



F.F.G.
FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE GOLF



approuvées par
THE ROYAL AND ANCIENT
GOLF CLUB OF ST ANDREWS

LES RÈGLES DE GOLF

2000/2003

édition
comprenant :
la méthode, les tables
de correspondance
des slopes

ANDICAP
2000

Règles de Golf

2000 - 2003

approuvées par

le Royal & Ancient Golf Club of St Andrews

l'United States Golf Association

la Fédération Française de Golf

29^{ème} édition

Copyright 1999 ©

R. & A. et U.S.G.A.

Tous droits réservés

Règles traduites par

le Comité des Règles de la Fédération Française de Golf :

Gérard CROUZAT-REYNES, Hubert CHESNEAU,

Bernard DUPLANTIER, Philippe GRANDOU,

Jo GRUNDMAN, Hubert SCHEIDT

Alain de SOULTRAIT

Préface

**à l'édition 2000
des Règles de Golf**

Le Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews et l'United States Golf Association, en consultation avec d'autres autorités golffiques à travers le monde, ont achevé leur habituelle révision quadriennale des Règles de Golf et ont adopté ce nouveau code qui entre en vigueur le 1^{er} janvier 2000.

Comme les années précédentes, nous avons réduit au minimum les changements importants, mais de nombreuses Règles ont été amendées ou rédigées à nouveau en poursuivant la politique de la plus grande clarté possible des Règles de Golf . En outre, l'Appendice I relatif aux Règles Locales et aux Règlements de Compétition, a été réécrit en essayant d'aider les Comités à traiter les conditions locales anormales et à établir des règlements de compétition appropriés. Les principaux changements sont résumés pages suivantes.

Le Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews et l'United States Golf Association continueront leur liaison étroite dans tous les domaines concernant les Règles et dans leurs efforts respectifs et mutuels pour préserver et renforcer l'intégrité du jeu et de ses Règles. Les deux organismes aimeraient dire leur gratitude pour l'aide précieuse qu'ils ont reçu des autres autorités golffiques à travers le monde.

Nous saisissons cette occasion pour remercier très sincèrement nos Comités respectifs et tous ceux qui nous ont aidés dans nos efforts.

DAVID I. PEPPER
Président du Comité des Règles
Royal & Ancient
Golf Club of St. Andrews

REED K. MACKENZIE
Président du Comité des Règles
United States
Golf Association

COMMENT UTILISER LE LIVRET DE REGLES

- **comprendre les mots :**

Le livre de Règles est rédigé d'une manière très précise et délibérée.
Vous devriez connaître et comprendre les différences suivantes dans l'usage des mots.

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

- **connaître les définitions**

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

- **quelle règle s'applique ?**

La Table des Matières vous aide à trouver la Règle appropriée.

- **quelle est la décision ?**

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

La formule de jeu (p.ex. match play ou stroke play, simple, foursome ou quatre-balles?)

Qui est impliqué (p.ex. le joueur, son partenaire ou cadet, un élément extérieur?)

Où a eu lieu l'incident (p.ex. sur l'aire de départ, dans un bunker ou un obstacle d'eau, sur le green ou ailleurs sur l'aire de jeu)

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

Les intentions du joueur (p.ex. qu'était-il en train de faire et que veut-il faire?)

Tout événement ultérieur (p.ex. le joueur a rendu sa carte de score ou la compétition est close).

- **consulter le livret**

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

Principaux changements introduits dans le code 2000

DÉFINITIONS

Point de dégagement le plus proche

Une nouvelle Définition pour refléter la procédure recommandée pour déterminer le point de dégagement le plus proche d'une "obstruction inamovible", d'un "terrain en conditions anormales" et d'un "green impropre".

Terrain en réparation

Amendée pour déclarer qu'une balle à distance du sol, mais dans un buisson ou un arbre planté dans le terrain en réparation est dans le terrain en réparation.

RÈGLES

Règle 4. Clubs

Auparavant les Règles concernant les clubs figuraient dans la Règle 4 et l'Appendice II. Le cahier des charges des clubs a été déplacé dans l'Appendice II et la Règle 4 a été restructurée en conséquence.

Règle 4-3. Détérioration

Une nouvelle Règle pour regrouper toutes les références à un club endommagé (auparavant renvoyées aux Règles 4-1g, 4-2 et 4-4a) et pour clarifier les options du joueur lorsqu'un club est endommagé.

Règle 6-8. Interruption du jeu

La Règle 6-8c a été amendée pour stipuler qu'un joueur ne peut relever sa balle sans pénalité que si le Comité a suspendu le jeu ou qu'il y a une bonne raison pour la relever. La Règle 6-8d a été rajoutée pour clarifier la procédure de reprise du jeu.

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

Étendue pour englober l'amélioration de la zone de stance intentionnel du joueur et les actions interdites pour inclure l'enlèvement de rosée, de givre ou d'eau.

Règle 14-2. Aide

Amendée pour stipuler qu'un joueur ne doit pas permettre à son cadet, son partenaire ou au cadet de son partenaire de se tenir sur ou à proximité d'une extension de la "ligne de jeu" ou "ligne de putt" derrière la balle pendant qu'il exécute un coup n'importe où sur l'aire de jeu. Auparavant, cette interdiction était limitée au green selon la Règle 16-1 qui a été restructurée en conséquence.

Règle 14-3. Dispositifs artificiels et équipement inhabituel

L'autorisation d'appliquer du ruban ou de la gaze sur un grip pendant un tour conventionnel, sauf pour une réparation, a été retirée pour éliminer la contradiction entre cette Règle et la Règle 4-2 qui interdit de modifier les caractéristiques de jeu d'un club pendant le tour conventionnel.

Règle 20-2c. Dropper et redropper

La clause (vii) a été amendée pour inclure la référence au 'point de dégagement le plus proche' et au point du dégagement maximal possible. Ainsi, une balle droppée doit être redroppée si elle roule et vient à reposer plus près du trou que ces points.

Règle 24-2b. Obstruction inamovible

Amendée pour incorporer la nouvelle définition du point de dégagement le plus proche. L'interdiction de passer sur, à travers ou sous l'obstruction en déterminant le 'point de dégagement' le plus proche a aussi été supprimée, excepté qu'un Comité peut réintroduire une telle interdiction par une Règle Locale si la nature d'une obstruction particulière le justifie.

Règle 24-2c. Obstruction inamovible – Balle perdue

Amendée pour stipuler que si une balle est perdue dans une obstruction inamovible, la balle est considérée comme reposant à l'endroit où elle est entrée en dernier dans l'obstruction et la Règle 24-2b est alors appliquée à partir de la balle ainsi placée.

Règle 25-1b. Terrain en conditions anormales

Amendée pour incorporer les nouvelles définitions de terrain en conditions anormales, animal fouisseur et point de dégagement le plus proche. Le regroupement des procédures de dégagement a été rendu possible en refusant le dégagement d'un terrain en réparation dans un obstacle d'eau.

La procédure de dégagement dans un bunker a aussi été amendée de sorte que s'il existe un dégagement complet, le joueur peut relever la balle et la dropper à moins d'une longueur de club du "point de dégagement" le plus proche. Ce ne sera que s'il n'y a pas de possibilité de dégagement complet que le joueur dropera la balle au point le plus proche du dégagement maximal possible (c.à.d. sans une zone de drop d'une longueur de club).

Règle 25-1c. Terrain en conditions anormales – Balle perdue

Amendée pour la clarté et la cohérence avec la Règle 24-2c.

Règle 27. Balle perdue ou hors limites; Balle provisoire

Amendée pour la clarté.

Règle 32-1. Compétitions contre bogey, contre par et Stableford

Une Note a été rajoutée aux Règles 32-1a et 32-1b afin de clarifier la pénalité pour infraction à la Règle 6-7 (Retarder indûment le jeu; Jeu lent).

Règle 33-2d. L'aire de jeu – Terrain injouable

La référence à la reprise du jeu a été supprimée; voir Règle 6-8d.

APPENDICE I Règles Locales et Règlements de Compétition

Considérablement amendé pour créer un Appendice identique dans les livres de Règles du R&A et de l'USGA. Les principales modifications sont l'inclusion de sections sur les zones écologiquement sensibles et les obstructions temporaires ainsi que des formulations recommandées de Règles Locales les concernant. Il y a aussi une section élargie sur la 'Balle placée' et de nouvelles sections sur la manière de trancher les égalités et celle d'effectuer les tirages en match play.

APPENDICE II Conception des clubs

Considérablement amendé et restructuré pour incorporer le cahier des charges précédemment contenu dans la Règle 4. Parmi les autres modifications principales:

La clause de réglages (Clause 1.b) est amendée pour la clarté.

