utilisée pour éponger de l'eau fortuite	
Match play		Par le Comité	33/1
Joueur invoque la Règle 3-3 en match play	3-3/9	Par le joueur	16-1a/1
Joueur joue de l'extérieur de l'aire de départ ; ordre de jeu si l'adversaire demande au joueur d'annuler le coup	11-4a/1	Toucher le sable avec une serviette dans un bunker	13-4/0.5
Mauvaise balle jouée en croyant jouer une balle provisoire ou une seconde balle	15/7		
Spectateur annonce que la balle a été déplacée par un élément extérieur mais le joueur doute ; procédure pour le joueur si la décision du Comité n'est pas possible dans un temps raisonnable	18-1/4		

SERPENT

Voir aussi *Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Statut d'un objet*

Balle près d'un serpent à sonnette	1-4/10
Serpent	23/6.5

SERVIETTE

Couvrant les clubs d'un joueur soulevée par un autre joueur pour déterminer le club utilisé	8-1/11
Emprunt à un autre joueur autorisé	5-1/5
Enrouler une serviette	
Autour de son corps pour se protéger des cactus	1-2/10
Autour des genoux et s'agenouiller dessus pour jouer un coup	13-3/2
Exécuter un coup à genoux sur une serviette	13-3/2
Jetée par un joueur, s'envole et déplace la balle	18-2/17

SITUATIONS DANGEREUSES

Abeilles interfèrent avec le jeu	1-4/10
Circonstance exigeant une interruption immédiate du jeu ; directives pour annuler ou modifier une pénalité de disqualification pour manquement à l'interruption immédiate du jeu	6-8b/7
Consulter des informations météorologiques sur un appareil multifonctions	14-3/18
Danger dû à des fourmières	33-8/22
Définition	1-4/11
Partenaires n'interrompent pas immédiatement le jeu contrairement au règlement de la compétition	30-3e/1
Serpent à sonnette interfère avec le jeu	1-4/10

SPECTATEUR

Voir aussi *Élément extérieur*

Aide pour déplacer un gros détritrus	23-1/3
Balle logée dans un arbre faite tomber par un élément extérieur	18-1/9
Demander un renseignement sur la position de la balle d'un autre joueur à un spectateur	8-1/5
Dévie ou arrête une balle sur le parcours	19-1/4.1
Dont le témoignage permet d'identifier la balle	27/12
Informations de distance obtenue, à la demande du joueur, par un spectateur utilisant un instrument de mesure	14-3/0.7
Joueur concède un match puis un spectateur l'informe d'une infraction à une Règle de l'adversaire, joueur dépose une réclamation	2-4/15
Marqueur non désigné par le Comité signe des cartes	6-6b/5
Ombre de spectateur recouvre la balle	14-2/2.5

Prétend que le score d'un compétiteur est incorrect	6-6d/5	Scores d'un camp intervertis sur un trou mais pas à l'avantage du camp	32-2a/1
Règle Locale déclarant des zones de dommage important dû à une forte pluie et à la circulation de spectateurs être terrain en réparation	33-2a/3	Entraînement entre les trous ; ce qui est autorisé	7-2/1
Renseignement inexact donné par erreur après le jeu du dernier trou ; réclamation faite après la proclamation du résultat	2-5/11	Infraction à une règle par les deux partenaires sur le même trou	32-2b/1

Spectateur annonce que la balle a été déplacée par un élément extérieur mais le joueur n'en est pas sûr ; procédure pour le joueur si la décision du Comité n'est pas possible dans un temps raisonnable

18-1/4

STABLEFORD

Voir aussi Contre bogey – Stableford à quatre balles

Dans une compétition en quatre balles Stableford avec handicap		Changeant de direction de jeu et prendre correctement son stance une seconde fois	13-2/1.7
Scores d'un camp intervertis sur un trou à l'avantage du camp	32-2a/2	Déplaçant accidentellement un détritrus dans un obstacle	13-4/13
Scores d'un camp intervertis sur un trou mais pas à l'avantage du camp	32-2a/1	Déplaçant un détritrus en approchant de la balle dans un obstacle	13-4/13.5
Handicap et compétition avec handicap		Déplaçant un piquet de hors-limites ; Omission d'inclure la pénalité sur la carte de score	6-6d/6
Enregistrement d'un score brut inférieur affectant le résultat du trou	32-2a/3	Essayant de prendre correctement son stance mais améliorant sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse	13-2/1.1
Enregistrement d'un score brut inférieur n'affectant pas le résultat du trou	32-2a/4	Explication de "prendre correctement son stance"	13-2/1
Infraction à une Règle commise par les deux partenaires au même trou en quatre balles Stableford	32-2b/1	Balle déplacée dans un obstacle d'eau après que le stance a été pris	14-6/1
Jouer simultanément une compétition Stableford et une compétition en stroke play	32-1/1	Balle droppée pour se dégager d'un terrain en réparation roule à un endroit où le terrain en réparation interfère avec le stance ; faut-il redropper	20-2c/0.5
Omettre des trous en compétition contre bogey ou Stableford	32-1/2	Coup joué depuis une zone écologiquement sensible	33-8/43
Quand l'entraînement entre les trous est-il autorisé ?	7-2/1	Dans un obstacle	
Score net négatif ou égal à zéro	2-1/2	Creuser avec les pieds dans le sol d'un obstacle ne constitue pas un test de l'état de l'obstacle	13-4/0.5
		Creuser la paroi d'un bunker pour être de niveau	13-3/3

STABLEFORD A QUATRE BALLES

Voir aussi Match play à quatre balles – Stroke play à quatre balles

Carte de score		Déplacer un détritrus accidentellement dans un obstacle	13-4/13
Duplicata de carte de score rendu quand l'original est perdu	6-6a/7	Déplacer un détritrus en approchant de la balle dans un obstacle	13-4/13.5
Scores d'un camp intervertis sur un trou à l'avantage du camp	32-2a/2	Donner un coup de pied dans le sol d'un obstacle ou dans l'eau d'un obstacle d'eau constitue-t-il un test de l'état de l'obstacle	13-4/0.5

Heurter accidentellement du pied une pomme de pin qui roule dans un bunker et l'enlever	13-4/14	Joueur sous un arbre, change de direction de jeu et prend correctement son stance une seconde fois	13-2/1.7
Lie dans un bunker modifié par un joueur prenant son stance	20-3b/2	Prendre son stance	
Prendre fermement son stance à bonne distance de la balle pour simuler un coup	13-4/0.5	À genoux sur une serviette ou se protégeant avec pour jouer un coup	13-3/2
Prendre son stance dans un bunker et changer ensuite de club	13-4/26	Construire un stance mais corriger l'erreur avant de jouer	13-3/5
Prendre son stance dans un bunker et ratisser ensuite pour jouer un autre type de coup	13-4/0.5	En creusant la paroi d'un bunker pour être de niveau	13-3/3
Prendre son stance dans un bunker sans club	13-4/24	En se tenant sur un paillason sur l'aire de départ	13-3/1
Eau visible à la suite d'une pression excessive avec les pieds	25/4	Règle Locale permettant un dégagement (Le Comité ne devrait pas accorder un dégagement pour le stance uniquement)	
Interférence avec le stance par		Pour un dommage fait par des insectes	33-8/21
Détritus reposant hors limites	23-1/9	Pour des dommages faits par des animaux non fousseurs	33-8/32.5
Marques de départ déplacées par un joueur	11-2/2	Pour des sillons situés en bordure d'un green	33-8/24
Objet artificiel amovible reposant hors limites	24-1/3	Pour d'importants dommages dus à des animaux non fousseurs	33-8/32.5
Trou d'un animal fousseur ; coup déraisonnable à cause d'une autre situation	25-1b/20		
Zone de stance détériorée par le coup d'un autre joueur	13-2/8.7		
Point le plus proche de dégagement			
Après dégagement d'une obstruction pour un coup vers le green, obstruction interfère avec le stance pour un coup latéral nécessaire	24-2b/9.5		
Déterminer le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3		
Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.7		
"Prendre correctement son stance"			
Explication de "prendre correctement son stance"	13-2/1		
Joueur autorisé à jouer dans toutes directions en "prenant correctement son stance"	13-2/1.5		
Joueur essaie de prendre correctement son stance mais améliore sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse	13-2/1.1		
		Animal fousseur	
		Application de l'exception de la Règle 25-1b lorsque la balle repose dans un trou fait par un animal fousseur	25-1b/25.5
		Balle repose sur un rejet d'animal fousseur ; coup déraisonnable à cause d'un buisson	25-1b/19
		Coup vers le green ; arbre empêche un tel coup	25-1b/21
		Trou interfère avec le stance ; Coup déraisonnable à cause d'un arbre	25-1b/20
		Coup déraisonnable à cause d'une interférence due à une obstruction et à de l'eau fortuite	24-2b/19