La clause concernant l'effet de 'ressort' (Clause 5.a) se réfère à un nouveau protocole de test.

APPENDICE III La balle

Re-numéroté pour la cohérence avec l'Appendice II.

Le cahier des charges sur la vitesse initiale et le standard de distance totale ont aussi été supprimés dans les Règles. Cependant, en fait, ni les Règles, ni leur interprétation n'ont été modifiées puisque le cahier des charges a été replacé dans les protocoles de test appropriés qui sont disponibles.

LES RÈGLES DE GOLF

Section I - ÉTIQUETTE

Courtoisie sur le terrain

Sécurité

Avant de jouer un coup ou de faire un mouvement d'essai, le joueur devrait 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 pouvant être projeté par l'exécution du coup ou du mouvement.

Respect envers les autres joueurs

Le joueur ayant l'honneur devrait pouvoir jouer avant que son adversaire ou co-compétiteur ait surélevé sa balle.

Personne ne devrait bouger, parler, se tenir près ou directement en arrière de la balle ou du trou quand un joueur adresse sa balle ou exécute un coup.

Aucun joueur ne devrait jouer tant que les joueurs qui le précèdent ne sont pas hors d'atteinte.

Cadence de jeu

Dans l'intérêt de tous, les joueurs devraient jouer sans délai.

Si un joueur croit que sa balle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou 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 qui les suivent 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. Ils ne devraient pas reprendre le jeu avant que les joueurs qui les suivent ne soient passés et hors de portée.

Les joueurs devraient immédiatement quitter le green lorsqu'ils ont terminé de jouer un trou.

Si une partie ne parvient pas à garder son intervalle sur le terrain et perd plus d'un trou franc sur les joueurs la précédant, elle devrait inviter la partie suivante à passer.

Priorité sur l'aire de jeu

Sauf règlements spéciaux, les parties à deux balles devraient avoir la priorité et le droit de dépasser toute partie à trois ou à quatre balles, laquelle devrait les inviter à passer.

Un joueur seul n'a aucun rang sur l'aire de jeu et devrait laisser passer toute autre partie.

Toute partie jouant un tour complet a le droit de dépasser une partie jouant un tour incomplet.

Soins à apporter au terrain

Trous dans les bunkers

Avant de quitter un bunker, un joueur devrait reboucher et niveler avec soin tous les trous et les empreintes de pas qu'il a faits.

Réparer les divots, les impacts de balle et les dégâts occasionnés par les clous de chaussures

Un joueur devrait s'assurer que tout trou de divot qu'il a fait et tout dégât fait par une balle sur le green est soigneusement réparé.

Les dégâts occasionnés aux greens par les clous des chaussures devraient être réparés une fois le trou terminé par tous les joueurs de la partie.

Dommmages causés aux greens - Drapeaux, sacs, etc.

Les joueurs devraient veiller à ce qu'en déposant sacs ou drapeau, ils n'endommagent pas le green et qu'eux-mêmes ou leurs cadets n'abîment pas le trou en se tenant trop près, en maniant le drapeau ou en retirant la balle du trou.

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

Les joueurs ne devraient pas endommager le green en s'appuyant sur leur putter, en particulier lorsqu'ils retirent la balle du trou.

Voiturettes et chariots de golf

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

Dommmages causés par les mouvements d'essai.

En faisant des mouvements d'essai, les joueurs devraient éviter d'abîmer l'aire de jeu et particulièrement les départs en enlevant des divots.

Section II - DÉFINITIONS

Les Définitions sont placées dans l'ordre alphabétique et certaines sont répétées au début de la Règle les concernant. Dans les Règles elles-mêmes, les termes définis qui peuvent être importants pour l'application d'une Règle sont en italique lors de leur première apparition.

Adresser la balle

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

Aire de départ

L' "aire de départ" est l'endroit où commence le trou à jouer. C'est une aire rectangulaire d'une profondeur égale à deux longueurs de club, dont l'avant et les côtés sont délimités par les limites extérieures des deux marques de départ.

Une balle est en dehors de l'aire de départ lorsqu'elle se trouve toute entière en dehors de l'aire de départ.

Aire de jeu

"L'aire de jeu" est la totalité du territoire à l'intérieur duquel le jeu est autorisé. (Voir Règle 33-2).

Animal fouisseur

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

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

Arbitre

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

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

Balle déplacée

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

Balle entrée

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

Balle en jeu

Une balle est "en jeu" dès que le joueur a effectué un coup sur l'aire de départ.

Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle ait été entrée, sauf si elle est perdue, hors limites ou relevée, ou qu'une autre balle lui a été substituée, que la substitution soit autorisée ou non ; une balle ainsi substituée devient la balle en jeu.

Balle perdue

Une balle est "perdue" si :

- elle n'a pas été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, moins de cinq minutes après que le camp du joueur, ou son ou leurs cadets, aient commencé à la chercher ; ou
- le joueur a mis une autre balle en jeu selon les Règles, même s'il n'a pas recherché la balle d'origine ; ou
- le joueur a joué tout coup avec 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, auxquels cas la balle provisoire devient la balle en jeu.

Le temps passé à jouer une balle "jouée par erreur" 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.

Bunker

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

Un sol engazonné à l'intérieur d'un bunker ou le bordant ne fait pas 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 transporte ou manipule les clubs d'un joueur pendant le jeu et par ailleurs le seconde conformément aux Règles.

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

Cadet-éclairé

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

Camps et parties

Camp :

Un joueur, deux joueurs ou davantage qui sont partenaires.

Simple :

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

Threesome :

Une partie dans laquelle un joueur joue contre 2 autres joueurs, chaque camp jouant une balle.

Foursome :

Une partie dans laquelle 2 joueurs jouent contre 2 autres joueurs, chaque camp jouant une balle.

A trois balles :

Une compétition en match play dans laquelle 3 joueurs jouent les uns contre les autres, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matches distincts.

A la meilleure balle :

Un match dans lequel un joueur joue contre la meilleure balle de 2 ou la meilleure balle de 3 joueurs.

A quatre balles :

Une partie dans lequel 2 joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle des 2 autres joueurs.

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 concernée.

Commissaire

Un "Commissaire" est une personne désignée par le Comité pour aider un arbitre à juger sur des questions de fait et pour lui signaler toute infraction à une Règle.

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

Compétiteur

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

Un "co-compétiteur" est toute personne avec lequel joue le compétiteur.

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

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

Co-compétiteur

Voir "compétiteur".

Conseil

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

Un renseignement concernant les Règles de Golf 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 franchement la balle pour la déplacer, mais si un joueur contrôle volontairement son mouvement de descente avant que la tête du club n'atteigne la balle, il est considéré comme n'ayant pas exécuté un 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'influencent pas sur l'ordre de jeu.

Départ

voir "Aire de départ"

Détritus

Les "détritus" sont les objets naturels tels que les pierres, feuilles, brindilles, branches ou similaires, les excréments, les vers et les insectes ainsi que les rejets ou tas faits par eux, à condition que ces objets ne soient pas fixés, ne poussent pas, ne soient pas solidement incrustés dans le sol et n'adhèrent pas à la balle.

Le sable et la terre meuble sont considérés comme des débris sur le green, mais pas ailleurs.

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

La glace manufacturée est une obstruction.

La rosée et le givre ne sont pas des débris.

Drapeau

Le "drapeau" est un repère amovible de forme droite, comportant ou non un fanion ou une autre étoffe, dressé au centre du trou pour indiquer son emplacement. Sa section doit être circulaire.

Eau fortuite

"L'eau fortuite" est toute accumulation temporaire d'eau sur le terrain, visible avant ou après que le joueur ait pris son stance et qui n'est pas dans un obstacle d'eau.

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

La glace manufacturée est une obstruction.

La rosée et le givre ne sont pas de l'eau fortuite.

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

Élément extérieur

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

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

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

Équipement

L' "équipement" est tout ce qui est utilisé, porté ou transporté par ou pour le joueur à l'exception de toute balle qu'il a jouée sur le trou en train d'être joué et de tout petit objet tel qu'une pièce de monnaie ou un tee, lorsqu'il est utilisé pour marquer la position d'une balle ou la limite de la zone dans laquelle une balle doit être droppée.

L'équipement comprend un chariot de golf, qu'il soit ou non motorisé. Si un tel chariot est partagé par deux joueurs ou davantage, le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement du joueur dont la balle est en cause. Toutefois lorsque le chariot est en train d'être déplacé par l'un des joueurs le partageant, le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement de ce joueur.

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

Erreur de balle

Un joueur commet une "erreur de balle" s'il joue toute autre balle que :

- a) sa balle en jeu,
- b) sa balle provisoire, ou
- c) en stroke play, sa seconde balle jouée selon les Règles 3-3 ou 20-7b

Note : Balle en jeu inclut une balle substituée à la balle en jeu, qu'une telle substitution soit autorisée ou non.