STANCE ANORMAL

Voir Stance, mouvement ou direction de jeu anormal

STANCE, MOUVEMENT OU DIRECTION DE JEU ANORMAL

Après dégagement d'une obstruction pour un coup vers le green, obstruction interfère avec le stance pour un coup latéral nécessaire	24-2b/9.5
Animal fousseur	
Application de l'exception de la Règle 25-1b lorsque la balle repose dans un trou fait par un animal fousseur	25-1b/25.5
Balle repose sur un rejet d'animal fousseur ; coup déraisonnable à cause d'un buisson	25-1b/19
Coup vers le green ; arbre empêche un tel coup	25-1b/21
Trou interfère avec le stance ; Coup déraisonnable à cause d'un arbre	25-1b/20
Coup déraisonnable à cause d'une interférence due à une obstruction et à de l'eau fortuite	24-2b/19

Obstruction interfère avec un coup anormal		Enfoncée dans la paroi du trou mais pas sous le bord du trou	16/3
Coup anormal déraisonnable dans ces circonstances	24-2b/18	Enfoncée dans la paroi du trou sous le bord du trou	16/2
Coup anormal raisonnable dans ces circonstances	24-2b/17	Enfoncée dans le sol (critère pour être enfoncée)	25-2/0.5
STATUT D'UN OBJET		Morceau de balle brisée	15/3
Air propulsé par un ventilateur ou un souffleur	18-1/2	Ne figurant pas sur la Liste des Balles Conformes	5-1/1.5
Anémomètre, mesure du vent	14-3/0.5	Placée derrière le marque-balle sur le green par le cadet pour que le joueur puisse évaluer la ligne de putt	20-4/2
Appareil de mesure de distances	14-3/0.5	Qui repose sur le parcours au-delà d'une route publique définie comme hors limites et qui divise le terrain	27/20
Appareil de mesure de pentes	14-3/0.5	Retirée de la liste des balles de golf conformes	5-1/1.7
Appareil électronique		Souhaitée provisoire mais personne n'est présent pour entendre l'annonce	27-2a/1.3
Donnant la distance entre différents points	14-3/5.5	Sur le bord d'un bunker surplombant le sable	13/3
Utilisé pendant un tour conventionnel	14-3/16	Sur une obstruction dans un bunker	13/5
Araignée et toile d'araignée	23/5.5	Touchant un obstacle d'eau et une autre partie du terrain	26/1.5
Arbre		Balle provisoire jouée d'un point plus proche du trou que la balle d'origine, le joueur pensant à tort que sa balle d'origine, qui est visible, est hors limites	27-2c/3
Cuvettes	33-2a/10.5	Boussole utilisée pendant un tour	14-3/4
Dans un bunker	13/2	Bouteille utilisée comme niveau	14-3/12.5
Racines à l'extérieur d'un terrain en réparation d'un arbre poussant à l'intérieur de ce terrain	25/10.7	Bunker entièrement en réparation	25/13
Souche d'arbre	25/8	Calculatrice	14-3/16
Tombé	23/7	Canaux de drainage en béton	33-8/36.5
Tombé, attaché à la souche	25/9	Capitaine d'équipe ou entraîneur	33-1/11.5
Tombé, en train d'être évacué	25/7	Carottes d'aération	23/12
Balle		Champignons sur la ligne de putt	16-1a/15
Abandonnée	24-1/2	Chariots tirés par un double cadet	6-4/6
A l'intérieur mais touchant une clôture de hors limites ; quand est-elle hors limites ?	27/19	Chutes de gazon	25/11
Appareil pour chauffer	14-3/13.5	Clôture du terrain penchant au-dessus du hors limites	13-2/20
Balle "X-out"	5-1/4	Club	
Balle avec la mention "Practice"	5-1/4	Capuchon lesté ou masse sur un club	14-3/10
Balle avec un logo	5-1/4	Chipper	4-1/3
Balle reconditionnée	5-1/4	Clubs additionnels transportés pour le joueur et de la personne les transportant	4-4a/16
Boue touchant le green et balle ne touchant pas le green	16/1	Club utilisé comme fil à plomb	14-3/12
Chauffée artificiellement	14-3/13.5		
Complètement enfoncée dans la paroi d'un bunker	13/4		
Contenant un transmetteur électronique	14-3/14		
Déclarée comme perdue avant de mettre une autre balle en jeu	27/16		
Déplacée accidentellement par le joueur pendant la suspension de jeu	18-2/25		

Composants de clubs (têtes ou manches) pouvant être assemblés pendant le tour conventionnel	4-4a/15	Ligne de tribune ou marque faite de chaux ou de peinture	24-2b/20
Morceaux de club cassé transportés pendant le tour conventionnel	4-4a/14	Logo imprimé sur une balle	5-1/4
Copeaux de bois utilisés comme revêtement de route	23/14	Lunettes	14-3/3
Coquillages broyés	33-8/40	Marches en bois ou en terre	24/12
Coquillages utilisés comme revêtement de route	23/14	Marques de départ après le premier coup	11-2/1
Craie sur la face du club	4-2/3	Matériaux similaires à du sable	33-8/40
Créatures ressemblant à des insectes	23/5.5	Mesureur de distance attaché au chariot	14-3/1
Deux trous sur chaque green d'un parcours de neuf trous	16/7	Moitié d'un green double utilisée pour un trou non joué	25-3/1
Dispositif d'aide au mouvement	14-3/15.5	Motte de terre	23/13
Dispositif pour s'étirer	14-3/10.5	Mousse ou plantes grimpantes dans un arbre et au sol	13-2/37
Divot encore attaché	13-2/5	Objet artificiel amovible reposant hors limites	24-1/3
Échelier fixé à une clôture de hors limites	24/1	Objet artificiel inamovible situé hors limites	24-2b/21
Fil à plomb		Ordinateur portable	14-3/16
Club utilisé comme fil à plomb	14-3/12	Partie amovible d'un tuyau de drainage	24-2b/15.3
Utilisé pendant le tour	14-3/11	Partie de clôture de hors limites à l'intérieur d'une ligne de hors limites	24/4
Fourmis et fourmières	23/5	Personne	
Fruit		Qui est dans une voiturette partagée	19/2
Dans lequel une balle est enfoncée	23/10	Qui transporte des clubs additionnels pour le joueur et qui marche avec le groupe	4-4a/16
Peaux	23/4	Qui transporte des objets (autres que des clubs) pour le joueur	6-4/5.3
Gant utilisé comme repère, est-il de l'équipement ?	20-2a/7	Qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiturette motorisée ou sur un chariot	6-4/2.5
Gland enfoncé dans le sol	23/9	Qui transporte un parapluie pour un joueur qui a déjà un cadet	6-4/5
Gazon coupé	25/11	Pierre	
Gazon soulevé par un tuyau souterrain	24/14	Détachée d'un mur de soutènement dans un obstacle d'eau	24/6
Gravier utilisé pour un revêtement de route	23/14	Faisant partie d'un drain dans un bunker	24/7
Haubans soutenant une clôture de hors limites	24/2	Utilisée comme surface de route ou chemin	23/14
Herbe adhérant à la balle	21/2	Piquet de hors limites déplacé	33-2a/20
Herbe à l'intérieur d'un bunker	13/2	Piquets de hors limites n'ayant pas de signification pour un trou joué	24/5
Heure de départ fixée par des joueurs	33-3/1	Planche de bois utilisée comme revêtement de route ou chemin	23/14
Insecte		Plante ne poussant pas dans une zone de terrain en réparation	25/10.9
Créatures ressemblant à des insectes	23/5.5	Poire à moitié mangée	23/3
Sur une balle	23-1/5		
Volant dans un obstacle d'eau	13-4/16.5		
Jumelles	14-3/3		
Lave (poussière)	33-8/40		
Lie modifié en déplaçant un piquet de cordage pour spectateurs	20-3b/3		