Green

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

Green impropre

Un "green impropre" est tout green autre que celui du trou en train d'être joué.

A moins qu'il en soit stipulé autrement par le Comité, ce terme inclut un putting green d'entraînement ou un green d'approches sur le terrain.

Honneur

Le camp 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 de l'aire de jeu ou toute partie de l'aire de jeu 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 proches de l'intérieur de l'aire de jeu au niveau du sol des piquets ou des poteaux de la clôture, à l'exclusion des renforts inclinés.

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

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

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

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

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

Intervention fortuite

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

Ligne de jeu

La "ligne de jeu" est la direction que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un coup, plus une distance raisonnable de chaque côté de la direction intentionnelle.

La ligne de jeu se prolonge verticalement vers le haut depuis le sol, mais ne se prolonge pas au-delà du trou.

Ligne de putt

La "ligne de putt" est la ligne que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un coup joué depuis 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.

Obstacle

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

Obstacle d'eau

Un "obstacle d'eau" est toute mer, lac, étang, rivière, fossé, fossé de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau), et tout ce qui est de même nature. Tout sol ou eau situés à l'intérieur des lisières d'un obstacle d'eau font partie de cet obstacle d'eau.

La lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Les piquets et les lignes déterminant les lisières des obstacles d'eau sont dans l'obstacle. De tels piquets sont des obstructions.

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

Note 1 : les obstacles d'eau (autres que les obstacles d'eau latéraux) devraient être délimités par des piquets ou des lignes jaunes.

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

Obstacle d'eau latéral

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

Cette partie d'un obstacle d'eau qui doit être jouée en obstacle d'eau latéral devrait être distinctement délimitée.

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

Note 1 : les obstacles d'eau latéraux devraient être délimités par des piquets ou des lignes 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 déterminant le hors limites, tels que murs, clôtures, piquets et palissades ;
- b) de toute partie, qui est hors limites, d'un objet artificiel inamovible ;
- c) de toute construction décrétée par le Comité comme étant partie intégrante de l'aire de jeu.

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

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

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 en 4 balles, lorsque le contexte l'autorise, le mot "joueur" inclut son ou ses partenaires.

Parties

Voir "camps et parties".

Pénalité

Voir "coup de pénalité".

Point de dégagement le plus proche

Le "point de dégagement le plus proche" est le point de référence pour s'affranchir d'une interférence due à une obstruction inamovible (Règle 24-2), un terrain en condition anormales (Règle 25-1) ou un green impropre (Règle 25-3).

C'est le point sur l'aire de jeu, le plus proche de l'endroit où repose la balle, qui n'est pas plus près du trou et où il n'y aurait pas d'interférence (comme défini) si la balle y était placée.

Note: Le joueur devrait déterminer son point de dégagement le plus proche 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.

Provisoire

Voir "balle provisoire".

Règle

Le terme "Règle" inclut:

- Les Règles de Golf ;
- Toutes Règles Locales établies par le Comité selon la Règle 33-8a et l'Appendice I ;
- Le cahier des charges des clubs et de la balle dans les Appendices II et III.

Stance

Prendre son "stance" consiste pour un joueur à placer ses pieds en position préparatoire pour exécuter un coup.

Sur le parcours

"Sur le parcours" est la totalité de l'aire de jeu 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 sur l'aire de jeu.

Terrain en conditions anormales

On appelle "terrain en conditions anormales" toute eau fortuite, terrain en réparation ou trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau.

Terrain en réparation

Un "terrain en réparation" est toute partie de l'aire de jeu ainsi marquée par ordre du Comité ou décrétée comme telle par son représentant autorisé.

Cela inclut tout ce qui est mis en tas pour être évacué et un trou, même non signalé, creusé par un ouvrier du terrain.

Tout sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre chose poussant à l'intérieur du terrain en réparation fait partie du terrain en réparation.

La lisière d'un terrain en réparation se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut.

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

De tels piquets sont des obstructions.

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

Note 1 : des chutes de gazon coupé et tout autre matériau laissés sur l'aire de jeu et qui ont été abandonnés, sans intention d'être enlevés, ne sont pas considérés comme terrain en réparation à moins d'être marqués comme tel.

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

Tour conventionnel

Le "tour conventionnel" consiste à jouer les trous d'un terrain de golf 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 inches) de diamètre et au moins 100 mm (4 inches) de profondeur.

Si l'on emploie une gaine à l'intérieur, elle devra être enfoncée d'au moins 25 mm (1 inch) en dessous de la surface du green, à moins que la nature du sol ne le permette pas ; son diamètre extérieur ne devra pas dépasser 108 mm (4 1/4 inches).

Section III - LES RÈGLES DU JEU

LE JEU

Règle 1. Le jeu

1-1. Règle Générale

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

1-2. Exercer une influence sur la balle

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

(Enlèvement d'obstructions amovibles – voir Règle 24-1)

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 1-2 :

Match play - Perte du trou ; Stroke play - Deux coups

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

1-3. Entente pour déroger aux Règles

Les joueurs ne doivent pas se mettre d'accord pour exclure l'application de n'importe quelle *Règle*, ou pour déroger à une quelconque pénalité encourue.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 1-3

Match play - disqualification des deux camps

Stroke play - disqualification des compétiteurs concernés.

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

1-4. Points non couverts par les Règles

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

Règle 2. Match play

2-1. Gagnant du trou ; décompte des trous

En match play, le jeu se joue par trous.

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

Le décompte des trous s'exprime de la manière suivante : tant de trous "up" ou "égalité" et tant de trous "à jouer".

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

2-2. Trou partagé

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

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

2-3. Gagnant du Match

Un match (qui se joue sur un *tour conventionnel*, sauf décision autre du *Comité*) est gagné par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.

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

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

Quand la balle de l'adversaire est au repos ou considérée comme au repos selon la Règle 16-2, le joueur peut concéder à son adversaire d'avoir entré sa balle avec son coup suivant et la balle peut être enlevée par l'un ou l'autre camp, avec un club ou autrement.

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

La concession d'un coup, d'un trou ou d'un match ne peut être ni refusée, ni retirée.

2-5. Réclamations

En match play, si un doute ou une controverse survient entre les joueurs et qu'aucun représentant dûment accrédité du *Comité* n'est disponible dans un délai raisonnable, les joueurs doivent continuer le match sans délai.

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

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

En aucun cas une réclamation ultérieure ne sera prise en considération après la proclamation officielle du résultat du match, à moins que le *Comité* ne soit convaincu que l'adversaire savait qu'il donnait un renseignement inexact.

2-6. Pénalité générale

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

Règle 3. Stroke play

3-1. Le gagnant

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

3-2. Ne pas entrer la balle

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

3-3. Doute quant à la procédure

a) Procédure

En *stroke play* seulement, lorsque durant le jeu d'un trou un compétiteur doute de ses droits ou de la procédure à suivre, il peut, sans pénalité, jouer une seconde balle. Après que la situation qui a causé le doute se soit présentée le compétiteur devrait, avant d'entreprendre toute autre action, annoncer à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* sa décision d'invoquer cette Règle et la balle dont le score sera pris en compte si les Règles le permettent.

Le compétiteur doit rapporter les faits au *Comité* avant de rendre sa carte de score, à moins qu'il ne fasse le même score avec les deux balles ; s'il omet de le faire, il doit être disqualifié.

b) Détermination du score pour le trou

Si les Règles permettent la procédure choisie à l'avance par le compétiteur, le score avec la balle choisie doit être son score pour le trou.

Si le compétiteur omet d'annoncer à l'avance sa décision d'invoquer cette Règle ou de préciser son choix, le score avec la balle d'origine ou, si la balle d'origine n'est pas l'une des balles ayant été jouées, le score avec la première balle mise en jeu doit compter si les Règles autorisent la procédure adoptée pour cette balle.

Note 1 : si un compétiteur joue une seconde balle, il ne doit pas être tenu compte des *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant la balle jugée comme ne comptant pas ainsi que des *coups* joués par la suite avec cette balle.

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

3-4. Refus de se conformer à une Règle

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

3-5. Pénalité générale

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

LES CLUBS ET LA BALLE

Le Royal & Ancient Golf Club of Saint-Andrews se réserve à tout moment le droit de changer les *Règles* ainsi que d'établir et changer les interprétations concernant les clubs, les balles et autres instruments.

Règle 4. Les Clubs

Un joueur dans le doute quant à la conformité d'un club devrait consulter le Royal & Ancient Golf Club of St Andrews.