Pont dans un obstacle d'eau	13-4/30
Porte dans une clôture de hors limites	27/18
"Practice" imprimé sur une balle	5-1/4
Radio	14-3/16
Râteau tenu par le cadet (ou tout joueur)	19-2/10
Réchauffe balle de golf	14-3/13.5
Réchauffe main	14-3/13
Rejets faits par des oiseaux, reptiles ou animaux fouisseurs	23/11
Renforts inclinés soutenant une clôture de hors limites	24/2
Rosée ou givre ailleurs que sur la ligne de putt	13-2/35
Rosée ou givre sur la ligne de putt	16-1a/3
Sable répandu au-delà de la lisière d'un bunker	13/1
Salive	25/6
Serpent	23/6.5
Socles en béton de poteaux de clôture de hors limites	24/3
Taupinière	
Rejets faits par une taupe	23/11
Statut de	25/23
Terre meuble restant lorsqu'une taupinière a été aplanie	23/11
Téléphone, Smartphone	14-3/16
Télévision	14-3/16
Terrain recouvert d'herbe dans un bunker	13/2
Trous d'aération	25/15
Végétaux poussant à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible	33-8/44.5
Vent d'un souffleur	18-1/2
Ver	
Partiellement enterré	23/8
Rejets	23-1/1
Voiture en stationnement	24/8
Voitures de golf motorisées	33-8/4

STROKE PLAY

Voir [Doute sur la procédure – Ne pas entrer la balle – Scores et cartes de score – Seconde balle](#)

STROKE PLAY À QUATRE BALLE

Voir aussi [Match play à quatre balles – Stableford à quatre balles](#)

Carte de score

Avec handicap ; scores d'un camp intervertis sur un trou mais pas à l'avantage du camp	32-2a/1
Compétiteur consigne un score pour un trou non terminé	31-7a/1
Duplicata de carte rendu lorsque l'original est perdu	6-6a/7
Pénalité omise sur la carte de score, erreur découverte avant la clôture de la compétition ; seul le partenaire est conscient de la pénalité	31-7a/3
Score brut le plus bas attribué au mauvais partenaire	31-7a/2
Score brut du partenaire ayant le meilleur score net omis sur la carte	31-3/1
Score incorrect sur un trou, erreur découverte avant la clôture de la compétition	31-6/1
Compétiteur enlève un débris dans un bunker où reposent sa balle et celle de son partenaire	31-8/1
Drapeau pris en charge par un partenaire sans l'autorisation expresse du joueur ; balle frappant le drapeau ou le partenaire	17-3/4
Effet d'une pénalité d'ajustement du match dans une partie à quatre balles	30-3/2
Entraînement	
Joueur après avoir relevé sa balle droppe une balle à l'endroit où repose celle de son partenaire et joue un coup d'entraînement	30-3f/7
Joueur s'entraîne sur le green précédent après que le partenaire a joué de l'aire de départ suivante	30-3f/12
Quand l'entraînement entre les trous est-il autorisé ?	7-2/1
Exemple de décisions avec une compétition individuelle simultanée	31/1
Handicap incorrect utilisé en raison d'une information erronée du Comité	33-1/12
Handicap, signification	
Dans la Règle 6-2	6-2/1
Lorsque le plein handicap n'est pas utilisé	6-2b/0.5

Infraction à la Règle des 14 clubs en stroke play découverte au 8e trou ; où sont appliqués les coups de pénalité	4-4a/10	Balle entre dans le trou d'un animal fousseur	
Joueur absent rejoint son partenaire après qu'un co-compétiteur a joué de l'aire de départ mais avant que le partenaire ne joue	31-2/1	Dans un bunker et s'immobilise sous le green	25-1b/25
Joueur joue un coup s'éloignant du trou pour aider son partenaire	30-3f/6	Hors limites et s'immobilise sur le terrain	25-1b/23
Joueur répare le trou après avoir entré sa balle mais avant que son adversaire, un co-compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle	1-2/3.5	Sur le terrain et s'immobilise hors limites	25-1b/24
Ordre de jeu entre les partenaires		Balle repose-t-elle sur le parcours ?	
Joueur renonce à jouer à son tour ; circonstances dans lesquelles il peut terminer le trou	31-4/1	Balle complètement enfoncée dans la paroi d'un bunker	13/4
Jusqu'à quel point un camp peut-il jouer dans un ordre qu'il considère comme le meilleur	31-4/2	Balle dans la lisière naturelle d'un obstacle d'eau mais hors des piquets définissant la lisière	26/2
Se placer sur une extension de la ligne de jeu de son partenaire en quatre balles pour l'aider dans son jeu ultérieur	30-3f/13	Balle touchée accidentellement en enlevant des détritres	18-2/31
Score net négatif ou égal à zéro	2-1/2	Détritres	
Tour conventionnel (début et fin)	3/3	Affectant le lie enlevé lorsque la balle est relevée selon une Règle qui impose son remplacement	23-1/8
		Compétiteur demande à un co-compétiteur de déplacer un détritres pour éviter une pénalité	33-7/7
		Enlever l'herbe adhérent à la balle	21/2
		Enlever des détritres d'une zone où la balle doit être droppée	23-1/6
		Enlever un insecte sur une balle	23-1/5
		Drop du rough vers le fairway en se dégageant d'une obstruction	24-2b/8

SURFACES ARTIFICIELLES

Voir **Obstructions**

SUR LE PARCOURS

Voir aussi **Fairway et zone tondue raz – Rough**

Arbre tombant sur le fairway pendant un tour conventionnel	25/9.5	Impact de balle sur le parcours	
Balle considérée injouable		Balle retourne dans l'impact créé au coup précédent	25-2/3
Droppée dans un obstacle	28/4	Lie ou ligne de jeu d'un joueur affecté par un impact de balle créé par la balle d'un partenaire, adversaire ou co-compétiteur	13-2/8
Droppée dans un obstacle d'eau, joueur choisit de ne pas jouer la balle et désire procéder selon la Règle de l'obstacle d'eau	28/4.5	Réparé dans une zone de drop avant de dropper une balle	13-2/10
Balle délibérément déviée ou arrêtée sur le parcours par un spectateur	19-1/4.1	Objet naturel interférant avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il s'agit d'un détritres	13-2/26
Balle enfoncée		Règle Locale	
Balle sur un talus pentu jouée et enfoncée directement dans le sol	25-2/6	Autorisant un dégagement sans pénalité d'un bunker rempli d'eau	33-8/27
Dans un terrain en réparation dans une zone tondue ras	25-2/4	Considérant qu'un mur (paroi) de bunker partiellement couvert d'herbe fait partie du bunker	33-8/39.5
Balle envoyée hors limites depuis un bunker ; la balle droppée selon R20-5 touche en premier une partie du terrain située sur le parcours	20-5/2	Déclarant des traces de sabots d'animaux sur le green comme terrain en réparation	33-8/32
		Déclarant une présence excessive d'excréments d'oiseaux ou d'animaux comme terrain en réparation	33-8/32.7



Sable ou terre meuble	
Enlever du sable derrière la balle sur le parcours lors du mouvement en arrière	13-2/9
Toucher le sable sur le parcours en posant son club sur le sol tassant celui-ci	13-2/12
Sonder près de la balle pour trouver des racines d'arbre ou des rochers	13-2/27
Statut de	
Balle touchant un obstacle d'eau et une autre partie du terrain	26/1.5
Végétaux poussant à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible	33-8/44.5
Terrain en réparation ou eau fortuite sur le parcours	
Balle dans un arbre situé dans un terrain en réparation	25/10.5
Balle droppée d'une zone de terrain en réparation roule dans une position où la zone interfère avec le stance ; faut-il redropper	20-2c/0.5
Balle enfoncée dans un terrain en réparation dans une zone tondue ras	25-2/4
Bunker entièrement en réparation, options du Comité	25/13
Deux points le plus proche de dégagement équidistants répondent aux exigences de la Règle du terrain en réparation	25-1b/16
Joueur se dégage d'une zone d'eau fortuite et la balle s'immobilise dans une position où une autre zone d'eau fortuite interfère ; doit-il redropper	20-2c/7
Mesurer à travers un terrain en réparation pour se dégager	25-1b/15
Règle Locale autorisant un dégagement d'une accumulation de feuilles sur le parcours	33-8/31
Traiter l'océan et la plage comme le parcours	33-2a/8
Tuyau de drainage	
Balle dans un drain enterré ; entrée du drain est hors limites	24-2b/12
Balle non retrouvée dans un tuyau de drainage enterré	24-3b/1

SÛR OU QUASIMENT CERTAIN

Voir *Certitude ou quasi-certitude*

SUSPENSION DU JEU

Voir *Interruption et reprise du jeu*

TAUPINIÈRE

Voir *Statut d'un objet*

TEE

Voir aussi *Aire de départ et marques de départ – Statut d'un objet*

Balle à peine touchée par le coup tombe du tee, est relevée et replacée sur le tee	18-2/2
Balle d'origine hors limites ; balle remise sur tee selon la procédure de coup et distance touchée à l'adresse tombe du tee	11-3/3
Balle envoyée hors limites depuis une mauvaise aire de départ, coup non annulé	11-5/3
Balle sur tee manquée puis envoyée hors limites	20-5/1
Coup manque la balle ; balle tombe ensuite accidentellement du tee	11-3/1
Joueur qui manque son coup de départ enfonce le tee avant de jouer le coup suivant	18-2/1
Si marquer la position de la balle avec un tee dans un obstacle constitue un test de l'état de l'obstacle	13-4/0.5
Tee marquant la position de la balle d'un joueur dévie la balle de l'adversaire	20-1/17

TERMINOLOGIE

"Aire de départ suivante" après qu'un compétiteur a joué d'une mauvaise aire de départ	11-5/1
"Ajouté", moment où un club est considéré comme ajouté	4-4a/1
"Améliorer" dans la Règle 13-2	13-2/0.5
"Aussitôt que possible" dans la Règle 9-2	9-2/1
"Avant-bras"	14-1b/3
"Bonne raison pour relever" lorsque le jeu a été interrompu	6-8c/1
"Certitude ou quasi-certitude"	
Balle non retrouvée dans un obstacle d'eau	26-1/1



Balle non retrouvée soit dans un terrain en condition anormale, soit dans un haut rough. Le joueur peut-il considérer que sa balle est dans le terrain en condition anormale	25-1c/1	"Partir en avant pour chercher"	27-2a/1.5
Balle non retrouvée traitée comme déplacée par un élément extérieur en l'absence de certitude ou quasi-certitude	27-1/2.5	"Placer une marque dans le but d'indiquer" La ligne de jeu	8-2a/0.5
"Chipper"	4-1/3	La ligne de putt	8-2b/0.5
"Coups de pénalité encourus uniquement en jouant la balle qui ne compte pas" clarifiée pour des situations où le compétiteur joue une seconde balle selon la Règle 20-7c	20-7c/5	"Poids des indices" pour déterminer si le joueur a provoqué ou non le déplacement de la balle	18-2/0.5
"Coups joués en continuant le jeu du trou"	7-2/1.7	"Point d'ancrage"	14-1b/2
"Cours normal du jeu"	4-3/1	"Point estimé", explication de comment le déterminer	20-2c/1.5
"Différentes Règles", dans le but de déterminer s'il y a des pénalités multiples	1-4/12	"Point le plus proche de dégagement", schémas l'illustrant	25-1b/2
"Directement imputable", signification dans les Règles 20-1 et 20-3a	20-1/15	"Poser son club sur le sol", quand est il posé sur le sol ?	13-4/8
"Éléments" dans la Règle 14-2a	14-2/0.5	"Position estimée", comment la déterminer	20-2c/1.5
"En arrière", signification dans la Règle 26-1	26-1/1.5	"Prendre correctement son stance" Explication de "prendre correctement son stance"	13-2/1
"Enfoncée", quand une balle est-elle enfoncée dans le sol ?	25-2/0.5	Joueur autorisé à jouer dans toutes directions en "prenant correctement son stance"	13-2/1.5
"Franchi en dernier", point dans un terrain en condition anormale lorsque la balle y est perdue	25-1c/1.5	Joueur essayant de prendre correctement son stance améliore sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse	13-2/1.1
"Grave infraction à l'étiquette"	33-7/8	Joueur sous un arbre, change sa direction intentionnelle de jeu et prend correctement son stance une seconde fois	13-2/1.7
"Handicap" Dans la Règle 6-2	6-2/1	"Proclamation officielle"	2-5/14
Lorsque le plein handicap n'est pas utilisé	6-2b/0.5	"Réclamation valable", procédure	2-5/2
"Heure de départ"	6-3a/2.5	"Réparer"	4-3/2
"Immédiatement" en match play lorsqu'un joueur exige qu'un adversaire rejoue	30-1/1	"Revêtement artificiel"	24/9
"Immédiatement récupérable"	18/11	"Seul but de protéger le parcours"	1-2/0.7
"Interruption de jeu"	6-8b/1	"Se tient près du trou"	17-1/1
"Instructions précises"	6-4/1	"Situation dangereuse"	1-4/11
"Ligne de jeu indiquée par quiconque"	8-2a/0.5	"Solidement enfoncée"	23/2
"Ligne de putt" dans le contexte de "placer les pieds sur ou de part et d'autre de la ligne de putt"	16-1e/1	"Sûr ou quasiment certain" Balle non retrouvée dans un obstacle d'eau	26-1/1
"Lisière opposée" dans la Règle 26-1c	26-1/14	Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale	25-1c/1
"Marquer la position d'une balle", méthode utilisée	20-1/16	Balle non retrouvée traitée comme déplacée par un élément extérieur sans certitude ou quasi-certitude	27-1/2.5
"Maximum possible de dégagement" d'eau fortuite dans un bunker	25-1b/5	"Tester l'état d'un obstacle" dans la Règle 13-4	13-4/0.5
		"Tour conventionnel", début et fin En match play	2/2
		En stroke play	3/3

"Toute balle qu'il a jouée" 18/7
"Trou creusé par un ouvrier de terrain" 25/14

dans la Définition du terrain en réparation

TERRAIN

Voir aussi Hors limites – Marquer ou définir un terrain

Compétiteur refuse de prendre le départ ou ramasse sa balle pour intempéries ; tour annulé ensuite 33-2d/3