Un fabricant devrait soumettre au Royal & Ancient Golf Club of St Andrews un prototype d'un club devant être fabriqué pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec les *Règles*. Si un fabricant omet de soumettre un club avant fabrication et/ou commercialisation, il assume le risque d'une décision de non conformité de ce club avec les *Règles*. Tout prototype soumis au Royal & Ancient Golf Club of St Andrews deviendra sa propriété à des fins de référence.

4-1. Forme et fabrication des clubs

a) Règle Générale

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

b) Usure et modification

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

4-2. Caractéristiques de jeu changées et matériau étranger.

a) Caractéristiques de jeu changées

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

b) Matériau étranger

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

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

4-3. Clubs endommagés : réparation et remplacement

a) Détérioration pendant le cours normal du jeu

Si, pendant un *tour conventionnel*, un club d'un joueur est endommagé pendant le cours normal du jeu, il 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 laisser réparer; ou
 - (iii) comme option supplémentaire, possible uniquement si le club est impropre au jeu, remplacer le club endommagé par n'importe quel club.
- Le remplacement d'un club ne doit retarder indûment le jeu et ne doit pas être fait en empruntant un quelconque club sélectionné pour le jeu par toute autre personne jouant sur l'aire de jeu.

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

Note: un club est impropre au jeu s'il est endommagé de façon essentielle, par exemple le manche se brise en morceaux ou la tête de club se desserre, se détache ou se déforme nettement. Un club n'est pas impropre au jeu uniquement parce que le manche est courbé, que le lie ou le loft du club a été changé 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, le club ne devra pas être utilisé ou remplacé pendant la suite du tour.

c) Détérioration avant un tour

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

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE 4-3b ou c:
Disqualification
Retard excessif – voir Règle 6-7

4-4. Maximum de quatorze clubs

a) Choix et addition de clubs.

Le joueur doit commencer un *tour conventionnel* avec un maximum 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 son nombre total n'excède pas quatorze.

L'addition d'un ou plusieurs clubs 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 l'aire de jeu.

b) Des partenaires peuvent partager des clubs.

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

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

Match play : à la fin du trou où l'infraction a été découverte, la situation du match doit être ajustée 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 se sera produite. Pénalité maximale par tour : quatre coups.

Compétitions contre le bogey, contre le par : pénalités identiques à celles appliquées en match play.

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

c) Club excédentaire déclaré retiré du jeu.

Tout club emporté ou utilisé en infraction à cette Règle doit être déclaré retiré du jeu par le joueur immédiatement après la découverte de l'infraction et ne doit plus être utilisé par le joueur pendant la suite du tour.

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

Règle 5. La balle

5-1 Règle générale

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

Note : le *Comité* est en droit d'imposer, dans les règlements d'une compétition (Règle 33-1), que la balle utilisée par le joueur doive figurer dans la Liste en vigueur des Balles de Golf Conformées, éditée par le Royal and Ancient Golf Club of Saint-Andrews.

5-2. Matériau étranger

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

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

5-3. Balle impropre au jeu

Une balle est impropre au jeu lorsqu'elle est visiblement coupée, fendue, ou déformée. Une balle n'est pas impropre au jeu 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 impropre au jeu en jouant le trou en cours, il peut pendant le jeu de ce trou relever sans pénalité sa balle pour déterminer si elle est ou non impropre au jeu.

Avant de relever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son adversaire en match play, ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en stroke play, et marquer l'emplacement de la balle. Il peut ensuite relever et examiner la balle sans la nettoyer et doit donner à son adversaire, son marqueur ou à un co-compétiteur l'occasion d'examiner la balle.

S'il ne respecte pas cette procédure, il doit encourir une pénalité d'un coup.

S'il est établi que la balle est devenue impropre au jeu pendant le jeu du trou en cours, le joueur peut lui substituer une autre balle en la plaçant à l'emplacement où repose la balle d'origine. Sinon la balle d'origine doit être replacée.

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

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 5-3 :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

* Si un joueur encourt la pénalité générale pour infraction à la Règle 5-3, aucune pénalité supplémentaire ne doit lui être appliquée selon cette Règle.

Note: si l'adversaire, le marqueur ou le co-compétiteur souhaite contester une assertion de balle impropre au jeu, il doit le faire avant que le joueur ne joue une autre balle.

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

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR

Règle 6. Le joueur

Définition

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*.

6-1. Règles; Règlements de la compétition

Le joueur est responsable de la connaissance des *Règles* et des règlements selon lesquels la compétition va être jouée (Règle 33-1).

6-2. Handicap

a) Match play

Avant le début d'un match dans une compétition avec handicap, les joueurs devraient arrêter entre eux leurs handicaps respectifs. Si un joueur commence le match en ayant déclaré un handicap supérieur qui affecterait le nombre de coups reçus ou donnés, il doit être 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, ou si le handicap consigné est supérieur à celui auquel il a droit et que ceci affecte le nombre de coups reçus, il doit être disqualifié de la compétition avec handicap ; sinon le score doit être 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 indiquée par le *Comité*.

b) Groupes

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-3 :

Disqualification

(Meilleure balle et 4 balles, voir Règle 30-3a et 31-2)

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

6-4. Cadet

Le joueur est autorisé à avoir seulement un *cadet* à n'importe quel moment sous peine de disqualification.

Pour toute infraction à une *Règle* commise par son cadet, le joueur encourt la pénalité applicable.

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 et la remettre au compétiteur. Si plus d'un marqueur consignent les scores, chacun d'eux doit signer pour la part dont il est responsable.

b) Signer et rendre la carte

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 a signé la carte, la contresigner lui-même et la rendre au *Comité* aussitôt que possible.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-6b :

Disqualification

c) Modification d'une carte

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

d) Score erroné sur un trou

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

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

Note 2 : En quatre balles stroke play, voir également Règle 31-4 et -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 établies par le *Comité*. Entre l'achèvement d'un trou et le jeu depuis *l'aire de départ* suivante, le joueur ne doit pas retarder le jeu indûment.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-7 :

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

Compétitions contre bogey et contre par : voir Note 2 à la Règle 32-1a

Compétitions Stableford : voir Note 2 à la Règle 32-1b

Pour infraction ultérieure : disqualification

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

Note 2 : Dans le but de prévenir le jeu lent, le Comité peut, dans les règlements de la compétition (Règle 33-1), établir des directives sur la cadence de jeu incluant les délais maximaux autorisés pour terminer un tour conventionnel, un trou ou un coup.

En stroke play seulement, le Comité peut, dans une telle règle, modifier la pénalité pour une infraction à cette Règle comme suit :

Première violation - Un coup

Deuxième violation - Deux coups

Pour violation ultérieure - Disqualification

6-8. Interruption du jeu; Reprise du jeu

a) Les cas autorisés

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

(i) le Comité ait suspendu le jeu ;

(ii) il croit qu'il y a danger de foudre ;

(iii) il soit en train de rechercher une décision du *Comité* au sujet d'un point controversé ou douteux (voir Règles 2-5 et 34-3) ; ou

(iv) il ait quelque autre raison valable telle que 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, le joueur n'encourt aucune pénalité. Sinon, le joueur doit être 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 soit retardée.

Note : le fait de quitter l'aire de jeu 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 sont en train de jouer un trou, ils sont autorisés à continuer à la condition de le faire sans délai. S'ils choisissent de continuer, ils doivent interrompre le jeu soit avant, soit immédiatement après l'achèvement du trou.

Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le Comité a donné l'ordre de reprise du jeu.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 6-8b :

Disqualification

NOTE : Le *Comité* peut stipuler dans les règlements d'une compétition (Règle 33-1) que, dans des situations potentiellement dangereuses, le jeu doit être arrêté immédiatement après l'interruption du jeu par le Comité. Si un joueur ne respecte pas cet arrêt immédiat du jeu, il doit être disqualifié, à moins de circonstances justifiant la non-application de cette 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 suspendu 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), rapporter 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 rapporter le relèvement de la balle, il doit encourir 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. Le joueur doit, ou avant ou au moment de la reprise du jeu, procéder comme suit :

- i) si le joueur a relevé la balle, il doit, à condition d'avoir eu le droit de la relever selon la Règle 6-8c, placer une balle à l'endroit duquel la balle d'origine a été relevée. Sinon, la balle d'origine doit être remplacée ;
- ii) si le joueur habilité à relever sa balle selon la Règle 6-8c ne l'a pas fait, il peut relever, nettoyer et replacer la balle ou substituer une balle à l'endroit duquel 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 sa marque est déplacée (y compris par le vent ou l'eau) pendant que le jeu est interrompu, une balle ou une marque doit être placée à l'endroit duquel la balle d'origine ou la marque a été déplacée.
(Endroit indéterminable: voir règle 20-3c.)

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION A 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, aucune pénalité supplémentaire selon la Règle 6-8c ne doit être appliquée.