Directives pour l'annulation d'un tour 33-2d/1

Eau fortuite recouvrant une aire de départ 25-1b/4

Entente pour interrompre un match ; ensuite un joueur désire reprendre le jeu 6-8a/5

Adversaire refuse bien que le terrain soit jouable 6-8a/5

Adversaire refuse jugeant le parcours injouable 6-8a/6

Joueur absent à l'heure de départ ; terrain fermé à cette heure 33-3/2

Joueur dans l'impossibilité de reprendre à l'heure prescrite un match interrompu 6-8b/4

Joueur déclare forfait car incapable de respecter l'horaire ; horaire ensuite changé et le joueur demande à être réintégré 2-4/20

Marque de départ déplacée par un joueur 11-2/2

Match commencé en ignorant que le terrain est fermé 33-2d/4

Modification du règlement après le début d'une compétition 33-1/1

Partie de clôture située hors limites penche au-dessus de la limite et interfère avec le mouvement 13-2/20

Porte dans une clôture de hors limites 27/18

Quand une balle à l'intérieur d'une clôture de hors limites est-elle hors limites ? 27/19

Rivière ou autre plan d'eau longe le trou mais hors de la propriété du golf 33-2a/11

Statut d'une balle traversant une route publique qui divise un terrain et qui est hors limites 27/20

Trou entouré d'eau fortuite 33-2d/2

TERRAIN EN CONDITION ANORMALE

Voir aussi Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux) – Balle enfoncée – Certitude ou quasi-certitude – Eau fortuite – Impact de balle – Matériau entassé pour être enlevé – Ouvrier de terrain, trou fait par un ouvrier de terrain – Statut d'un objet – Terrain en réparation

Améliorer la ligne de jeu en se dégageant d'un terrain en condition anormale 25-1b/3

Application de l'exception de la Règle 25-1b lorsque la balle repose dans un trou fait par un animal fouisseur 25-1b/25.5

Bouchon d'ancien trou affaissé 25/17

Certitude ou quasi-certitude

Balle non retrouvée dans un terrain en condition anormale ; balle droppée selon la Règle 25-1c ; balle d'origine retrouvée dans les cinq minutes 25-1c/2.5

Balle non retrouvée soit dans un terrain en condition anormale, soit dans un haut rough. Le joueur peut-il considérer que sa balle est dans le terrain en conditions anormales 25-1c/1

Signification de "sûr ou quasiment certain" dans la Règle 25-1c 26-1/1

Crevasse dans le sol 26-1/1

Dropping zone ; Exemple de Règle Locale pour permettre une option complémentaire selon les Règles 25-1b, 25-1c et 25-3 25/12

Explication du point où une balle est entrée en dernier dans un terrain en condition anormale lorsqu'une balle n'est pas retrouvée dans ces conditions App I-A-6

Joints entre les plaques de gazon ; Exemple de Règle Locale pour permettre un dégagement des joints entre les plaques de gazon 25-1c/1.5

Omière faite par un tracteur 25/16

Point le plus proche de dégagement 25/16

Déterminer le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement utilisés pour identifier le point le plus proche de dégagement 25-2b/1

Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement 24-2b/3.7

Schémas illustrant le point le plus proche de dégagement 25-1b/2



Joueur déterminant le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3
Joueur ne respectant pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/2
Règle Locale autorisant un dégagement de sillons situés en bordure d'un green	33-8/24
Sol mou, spongieux	25/1
Taupinières	25/23
Trous d'aération	25/15

TERRAIN EN RÉPARATION

Voir aussi [Animal fouisseur, reptile ou oiseau \(et trous faits par eux\)](#) – [Arbre ou buisson](#) – [Certitude ou quasi-certitude](#) – [Eau fortuite](#) – [Marquer ou définir un terrain](#) – [Terrain en condition anormale](#)

Améliorer la ligne de jeu en se dégageant d'un terrain en réparation	25-1b/3
Arbre tombé	
Attaché à la souche	25/9
En train d'être évacué	25/7
Sur la zone tondue ras après le début de la compétition	25/9.5
Balle droppée avec certitude que la balle est dans un terrain en condition anormale ; balle d'origine retrouvée ensuite	25-1c/2.5
Balle droppée pour se dégager d'un terrain en réparation roulant à un endroit où le terrain en réparation interfère avec le stance ; faut-il redropper	20-2c/0.5
Balle jouée d'un terrain en réparation puis dégagement pris selon la Règle du terrain en réparation	
Balle d'origine abandonnée	18-2/8.5
Balle d'origine retrouvée par le joueur	18-2/8
Balle perdue ou non retrouvée	
Balle jouée d'une zone de terrain en réparation perdue dans la même zone	25-1c/3
Balle jouée selon la Règle de la balle non retrouvée dans un terrain en réparation après avoir joué une autre balle selon la Règle de coup et distance	15/8
Balle d'origine perdue dans un terrain en réparation ; balle provisoire devient-elle en jeu	27-2c/1.5

Balle non retrouvée soit dans un terrain en réparation, soit dans un haut rough. Le joueur peut-il considérer que sa balle est dans le terrain en réparation	25-1c/1
Dans un arbre situé dans un terrain en réparation	25/10
Explication du point où la balle est "entrée en dernier" dans un terrain en réparation lorsque la balle est perdue dans ces conditions	25-1c/1.5
Joueur procède selon la Règle 25-1c en l'absence de certitude ou quasi-certitude que la balle est dans le terrain en réparation	25-1c/2
Règle locale autorisant le dégagement des amoncellements de feuilles sur le parcours	33-8/31
Balle présumée hors d'usage ; relevée selon la procédure du terrain en réparation et nettoyée ; balle ensuite déterminée hors d'usage	5-3/6
Interférence due à un terrain en réparation et autres situations	
Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation	25-1b/11
Balle dans de l'eau fortuite située dans un terrain en réparation ; le joueur peut-il se dégager des deux situations en une seule procédure	25-1b/11.5
Balle enfoncée dans un terrain en réparation dans une zone tondue ras	25-2/4
Obstruction dans un terrain en réparation interférant avec le mouvement du joueur	24-2b/10
Règle Locale selon laquelle le terrain en réparation adjacent à un chemin artificiel de voitures a le même statut que le chemin artificiel	33-8/25
Jeu interdit d'une zone de terrain en réparation	
Balle droppée dans un terrain en réparation d'où le jeu est interdit après avoir été déclarée injouable ; balle ensuite droppée selon la Règle du terrain en réparation	25-1b/14.5
Coup joué dans une zone écologiquement sensible marquée comme terrain en réparation	33-8/43
Exécuter plusieurs coups depuis un terrain en réparation avec jeu interdit	20-7/4
Joueur peut-il dropper une balle dans un terrain en réparation d'où le jeu est interdit	20-7/3