Règle 7. Entraînement

Définition

L'aire de jeu est la totalité du territoire à l'intérieur duquel le jeu est autorisé. (Voir Règle 33-2).

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 l'aire de jeu de la compétition avant un tour.

b) Stroke play.

N'importe quel jour d'une compétition en stroke play ou d'un barrage, un compétiteur ne doit pas s'entraîner sur l'aire de jeu de la compétition ou tester la surface d'un quelconque green de l'aire de jeu avant un tour ou un barrage. 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 toute aire de jeu d'une compétition restant à jouer, ou tester la surface d'un quelconque green de cette aire de jeu.

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

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

Note : le Comité peut dans les règlements d'une compétition (Règle 33-1) interdire l'entraînement sur l'aire de jeu de la compétition un quelconque jour d'une compétition en match play ou autoriser l'entraînement sur l'aire de jeu de la compétition ou sur une partie de celle-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 ni durant le jeu d'un trou, ni entre le jeu de deux trous, sauf que, entre le jeu de deux trous, le joueur peut s'entraîner au putting ou aux petites approches :

- sur ou près du green du dernier trou joué,
- sur ou près de tout putting-green d'entraînement,
- sur ou près de l'aire de départ du trou suivant à jouer dans le tour ;

sous réserve qu'un tel coup d'entraînement ne soit pas joué depuis 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, avant la reprise du jeu, s'entraîner,

- a) comme indiqué dans cette Règle,
- b) n'importe où ailleurs que sur l'aire de jeu de la compétition,
- c) dans toutes autres conditions permises par le Comité.

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

Note 1 : un mouvement d'essai n'est pas un coup d'entraînement et peut être exécuté n'importe où, sous réserve que le joueur ne commette pas d'infraction aux Règles.

Note 2 : le Comité peut interdire l'entraînement sur ou près du green du dernier trou joué.

Règle 8. Conseil ; Indication de la ligne de jeu

Définitions

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 de Golf ou des faits notoirement connus, tels que la position des obstacles ou du drapeau sur le green, n'est pas un conseil.

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.

8-1. Conseil

Durant un tour conventionnel, un joueur ne doit donner de conseil à quiconque dans la compétition, à l'exception de son partenaire et ne peut demander un conseil qu'à son partenaire, ou à l'un ou l'autre de leurs cadets.

8-2. Indication de la ligne de jeu

a) Ailleurs que sur le green

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

Exception : drapeau pris en charge ou levé (voir Règle 17-1).

b) Sur le green

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :

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

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

Règle 9. Renseignement sur les coups réalisés

9-1. Règle générale

Le nombre de *coups* qu'un joueur a réalisés doit inclure tous les coups de pénalité encourus.

9-2. Match play

Un joueur qui a encouru une pénalité doit en informer son adversaire aussitôt que possible, sauf s'il procède à l'évidence selon une *Règle* impliquant une pénalité et que cela a été observé par son adversaire. S'il omet d'informer son adversaire, il doit être considéré comme ayant donné un renseignement inexact, même s'il ignorait avoir encouru une pénalité.

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

Si durant le jeu d'un trou, le joueur donne ou est considéré comme ayant donné un renseignement inexact quant au nombre de coups réalisés, il ne doit encourir aucune pénalité s'il corrige son erreur avant que son adversaire n'ait joué son coup suivant. Si le joueur omet de corriger ainsi le renseignement inexact, il doit perdre le trou.

Si après le jeu d'un trou le joueur donne ou est considéré comme ayant donné un renseignement inexact quant au nombre de coups réalisés sur le trou juste terminé et que cela affecte la compréhension du résultat du trou par l'adversaire, il ne doit encourir aucune pénalité s'il 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*. Si le joueur omet de corriger ainsi le renseignement inexact, il doit perdre le trou.

9-3. Stroke Play

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

ORDRE DE JEU

Règle 10. Ordre de jeu

Définition

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

10-1. Match Play

a) Aire de Départ

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

Le camp qui gagne un trou doit prendre 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 doit le conserver.

b) Ailleurs que sur l'aire de départ

Lorsque les balles sont *en jeu*, la balle la plus éloignée du trou doit être jouée la première. Si les balles sont à égale distance du trou, la balle à jouer la première devrait être tirée au sort.

Exception : Règle 30-3c (meilleure balle et match play à 4 balles).

c) Jouer hors tour

Si un joueur joue alors que son adversaire aurait du jouer, l'adversaire peut exiger immédiatement que le joueur annule le coup ainsi joué et, dans l'ordre correct, joue une balle sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement duquel la balle d'origine avait été jouée en dernier.

(voir Règle 20-5).

10-2. Stroke Play

a) Aire de Départ

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

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

b) Ailleurs que sur l'aire de départ

Lorsque les balles sont *en jeu*, la balle la plus éloignée du trou doit être jouée la première. Si deux ou plusieurs balles sont à égale distance du trou, la balle à jouer la première devrait être tirée au sort.

Exceptions : Règle 22 (balle gênant ou aidant le jeu) et Règle 31-5 (4 balles stroke play).

c) Jouer hors tour

Si un compétiteur joue hors tour, aucune pénalité n'est encourue et la balle doit être jouée comme elle repose. Cependant, si le *Comité* juge que les compétiteurs se sont mis d'accord pour jouer dans un ordre différent de celui présenté dans les Clauses 2a et 2b de cette Règle pour donner à l'un d'eux un avantage, ils doivent être disqualifiés.

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

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

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

10-4. Balle déplacée en mesurant

Si une balle est déplacée en mesurant pour déterminer laquelle est la plus éloignée du trou, aucune pénalité n'est encourue et la balle doit être replacée.

AIRE DE DÉPART

Règle 11. Aire de départ

Définition

L'aire de départ est l'endroit où commence le trou à jouer. C'est une aire rectangulaire d'une profondeur égale à deux longueurs de club, dont l'avant et les côtés sont délimités par les limites extérieures des deux marques de départ.

Une balle est en dehors de l'aire de départ lorsqu'elle se trouve toute entière en dehors de l'aire de départ.

11-1. Prendre le départ

En prenant le départ, la balle peut être placée sur le sol, sur une irrégularité de surface créée par le joueur sur le sol ou bien sur un tee, du sable ou toute autre matière utilisée dans le but de surélever la balle du sol.

Un joueur est autorisé à 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 depuis 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 doit encourir 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 aucune pénalité n'est encourue.

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, l'adversaire peut immédiatement exiger que le joueur annule le coup ainsi joué et joue une balle depuis l'intérieur de l'aire de départ, sans pénalité.

b) Stroke Play

Si un compétiteur, en commençant un trou, joue une balle d'en dehors de l'aire de départ, il doit encourir une pénalité de deux coups et doit ensuite jouer une balle de l'intérieur de l'aire de départ.

Si le compétiteur joue un coup depuis 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 doit être disqualifié.

Le coup joué d'en dehors de l'aire de départ et tous 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 aire de départ impropre

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

JOUER LA BALLE

Règle 12. Chercher et identifier la balle

Définitions

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

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

Un sol engazonné à l'intérieur d'un bunker ou le bordant ne fait pas 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.

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. Tout sol ou eau situés à l'intérieur des lisières d'un obstacle d'eau font partie de cet obstacle d'eau.

La lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Les piquets et les lignes déterminant les lisières des obstacles d'eau sont dans l'obstacle. De tels piquets sont des *obstructions*.

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

Note 1: les obstacles d'eau (autres que les *obstacles d'eau latéraux*) devraient être délimités par des piquets ou des lignes 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.

12-1. Chercher la balle ; voir la balle

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

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

Dans un *obstacle*, si l'on croit qu'une balle est recouverte par des *détritus* ou du sable, le joueur peut en sondant, ratissant ou par tout autre moyen, en retirer le minimum nécessaire pour lui permettre de voir une partie de la balle. S'il en a trop retiré, aucune pénalité n'est encourue et la balle doit être recouverte de sorte que seule une partie en soit visible. Si la balle est déplacée en procédant ainsi, aucune pénalité n'est encourue ; la balle doit être replacée, et si nécessaire, recouverte.

En ce qui concerne l'enlèvement de débris à l'extérieur d'un obstacle, voir Règle 23.