Joueur autorisé à se dégager d'un terrain en réparation relève la balle		Aiguilles de pin mises en tas pour être enlevées interfère avec la ligne de jeu après un dégagement	25-1b/17
Choisit de ne pas se dégager et désire procéder selon la Règle de la balle injouable	18-2/12.5	Options du Comité	
Joueur replace ensuite la balle et la joue de la position d'origine	18-2/12	Déclarer une zone terrain en réparation pendant un tour d'une compétition	33-2a/2
Joueur entre dans une zone écologiquement sensible marquée comme terrain en réparation pour récupérer une balle	33-8/42	Dégât important dû à une forte pluie et la circulation déclaré terrain en réparation	33-2a/3
Joueur est-il autorisé à se dégager selon la Règle du terrain en réparation		Pouvoir d'un arbitre pour déclarer un terrain en réparation	34-2/1
Balle déclarée injouable et relevée ; joueur découvre ensuite que la balle était dans un terrain en réparation	28/13	Règle locale autorisant un dégagement de dommages faits par des enfants	33-8/9
Balle dans un arbre situé dans un terrain en réparation	25/10.5	Ordre de jeu si deux balles reposent dans un terrain en réparation et les deux joueurs se dégagent	10/1
Balle en dehors d'un terrain en réparation mais arbre à l'intérieur de cette zone interfère avec le mouvement	25-1a/1	Point le plus proche de dégagement	
Coup de côté derrière un arbre	25-1b/22	Balle droppée d'une obstruction inamovible roule plus près de l'obstruction que le point le plus proche de dégagement ; le joueur doit-il redropper si l'obstruction ne le gêne plus lorsqu'il change de club (s'applique aussi pour une interférence similaire avec un terrain en réparation)	20-2c/0.7
Coup déraisonnable à cause d'un arbre	25-1b/20	Club utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement non utilisé pour le coup suivant	24-2b/4
Coup déraisonnable dû à un buisson	25-1b/19	Déterminer le club, la position à l'adresse, la direction de jeu et le mouvement utilisé pour identifier le point le plus proche de dégagement	24-2b/1
Coup vers le green ; arbre empêche un tel coup	25-1b/21	Deux points de dégagement équidistants correspondent aux exigences de la Règle du terrain en réparation	25-1b/16
Ligne de putt endommagée accidentellement par l'adversaire, un co-compétiteur ou leurs cadets	16-1a/13	D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, point le plus proche de dégagement de l'eau fortuite est sur le chemin pavé	1-4/8
Joueur invoque la Règle 3-3 (doute sur la procédure)		D'un chemin pavé point de dégagement dans de l'eau fortuite, drop dans l'eau fortuite est impraticable	1-4/8.5
Compétiteur droppe une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle	3-3/11	Joueur détermine le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3
Compétiteur droppe une balle en accord avec deux Règles différentes au lieu de jouer une seconde balle ; balle droppée roule dans la situation pour laquelle le dégagement a été pris	3-3/12	Joueur incapable physiquement de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.5
Compétiteur relève et droppe la balle d'origine puis place la seconde balle où reposait la balle d'origine et la joue	3-3/13		
Matériaux mis en tas pour être évacués			
Arbre tombé en train d'être enlevé	25/7		
Chutes de gazon coupé	25/11		



Joueur ne respecte pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/2	Traitement d'importants dommages dus à des animaux non fousseurs comme terrain en réparation	33-8/32.5
Joueur se dégage d'un terrain en réparation ; doit-il redropper s'il y a interférence pour un coup avec un club non utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement	20-2c/0.8	Traitement des fourmilières comme terrain en réparation	33-8/22
Mesurer à travers un terrain en réparation pour se décaler	25-1b/15	Signification de "trou creusé par un ouvrier de terrain" dans la définition du terrain en réparation	25/14
Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.7	Statut de	
Schéma illustrant le point le plus proche de dégagement	25-1b/2	Arbre tombé	23/7
Règle Locale		Arbre tombé attaché à la souche	25/9
Autorisant un dégagement de dommages faits par des enfants	33-8/9	Arbre tombé en train d'être évacué	25/7
Autorisant un dégagement des amoncellements de feuilles sur le parcours	33-8/31	Balle non retrouvée dans un arbre situé dans un terrain en réparation	25/10
Autorisant un dégagement d'une route sans revêtement uniquement pour un coup de départ	33-8/20	Bouchon d'ancien trou affaissé	25/17
Autorisant un dégagement en cas de présence excessive d'excréments d'oiseaux ou d'animaux	33-8/32.7	Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt	16-1c/3
Autorisant un dégagement pour des dommages causés par des insectes	33-8/21	Bunker entièrement en réparation	25/13
Autorisant un dégagement pour les tranchées de câbles recouvertes d'herbe	App I-A-4c	Carottes d'aération	23/12
Considérant un terrain en réparation adjacent à un chemin artificiel de voitures avoir le même statut que le chemin	33-8/25	Chutes de gazon coupé	25/11
Déclarant une partie du terrain comme terrain en réparation avec jeu interdit	App I-A-2a	Crevasse dans le sol	25/12
Interdisant un dégagement d'un terrain en réparation lors du jeu d'un trou particulier	33-8/23	Important dommage dû à des animaux non fousseurs	33-8/32.5
Modifiant la procédure de dégagement d'un terrain en réparation demandant que la balle soit droppée en gardant le terrain en réparation entre la balle et le trou	33-8/26	Omière faite par un tracteur	25/16
Permettant un dégagement pour dommage important dû à la pluie ou à la circulation	33-2a/3	Plante ne poussant pas dans une zone de terrain en réparation	25/10.9
		Racines à l'extérieur d'un terrain en réparation d'un arbre poussant à l'intérieur du terrain en réparation	25/10.7
		Souche d'arbre	25/8
		Trou d'un piquet d'obstacle d'eau qui a été enlevé	25/18
		Trou non utilisé lorsque deux trous se trouvent sur chaque green d'un parcours de neuf trous	16/7
		Trous d'aération	25/15
		Végétaux poussant à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible	33-8/44.5
		Zones écologiquement sensibles déclarées terrain en réparation	
		Exécuter plusieurs coups depuis	20-7/4
		Marquer	33-8/41
		TEST OU TESTER	
		Green	
		Cadet d'un compétiteur s'entraîne sur ou teste les surface de greens du parcours avant un tour en stroke play	7-1b/5



Cadet frotte la surface du green mais le joueur n'en bénéficie pas	16-1d/6
Frapper la balle pour l'écartier après avoir marqué sa position au lieu de la relever	20-1/22
Frotter la balle sur le green pour la nettoyer	16-1d/5
Joueur concède le coup suivant à l'adversaire et éloigne sa balle le long de sa ligne de putt	16-1d/2
Joueur concède le coup suivant à l'adversaire et roule ou frappe la balle vers l'adversaire	16-1d/1
Joueur replace la balle à l'endroit d'où elle a été relevée en la faisant rouler avec le putter	16-1d/3
Tester l'humidité de la surface du green derrière la balle	16-1d/4
Joueur droppant une balle pour déterminer l'endroit où la balle d'origine pourrait rouler si elle était droppée à cet endroit	20-2a/8
Obstacles	
Aplanir les traces d'un stance avant de prendre un autre stance pour jouer un autre type de coup	13-4/0.5
Balle jouée d'un bunker est hors limites ou perdue ; joueur teste l'état du bunker ou aplanit des empreintes de pieds avant de dropper une autre balle dans le bunker	13-4/37
État d'un bunker testé avant qu'un joueur décide ou non d'y jouer à travers	13-2/30
Joueur utilise une canne ou un club pour entrer ou quitter un obstacle où la balle repose	13-4/3.5
Prendre son stance dans un bunker et changer ensuite de club	13-4/26
Prendre fermement un stance à bonne distance de la balle pour simuler un coup	13-4/0.5
Quand un club touche-t-il le sol dans l'herbe à l'intérieur d'un obstacle d'eau ?	13-4/8
Râteau jeté dans un bunker avant un coup	13-4/21
Râteau placé ou planté dans un bunker avant un coup	13-4/0.5
Stance dans un bunker pris sans club	13-4/24
Toucher l'herbe avec un club lors d'un mouvement d'essai dans un obstacle d'eau	13-4/4

Signification de "Tester l'état d'un obstacle" 13-4/0.5

TOUCHER LA BALLE

Voir *Balle touchée*

TOUR CONVENTIONNEL

Voir aussi *Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement*

Début et fin du tour conventionnel

 En match play 2/2

 En stroke play 3/3

Baguette utilisée pour s'aligner ou comme assistance au mouvement d'essai 14-3/10.3