Si une balle reposant dans un *terrain en conditions anormales*, est déplacée accidentellement pendant sa recherche, aucune pénalité n'est encourue ; la balle doit être replacée à moins que le joueur choisisse de procéder selon la Règle 25-1b. Si le joueur remplace la balle, il peut encore procéder selon la Règle 25-1b si elle est applicable.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 12.1 :

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

12-2. Identifier la balle

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

Sauf dans un *obstacle*, le joueur peut, sans pénalité, relever une balle qu'il pense être la sienne dans le but de l'identifier. Il peut la nettoyer dans la mesure strictement nécessaire à son identification. Si la balle est la balle du joueur, il la replacera. Avant de relever la balle, le joueur doit faire part de son intention à son adversaire en match play, à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en stroke play, et marquer l'emplacement de la balle. Il doit alors donner à son adversaire, son marqueur ou à un *co-compétiteur* l'occasion d'observer l'action de relever et de replacer. S'il relève sa balle sans avoir préalablement annoncé son intention, marqué la position de la balle ou donné à son adversaire, marqueur ou *co-compétiteur* l'occasion d'observer, ou s'il relève sa balle pour l'identifier dans un obstacle, ou s'il la nettoie plus que nécessaire pour l'identifier, il doit encourir une pénalité d'un coup et la balle doit être replacée.

Si un joueur qui doit replacer une balle omet de le faire, il doit encourir la pénalité pour une infraction à la Règle 20-3a, mais aucune pénalité supplémentaire selon la Règle 12-2 ne doit être appliquée.

Règle 13. Balle jouée comme elle repose

Définitions :

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

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

Un sol engazonné à l'intérieur d'un bunker ou le bordant ne fait pas 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.

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. Tout sol ou eau situés à l'intérieur des lisières d'un obstacle d'eau font partie de cet obstacle d'eau.

La lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Les piquets et les lignes déterminant les lisières des obstacles d'eau sont dans l'obstacle. De tels piquets sont des *obstructions*.

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

Note 1: les obstacles d'eau (autres que les *obstacles d'eau latéraux*) devraient être délimités par des piquets ou des lignes 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.

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*.

Prendre son stance consiste pour un joueur à placer ses pieds en position préparatoire pour exécuter un *coup*.

13-1. Règle générale

La balle doit être jouée comme elle repose, sauf exceptions prévues par les Règles (Balle au repos déplacée, voir Règle 18).

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

Sauf exceptions prévues par les *Règles*, un joueur ne doit pas améliorer ou permettre que soient améliorées :

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

par l'une des actions suivantes :

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

Par contre, il le peut :

- si cela se produit alors qu'il prend correctement son *stance*,
- lors de l'exécution d'un *coup* ou dans le mouvement en arrière de son club pour un *coup*,
- sur *l'aire de départ* en créant ou éliminant des irrégularités de surface, ou

sur le *green* en enlevant du sable ou de la terre meuble comme stipulé dans la Règle 16-1a ou en réparant un dommage comme stipulé dans la Règle 16-1c. Le club ne peut être posé que légèrement sur le sol et ne doit pas être pressé.

Exception : balle dans un obstacle - voir Règle 13-4.

13-3. Aménager un emplacement pour prendre son stance

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

13-4. Balle dans un obstacle

Sauf exceptions prévues par les *Règles*, avant d'exécuter un *coup* sur une balle qui est dans un *obstacle* (qu'il s'agisse d'un *bunker* ou d'un *obstacle d'eau*), ou sur une balle qui ayant été relevée d'un obstacle est susceptible d'être droppée ou placée dans l'obstacle, 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 un club ou de toute autre façon, ou
- c) toucher ou déplacer un *détritus* reposant dans l'obstacle ou le touchant.

Exceptions :

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups
(Chercher la balle - voir Règle 12-1.)

Règle 14. Frapper la balle

Définition

Un coup est le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper franchement la balle pour la déplacer, mais si un joueur contrôle volontairement son mouvement de descente avant que la tête du club n'atteigne la balle, il est considéré comme n'ayant pas exécuté un coup.

14-1. La balle doit être frappée franchement

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

14-2. Aide

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 14-1 ou -2 :
Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

14-3. Dispositifs artificiels et équipement inhabituel

Un joueur ne sachant pas si l'utilisation d'un objet constituerait une infraction à la Règle 14-3 devrait consulter le Royal & Ancient Golf Club de St-Andrews.

Un fabricant peut soumettre au Royal & Ancient Golf Club of St Andrews un prototype d'un article devant être fabriqué pour obtenir une décision sur une infraction éventuelle à la Règle 14-3 dans le cas de son utilisation par un joueur durant un tour conventionnel. Un tel prototype deviendra la propriété du Royal & Ancient Golf Club of St Andrews à des fins de référence. Si un fabricant omet de soumettre un prototype avant fabrication et/ou commercialisation de l'objet, il assume le risque que l'on juge l'utilisation de l'objet contraire aux Règles de Golf.

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 14.3 : Disqualification

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

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

14-5. Jouer une balle en mouvement

Un joueur ne doit pas jouer pendant que sa balle est en mouvement :

Exceptions :

- balle tombant du tee - Règle 11-3,
- frapper la balle plus d'une fois - Règle 14-4,
- balle se déplaçant dans l'eau - Règle 14-6.

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

- balle au repos déplacée par le joueur - Règle 18-2a,
- balle au repos déplacée après l'avoir adressée - Règle 18-2b,
- balle au repos déplacée après avoir touché un détritus - Règle 18-2c.

(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

Lorsque une balle se déplace dans l'eau dans un *obstacle d'eau*, le joueur est autorisé, sans pénalité, à 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 A LA RÈGLE 14-5 OU 14-6 : Match play : perte du trou - Stroke play : deux coups

Règle 15. Erreur de balle ; balle substituée

Définition

Un joueur commet une erreur de balle s'il joue toute autre balle que :

- a) sa balle en jeu,
- b) sa balle provisoire, ou
- c) en stroke play, sa seconde balle jouée selon les Règles 3-3 ou 20-7b

Note : Balle en jeu inclut une balle substituée à la balle en jeu, qu'une telle substitution soit autorisée ou non.

15-1. Règle générale

Un joueur doit terminer le trou avec la balle jouée depuis *l'aire de départ*, à moins qu'une *Règle* ne l'autorise à substituer une autre balle. Si un joueur substitue une autre balle lorsque cela n'est pas autorisé, cette balle n'entraîne pas une *erreur de balle* ; elle devient la *balle en jeu*, et si l'erreur n'est pas corrigée conformément à la Règle 20-6, le joueur doit encourir une pénalité de perte du trou en match play ou de deux coups en stroke play.

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

15-2. Match play

Si un joueur joue un *coup* en commettant une *erreur de balle*, sauf dans un *obstacle*, il doit perdre le trou.

Si un joueur joue un nombre quelconque de coups dans un obstacle en commettant une erreur de balle, il n'y a pas de pénalité. Les coups joués dans un obstacle en commettant une erreur de balle ne comptent pas dans le score du joueur. Si la balle jouée par erreur appartient à un autre joueur, son propriétaire doit placer une balle à l'emplacement duquel la balle jouée par erreur avait été jouée la première fois.

Si le joueur et son adversaire échangent les balles durant le jeu d'un trou, le premier à avoir commis l'erreur de balle ailleurs que depuis un obstacle, doit perdre le trou. Lorsque ceci ne peut être déterminé, le trou doit être terminé avec les balles échangées.

15-3. Stroke play

Si un compétiteur joue un ou plusieurs coups en commettant une *erreur de balle*, il doit encourir une pénalité de deux coups, sauf si le ou les coups joués sur cette balle l'étaient alors qu'elle était dans un obstacle, auquel cas aucune pénalité n'est encourue.

Le compétiteur doit corriger son erreur en jouant la balle correcte. S'il omet de corriger son erreur avant de jouer un coup depuis *l'aire de départ* suivante, ou, dans le cas du dernier trou du tour, omet de déclarer son intention de corriger son erreur avant de quitter le *green*, il doit être disqualifié. Les coups joués par un compétiteur en commettant une erreur de balle ne comptent pas dans son score.

Si la balle jouée par erreur appartient à un autre compétiteur, son propriétaire doit placer une balle à l'emplacement duquel la balle jouée par erreur avait été jouée la première fois.

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

LE GREEN

Règle 16. Le Green

Définitions

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

La ligne de putt est la ligne que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un *coup* joué depuis 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*.

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

16-1. Règle générale

a) Toucher la ligne de putt

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

- (i) le joueur peut déplacer du sable et de la terre meuble sur le *green* et d'autres *détritus*, en les ramassant ou en les balayant de côté avec sa main ou un club, mais sans tasser quoi que ce soit ;
 - (ii) en *adressant la balle*, le joueur peut placer le club devant la balle sans tasser quoi que ce soit ;
 - (iii) en mesurant - Règle 10-4 ;
 - (iv) en relevant la balle - Règle 16-1b ;
 - (v) en tassant un objet servant à marquer une balle ;
 - (vi) en réparant d'anciens bouchons de trous ou des impacts de balle sur le *green* - Règle 16-1c ; et
 - (vii) en enlevant des *obstructions* amovibles - Règle 24-1
- (Indiquer la ligne pour le putting sur le *green* - voir Règle 8-2b).

b) Relever la balle

Une balle sur le *green* peut être relevée et, si désiré, nettoyée. Une balle ainsi relevée doit être replacée à l'emplacement exact duquel elle a été 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 une marque est accidentellement déplacée en effectuant une telle réparation, la balle ou la marque doit être replacée, sans pénalité. Tout autre dommage au *green* ne doit pas être réparé si cela peut aider le joueur dans son jeu ultérieur du trou.

d) Tester la surface

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

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

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

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 16-1

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

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

(Green impropre – voir Règle 25-3)

16-2. Balle en suspens au bord du trou.

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

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

LE DRAPEAU

Règle 17. Le drapeau

Définition

Le drapeau est un repère amovible de forme droite, comportant ou non un fanion ou une autre étoffe, dressé au centre du trou pour indiquer son emplacement. Sa section doit être circulaire.

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

Avant et pendant le *coup*, le joueur *peut* avoir le *drapeau* pris en charge, retiré ou tenu levé pour indiquer l'emplacement du *trou*. Ceci ne peut être fait qu'avec l'autorisation du joueur avant qu'il ne joue son coup.

Si, avant le coup, le drapeau est pris en charge, retiré ou tenu levé par quiconque au su du joueur et qu'aucune objection n'est faite, le joueur sera considéré comme l'ayant autorisé. Si quiconque prend en charge le drapeau, le tient levé ou se tient près du trou pendant qu'un coup est joué, il doit être considéré comme ayant pris le drapeau en charge jusqu'à ce que la balle parvienne au repos.

17-2. Prise en charge sans autorisation

a) Match play

En match play, un adversaire ou son *cadet* ne doit pas, sans l'autorisation ou la connaissance préalable du joueur, prendre en charge, retirer ou tenir levé le *drapeau* pendant que ce dernier est en train d'exécuter un *coup* ou que sa balle est en mouvement.

b) Stroke play

En stroke play, si un *co-compétiteur* ou son *cadet* prend en charge, retire ou tient levé le *drapeau* sans l'autorisation ou la connaissance préalable du compétiteur pendant que ce dernier est en train d'exécuter un coup ou que sa balle est en mouvement, le *co-compétiteur* doit encourir la pénalité pour infraction à cette Règle. Dans une telle circonstance, si la balle du compétiteur frappe le drapeau, la personne l'ayant pris en charge ou tout ce qu'elle porte, le compétiteur n'encourt aucune pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, sauf que, si le coup a été joué depuis le *green*, le coup doit être annulé, la balle replacée et le coup rejoué.

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

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

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

La balle du joueur ne doit pas frapper :

- le *drapeau* lorsqu'il est pris en charge, retiré ou tenu levé par le joueur, son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* ou par toute autre personne avec l'autorisation ou la connaissance préalable du joueur ; ou
- le *cadet* du joueur, son partenaire ou le cadet de son partenaire lorsqu'il a pris le *drapeau* en charge, ou toute autre personne ayant pris le drapeau en charge avec l'autorisation ou la connaissance préalable du joueur, ou tout ce qui est porté par l'une quelconque de ces personnes ; ou
- le drapeau dans le trou, non pris en charge, lorsque la balle a été jouée depuis le *green*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 17-3 :

Match Play : perte du trou

Stroke Play : deux coups et la balle sera jouée comme elle repose.

17-4. Balle reposant contre le drapeau

Si la balle repose contre le *drapeau* lorsque ce dernier est dans le *trou*, 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 doit être considéré comme l'ayant entrée avec son dernier coup ; si ce n'est pas le cas, la balle, si elle a été *déplacée*, doit être placée sur le bord du trou, sans pénalité.

BALLE DÉPLACÉE, DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

Règle 18. Balle au repos déplacée

Définitions

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

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

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

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

L'équipement est tout ce qui est utilisé, porté ou transporté par ou pour le joueur à l'exception de toute balle qu'il a jouée sur le trou en train d'être joué et de tout petit objet tel qu'une pièce de monnaie ou un tee, lorsqu'il est utilisé pour marquer la position d'une balle ou la limite de la zone dans laquelle une balle doit être droppée.

L'équipement comprend un chariot de golf, qu'il soit ou non motorisé. Si un tel chariot est partagé par deux joueurs ou davantage, le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement du joueur dont la balle est en cause. Toutefois lorsque le chariot est en train d'être déplacé par l'un des joueurs le partageant, le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement de ce joueur.

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

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

Prendre son *stance* consiste pour un joueur à placer ses pieds en position préparatoire pour exécuter un *coup*.

18-1. Par un élément extérieur

Si une balle au repos est déplacée par un *élément extérieur*, le joueur ne doit encourir aucune pénalité et la balle doit être replacée avant que le joueur ne joue un autre *coup*.

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

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

a) Règle générale

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

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

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

le joueur doit encourir un coup de pénalité. La balle doit être replacée à moins que son déplacement ne se produise après que le joueur ait commencé son mouvement et qu'il ne l'interrompe pas.

Selon les *Règles*, aucune pénalité n'est encourue si un joueur provoque accidentellement le déplacement de sa balle dans les circonstances suivantes :

- . en mesurant pour déterminer quelle balle est la plus éloignée du trou - Règle 10-4
- . en cherchant une balle recouverte dans un *obstacle* ou une balle dans un *terrain en conditions anormales* - Règle 12-1
- . dans le processus de réparation d'un bouchon de trou ou d'un impact de balle - Règle 16-1c
- . dans le processus d'enlèvement d'un *détritus* sur le *green* - Règle 18-2c
- . dans le processus de relèvement d'une balle selon une Règle - Règle 20-1
- . dans le processus de placement ou remplacement d'une balle selon une Règle - Règle 20-3a
- . dans l'enlèvement d'une *obstruction* amovible - Règle 24-1.

b) Balle se déplaçant après avoir été adressée :

Si une *balle en jeu* d'un joueur se *déplace* après qu'il l'ait *adressée* (autrement que comme le résultat d'un *coup*), le joueur doit être considéré comme ayant déplacé la balle et doit encourir un coup de pénalité. Le joueur doit replacer la balle à moins que le déplacement de la balle ne se produise après qu'il ait commencé son mouvement et qu'il ne l'interrompe pas.

c) Balle se déplaçant après qu'un détritit ait été touché :

Sur le *parcours*, si la balle se *déplace*, après qu'un quelconque *détritit* reposant à moins d'une longueur de club de la balle ait été touché par le joueur, son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets*, et avant que le joueur ne l'ait *adressée*, le joueur doit être considéré comme ayant déplacé la balle et doit encourir un coup de pénalité. Le joueur doit replacer la balle à moins que son déplacement ne se produise après qu'il ait commencé son mouvement et qu'il ne l'interrompe pas.

Sur le *green*, si la balle ou la marque se *déplace* dans le processus d'enlèvement d'un quelconque *détritit*, la balle ou la marque doit être replacée.

Il n'y a pas de pénalité sous réserve que le déplacement de la balle ou de la marque soit directement imputable à l'enlèvement du *détritit*. Autrement, le joueur doit encourir un coup de pénalité selon la Règle 18-2a ou 20-1.

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

a) Durant la recherche

Si, durant la recherche d'une balle d'un joueur, la balle est *déplacée* par un adversaire, son *cadet* ou son *équipement*, aucune pénalité n'est encourue et le joueur doit replacer la balle.

b) A une autre occasion que durant la recherche

Si, à une autre occasion que durant la recherche d'une balle, la balle est touchée ou *déplacée* par un adversaire, son *cadet* ou son *équipement*, sauf autre stipulation dans les *Règles*, l'adversaire doit encourir un coup de pénalité. Le joueur doit replacer la balle.

(Balle déplacée en mesurant pour déterminer quelle balle est la plus éloignée du trou - voir Règle 10-4.)

(Commencer une erreur de balle - voir Règle 15-2.)

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

Si une balle d'un compétiteur est *déplacée* par un *co-compétiteur*, son *cadet* ou son *équipement*, aucune pénalité n'est encourue. Le compétiteur doit replacer sa balle.

(Commettre une erreur de 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.

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :

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

* Si un joueur qui est dans l'obligation de replacer une balle omet de le faire, il doit encourir la pénalité générale pour infraction à la Règle 18, mais aucune pénalité supplémentaire selon la Règle 18 ne doit être appliquée.

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

Note 2 : s'il est impossible de déterminer l'emplacement auquel une balle doit être placée - voir Règle 20-3c.

Règle 19. Balle en mouvement déviée ou arrêtée

Définitions

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

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

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

L'équipement est tout ce qui est utilisé, porté ou transporté par ou pour le joueur à l'exception de toute balle qu'il a jouée sur le trou en train d'être joué et de tout petit objet tel qu'une pièce de monnaie ou un tee, lorsqu'il est utilisé pour marquer la position d'une balle ou la limite de la zone dans laquelle une balle doit être droppée.