Caractéristiques de jeu d'un club

 Changées pendant une 4-2/2

 interruption de jeu ; erreur découverte avant la reprise du jeu

 Modifier une pénalité pour avoir 4-3/4

 entré un putt court avec un club dont les caractéristiques de jeu ont été modifiées autrement que pendant le cours normal du jeu

Clubs

 Changer entre les tours d'un 4-4a/2

 match en 36 trous

 De co-compétiteur mis par erreur dans le sac d'un compétiteur pendant un tour et utilisé involontairement par le compétiteur

 Remplacement de club pour un 4-3/12

 play-off de stroke play

Compétiteurs jouent deux trous ne faisant pas partie du tour conventionnel 3/2

Conseil entre les tours d'un match sur 36 trous 8-1/19

Demander un conseil lorsque le jeu est interrompu 8-1/20

Deux balles en jeu simultanément sur des trous différents 1-1/1

Emprunter les balles d'un autre joueur 5-1/5

Entraînement

 Compétiteur s'entraîne au putting 7-1b/7

 sur le 3^e green après avoir terminé le trou pendant le premier tour d'une compétition en stroke play sur 36 trous

 Compétiteur s'entraîne au putting 7-2/9

 sur le 3^e green d'un parcours de 9 trous lors d'une compétition en stroke play de 18 trous



Rejouer un match du début au lieu de reprendre le jeu où il a été interrompu est autorisé	2-1/6	Balle en suspens au bord du trou	
Interrompre le jeu pour prendre un rafraîchissement	6-8a/2.5	Balle du co-compétiteur renvoyée du bord du trou par un compétiteur et non replacée	3-2/1
Joueur qui n'a pas encore joué demande un conseil à un joueur qui a terminé le tour	8-1/18	Joueur saute à côté du trou pour faire tomber la balle	1-2/4
Joueurs partant des aires de départ 1 et 10	33-1/3	Relevée, nettoyée et replacée ; balle ensuite tombe dans le trou	16-2/0.5
Joueurs s'entendant pour		Renvoyée par l'adversaire avant que le joueur ne détermine son statut	16-2/2
Considérer le trou partagé au cours du jeu du trou	2-1/1.5	Tombe dans le trou après avoir été adressée	18-2/24
Se concéder mutuellement un ou plusieurs trous pour réduire le tour conventionnel	2-4/22	Tombe dans le trou après la concession du coup suivant	2-4/2
Marque-balle déplacé par du vent ou de l'eau fortuite pendant un tour conventionnel	20-1/10.5	Balle enfoncée dans la paroi du trou	
Modification d'une table de coups de handicap	33-4/1	Toute la balle sous le bord du trou	16/2
Réduire le nombre de trous pendant une compétition	33-1/2	Une partie de la balle n'est pas sous le bord du trou	16/3
Trois trous non joués dans l'ordre prescrit	2-1/5	Balle reposant contre le drapeau s'éloigne du trou lorsque le drapeau est enlevé par le joueur ; balle non replacée au bord du trou	17-4/4
Trou omis dans un match		Balle roule dans le trou après avoir été replacée sur le green	20-3d/1
Délibérément	2-1/4	Balle soufflée dans le trou par le compétiteur non replacée et non entrée	3-2/2
Par erreur	2-1/3	Bouchon d'ancien trou affaissé ou surélevé sur la ligne de putt	16-1c/3
Utilisation de matériel d'instruction sur bandes audio ou vidéo pendant un tour	14-3/16	Carnet donnant des distances entre différents points	14-3/5
Utilisation d'une mauvaise aire de départ suite à l'omission du Comité de marquer les numéros de trou sur les aires de départ	11-5/2	Concession	
		Balle tombe dans le trou après la concession du coup suivant	2-4/2
		Joueur avec balle perdue concède le trou ; balle trouvée ensuite dans le trou	2-4/11
		Joueur concède le coup suivant à l'adversaire et entre ensuite la balle de l'adversaire	2-4/1
		Déplacer un trou pendant le tour conventionnel	
		En stroke play à la suite de l'extrême difficulté de son emplacement	33-2b/1.5
		Trous changés et/ou marques de départ déplacées pendant un tour en stroke play	33-2b/1
		Trou endommagé changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green	33-2b/2
		Deux trous sur chaque green d'un parcours de neuf trous	16/7
		Enlever de l'eau fortuite du trou	16-1a/4

TRACES DE PAS

Voir Empreintes de pieds

TRIBUNE

Voir Spectateur

TROU

Voir aussi Balle en suspens au bord du trou – Concession – Drapeau – Entrer et terminer le trou – Green – Réclamations et contestations

Balle d'origine découverte dans le trou après cinq minutes de recherche et après avoir continué ensuite à jouer avec la balle provisoire	1-1/3
Balle écartée du bord du trou en la frappant par dépit	18-2/23

Gaine du trou	
Balle frappe la gaine du trou et rebondit hors du trou	16/5
Pas enfoncée assez profondément	16/4
Sortie avec le drapeau dévie la balle	17/8
Sortie par la personne qui a pris le drapeau en charge et balle tombe dans le trou non gagné	17/7
Joueur entre un putt court et semble-t-il retire la balle du trou avant qu'elle ne soit au repos	16/5.5
Joueur joue un coup s'éloignant du trou pour aider son partenaire	30-3f/6
Joueur putte avec une main et attrape la balle dans le trou avec l'autre main	1-2/5
Marquer la position du trou avec un club	17-3/6
Personne ayant pris en charge le drapeau se tient derrière le trou	17-1/4
Position du trou sur le green indiquée par	
Accessoire au drapeau	17/1
Drapeau effilé ou de diamètres variables	17/3
Différentes couleurs d'étoffes	17/2
Procédure pour un arbitre pour déterminer la balle la plus loin du trou	10-1b/1
Réparer des dommages de marques de clous autour du trou	16-1c/4
Signification de "se tient près du trou"	17-1/1
Toucher l'intérieur du trou	16-1a/5
Trou endommagé	
Changé après qu'une balle est déjà positionnée à proximité sur le green	33-2b/2
Procédure pour un joueur	16-1a/6
Réparé par le joueur après avoir entré sa balle mais avant que l'adversaire, un co-compétiteur ou son partenaire n'entre sa balle	1-2/3.5
Trou entouré d'eau fortuite	33-2d/2

TROU FAIT PAR UN ANIMAL FOUISSEUR

Voir *Animal fouisseur, reptile ou oiseau (et trous faits par eux)*

TROU FAIT PAR UN OUVRIER DE TERRAIN

Voir *Ouvrier de terrain et trou fait par un ouvrier de terrain*

TROU NON TERMINÉ

Voir *Ne pas entrer la balle*

TROU PARTAGÉ

Voir aussi *Concession - Forfait*

Balle en suspens au bord du trou renvoyée avant de déterminer son statut	16-2/2
Compétition en quatre balles	
Application de la Règle 2-2 dans un match à quatre balles	30-3/3
Joueur avec un putt pour partager relève sa balle à la suite d'une suggestion fondée sur un malentendu	30/5
Joueurs de camps opposés échangent leurs balles ; les partenaires relèvent leur balle ; erreur découverte au trou suivant	30-3c/3
Renoncer à putter à son tour en match à quatre balles	30-3b/2
Détermination de l'honneur au trou qui suit un trou faisant l'objet d'une réclamation	10-1a/2
Heure de départ ; les deux joueurs d'un match sont en retard	6-3a/3
Joueur qui putte pour partager le trou reçoit un conseil de son adversaire	2-2/1
Joueurs s'entendant pour	
Considérer le trou partagé au cours du jeu du trou	2-1/1.5
Partager le trou car ils sont incapables de résoudre un problème de Règles	2-1/1
Partager le trou et un joueur se rend compte plus tard qu'il avait gagné le trou ; joueur dépose alors une réclamation	2-5/9
Joueur sort du green en pensant par erreur que son partenaire a partagé le trou revient et putte pour partager	30/4
Relever le marque balle de l'adversaire est-il une concession du coup suivant	2-4/5
Renseignement inexact	
Annonce d'un score inexact amenant l'adversaire à relever sa balle alors qu'il pouvait partager	9-2/6
Faisant penser à tort à l'adversaire qu'il a un putt pour partager ; adversaire rentre le putt et l'erreur est découverte	9-2/14
Résultat d'un match lorsqu'un joueur est dormie et que l'adversaire concède	2-3/2

TROUS ET CAROTTES D'AÉRATION

Carottes d'aération	23/12
Exemple de Règle Locale autorisant le dégagement pour des trous d'aération	App I-A-3d
Trous d'aération	25/15

TUYAU DE DRAINAGE

Balle dans un tuyau de drainage enterré ; entrée du drain est hors limites	24-2b/12
Balle non retrouvée dans un tuyau de drainage enterré	24-3b/1
Partie amovible d'un tuyau de drainage interférant avec le mouvement du joueur	24-2b/15.3

UTILISATION ANORMALE D'ÉQUIPEMENT

Voir Dispositifs artificiels, équipement inhabituel et utilisation anormale d'équipement

VENT

Voir Conditions météorologiques

VER

Balle jouée du green, déviée par un ver se déplaçant, le coup devrait-il être rejoué	19-1/3
Moyens par lesquels des rejets de ver peuvent être enlevés de la ligne de jeu et la ligne de putt	23-1/1
Statut d'un ver partiellement enterré	23/8

VOITURE

Voir Statut d'un objet

VOITURETTE

Voir aussi Chariot – Equipement – Statut d'un objet

Balle déplacée par une voiturette partagée par deux joueurs	18/8
Balle déviée ou arrêtée par	
Voiturette ou chariot de golf du joueur manipulé par un adversaire ou un co-compétiteur	19-2/6
Voiturette de golf partagée par deux joueurs ; balle en mouvement	19/1
Cadet	
Infraction par un cadet aux dispositions relatives aux moyens de transport	33-1/9.5

Joueur dont les clubs sont transportés sur une voiturette motorisée emploie une personne pour accomplir toutes les autres fonctions d'un cadet

6-4/3

Règle Locale pour des compétitions dans lesquelles les voiturettes de golf sont autorisées

33-8/4

Club déclaré retiré du jeu avant le tour et placé sur le plancher de la voiturette

4-4c/1

Club rendu hors d'usage par la voiturette ou le chariot d'un élément extérieur ou le camp adverse

4-3/9.5

Interruption de jeu à cause d'une voiturette en panne

6-8a/4

Joueur construit un stance en positionnant une voiturette contre un arbre mais corrige l'erreur avant de jouer un coup

13-3/5

Mesureur de distance attaché à une voiturette ou un chariot de golf

14-3/1

Règle Locale ou Règlement de compétition

Autorisant l'utilisation de voiturette de golf

33-8/4

Interdisant l'utilisation de moyens de transport

App I-B-8

Statut de

Chariot ou voiturette utilisée par un double cadet

6-4/6

Personne dans une voiturette partagée

19/2

Personne qui transporte les clubs d'un joueur sur une voiturette motorisée ou sur un chariot

6-4/2.5

Utilisation de voiturettes de golf en compétition

33-1/8

ZONE DU MOUVEMENT INTENTIONNEL

Voir aussi Améliorer la zone de stance ou de mouvement intentionnel, le lie ou la position de la balle, la ligne de jeu ou de putt

Améliorer

En couchant de l'herbe en enlevant des débris

13-2/13

En courbant une clôture de hors limites

13-2/18

En déplaçant des objets poussant ou fixes situés hors limites

13-2/19

En enlevant une obstruction inamovible

13-2/15

En enlevant un piquet de hors limites gênant le mouvement

13-2/17

En posant le club sur le sol et en déplaçant un détritrus dans un obstacle	13-4/28	Joueur essayant de prendre correctement son stance mais améliorant sa ligne de jeu en déplaçant un objet gênant qui pousse	13-2/1.1
En replaçant ou enlevant un divot encore attaché	13-2/5	Joueur sous un arbre change de direction de jeu et prend correctement son stance une seconde fois	13-2/1.7
En secouant l'eau d'une branche d'arbre interférant avec le mouvement en arrière	13-2/23	Schéma illustrant le cas d'un joueur incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement	24-2b/3.7
Balle en dehors d'un terrain en réparation mais arbre à l'intérieur de cette zone interférant avec le mouvement	25-1a/1	Sonder près de la balle pour trouver des racines ou des rochers	13-2/27
Casser une branche		Tuteur supportant un arbre cassé en essayant de l'enlever	13-2/16
Gênant le mouvement arrière sur l'aire de départ	13-2/14		
Par le mouvement en arrière et mouvement interrompu	13-2/14.5		
Par un mouvement d'essai ; zone du mouvement intentionnel finalement utilisé non affecté par la branche	13-2/24		
Enlever de la rosée ou du givre	13-2/35		
Joueur déterminant le point le plus proche de dégagement mais physiquement incapable de jouer le coup projeté	24-2b/3		
Joueur enfreignant deux Règles avec différentes pénalités ; la plus sévère pénalité appliquée	1-4/15		
Objet naturel interférant avec le mouvement déplacé pour déterminer s'il s'agit d'un détritrus	13-2/26		
Obstruction dans un terrain en réparation interférant avec le mouvement du joueur	24-2b/10		
Partie amovible d'un tuyau de drainage interférant avec le mouvement du joueur	24-2b/15.3		
Partie de clôture située hors limites penchant au-dessus de la limite et interférant avec le mouvement	13-2/20		
Portes d'un bâtiment en position ouverte ou fermée	24-2b/15.5		
Position d'une balle dégradée en retirant une obstruction ; obstruction replacée par le joueur	13-2/15.5		
Prendre correctement son stance			
Explication de "Prendre correctement son stance"	13-2/1		
Joueur autorisé à jouer dans toutes directions en "prenant correctement son stance"	13-2/1.5		

ZONE ÉCOLOGIQUEMENT SENSIBLE

Coup joué depuis		Avantage significatif obtenu lorsqu'un joueur joue un coup depuis une zone écologiquement sensible définie comme obstacle d'eau	33-8/44
		Exécuter plusieurs coups depuis une zone écologiquement sensible	20-7/4
		Zone écologiquement sensible	33-8/43
Joueur y entrant pour récupérer sa balle			33-8/42
Marquer			33-8/41
Règle Locale pour les zones écologiquement sensibles			App I-A-2c
Statut des végétaux poussant à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible			33-8/44.5



ROLEX

OYSTER PERPETUAL DATEJUST 36



Le livre des DÉCISIONS SUR LES RÈGLES DE GOLF
est l'interprétation officielle des Règles de Golf.
Il fournit des réponses claires aux problèmes pratiques
rencontrés quand on joue au golf.

Ce livre contient les Règles, mises à jour au 1^{er} janvier 2016
ainsi que les décisions nouvelles et révisées adoptées pour 2016
par le R&A Rules Limited et l'USGA.

Il a pour objet d'aider à résoudre les problèmes de Règles,
à la fois simples et compliqués, qui se posent
à tous les niveaux du golf de compétition.

Chaque Règle est imprimée dans son intégralité,
suivie par une section questions / réponses
qui fournit l'interprétation correcte de la Règle.

Obstructions, hors limites, balle perdue, lie injouable,
obstacles d'eau, détritit et eau fortuite
sont quelques unes des Règles qui sont expliquées
dans ce livre de référence indispensable.



© photo : USGA/Darren Carroll



Fédération française de golf
68 rue Anatole France
92309 Levallois Perret cedex
Tél. + 33 (0)1 41 49 77 00
www.ffgolf.org