L'équipement comprend un chariot de golf, qu'il soit ou non motorisé. Si un tel chariot est partagé par deux joueurs ou davantage, le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement du joueur dont la balle est en cause. Toutefois lorsque le chariot est en train d'être déplacé par l'un des joueurs le partageant, le chariot et tout ce qu'il contient sont considérés comme étant l'équipement de ce joueur.

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

19-1. Par un élément étranger

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

a) si une balle en mouvement à la suite d'un *coup* exécuté ailleurs que sur le *green* vient au repos dans ou sur n'importe quel élément extérieur en mouvement ou animé, le joueur doit, *sur le parcours* ou dans un *obstacle*, dropper la balle, ou sur le *green* placer la balle, aussi près que possible de l'emplacement où l'élément extérieur se trouvait lorsque la balle est venue reposer dans ou sur lui, et

b) si une balle en mouvement à la suite d'un *coup* exécuté sur le *green* est déviée ou arrêtée par, ou vient au repos dans ou sur, n'importe quel élément extérieur en mouvement ou animé, à l'exception d'un ver ou d'un insecte, le coup doit être annulé, la balle replacée et le coup rejoué.

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

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

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

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

a) Match play

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

b) Stroke play

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

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

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

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

Si une balle d'un joueur est accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire, son *cadet* ou son *équipement*, aucune pénalité n'est encourue. Le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou, avant qu'un autre *coup* ne soit joué par l'un des camps, annuler le coup et jouer une balle sans pénalité aussi près que possible de l'emplacement duquel la balle d'origine avait été jouée en dernier (voir Règle 20-5).

Si la balle est venue au repos dans ou sur les vêtements ou l'équipement de l'adversaire ou de son cadet, le joueur peut, *sur le parcours* ou dans un *obstacle*, dropper la balle, ou, sur le *green*, placer la balle, aussi près que possible de l'emplacement où l'objet se trouvait quand la balle est arrivée au repos dans ou sur lui.

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

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

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

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

19-5 Par une autre balle

a) Au repos

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

En match play, aucune pénalité n'est encourue.

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

b) En mouvement

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

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

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

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

SITUATIONS AUTORISANT UN DÉGAGEMENT ET PROCÉDURE

Règle 20. Relever, Dropper et Placer ; Jouer d'un endroit impropre

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 doit être 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 doit encourir une pénalité d'un coup et la balle doit être replacée. Si elle n'est pas replacée, le joueur doit encourir la pénalité générale pour infraction à cette Règle mais aucune pénalité supplémentaire selon la Règle 20-1 ne doit être appliquée.

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

Exception : si un joueur encourt une pénalité pour avoir omis de procéder conformément à la Règle 5-3 ou 12-2, aucune pénalité supplémentaire selon la Règle 20-1 ne doit être appliquée.

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

20-2. Dropper et Redropper

a) Par qui et comment

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

Si la balle touche le joueur, son partenaire, l'un ou l'autre de leurs *cadets* ou leur *équipement* avant ou après avoir touché une partie de l'*aire de jeu*, 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 doit être droppée pas plus près du trou que l'emplacement déterminé qui, s'il n'est pas précisément connu du joueur, doit être estimé.

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

c) Quand redropper

Une balle droppée doit être redroppée sans pénalité si :

- (i) elle roule et vient reposer dans un *obstacle* ;
- (ii) elle roule et vient reposer hors d'un *obstacle* ;
- (iii) elle roule et vient reposer sur un *green* ;
- (iv) elle roule et vient reposer *hors limites* ;
- (v) elle roule et vient reposer dans une position où il y a interférence due à la situation de laquelle un dégagement avait été pris selon la Règle 24-2 (obstruction inamovible), la Règle 25-1 (terrain en condition anormale), la Règle 25-3 (green impropre) ou une Règle Locale (Règle 33-8) ou revient rouler dans l'impact de balle duquel elle a été relevée selon la Règle 25-2 (balle enfoncée) ;
- (vi) elle roule et vient reposer à plus de deux longueurs de club de l'endroit où elle avait d'abord touché une partie de l'*aire de jeu* ; ou
- (vii) elle roule et vient reposer plus près du trou que :
 - . sa position d'origine ou position estimée (voir Règle 20-2b), à moins que cela ne soit par ailleurs autorisé par les *Règles*; ou
 - . le point de dégagement le plus proche ou le point du dégagement maximal possible (Règle 24-2, 25-1 ou 25-3); ou
 - . 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 quelle des positions énumérées ci-dessus, elle doit être placée aussi près que possible de l'emplacement où elle a touché en premier une partie de l'*aire de jeu* lorsqu'elle a été redroppée.

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

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

20-3. Placer et replacer

a) Par qui et où

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

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

Autrement, le joueur doit encourir un coup de pénalité selon la Règle 18-2a ou 20-1.

b) Lie d'une balle devant être placée ou remplacée, modifié.

Si le lie d'origine dans lesquelles reposait une balle devant être placée ou remplacée a été modifié :

- (i) sauf dans un *obstacle*, la balle doit être placée à l'emplacement le plus proche et le plus similaire de l'emplacement d'origine où elle reposait, qui ne se trouve ni à plus d'une longueur de club du lie d'origine, 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 d'origine doit être recréé aussi proche que possible et la balle doit être placée dans ce lie.

c) Emplacement non déterminable

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

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

d) Balle ne pouvant s'immobiliser sur un emplacement

Si, lorsqu'une balle est placée, elle ne peut s'immobiliser à l'emplacement sur lequel elle a été placée, elle doit être remplacée sans pénalité. Si, à nouveau, elle ne peut rester 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.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 20-1, -2 OU -3:

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

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

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

Une balle substituée devient la balle en jeu quand elle a été droppée ou placée.

(Balle incorrectement substituée - voir Règle 15-1)

(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, selon les *Règles*, un joueur choisit ou est obligé de jouer son *coup* suivant d'où un coup précédent avait été joué, il doit procéder de la façon suivante :

- si le coup doit être joué de *l'aire de départ*, la balle devant être jouée doit l'être d'un endroit quelconque à l'intérieur de l'aire de départ et peut être placée sur un tee,
- si le coup doit être joué *sur le parcours* ou d'un *obstacle*, elle doit être droppée,
- si le coup doit être joué depuis le *green*, elle doit être placée.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A 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 endroit impropre où d'une autre façon non conforme aux *Règles*, mais non jouée, peut être relevée sans pénalité, et le joueur doit ensuite procéder correctement.

20-7. Jouer d'un endroit impropre

Pour une balle jouée de l'extérieur de *l'aire de départ* ou d'un départ impropre - voir Règle 11-4 et -5.

a) Match play

Si un joueur joue un *coup* avec une balle qui a été droppée ou placée à un endroit impropre, il doit perdre le trou.

b) Stroke play

Si un compétiteur joue un *coup* avec sa *balle en jeu* :

- (i) qui a été droppée ou placée à un endroit impropre, ou
- (ii) qui a été *déplacée* et pas remplacée dans un cas où les *Règles* imposent le remplacement,

il doit, sous réserve qu'une grave infraction n'ait pas été commise, encourir la pénalité prescrite par la Règle applicable et terminer le trou avec la balle.

Si, après avoir joué d'un endroit impropre, un compétiteur prend conscience de ce fait et croit que cela peut impliquer une grave infraction, il peut, à la condition de ne pas avoir joué un coup depuis *l'aire de départ* suivante ou dans le cas du dernier trou du tour, quitté le *green*, déclarer qu'il finira le trou avec une deuxième balle droppée ou placée conformément aux *Règles*.

Le compétiteur doit rapporter les faits au *Comité* avant de rendre sa carte de score ; s'il omet d'agir ainsi il doit être disqualifié.

Le *Comité* doit déterminer si une grave infraction à la Règle a eu lieu.

Si c'est le cas, le score avec la deuxième balle doit compter et le compétiteur doit ajouter deux coups de pénalité à son score avec cette balle.

Si une grave infraction a eu lieu et que le compétiteur a omis de la corriger comme indiqué ci-dessus, il doit être disqualifié.

Note : si un compétiteur joue une seconde balle, les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant la balle que le *Comité* a décidé de ne pas prendre en compte et les *coups* joués ultérieurement sur cette balle doivent être ignorés.

Règle 21. Nettoyer la balle

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

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

Si un joueur nettoie sa balle pendant le jeu d'un trou à l'exception des cas prévus dans cette Règle, il doit encourir 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 doit encourir la pénalité pour infraction à la Règle 20-3a, mais aucune pénalité supplémentaire selon la Règle 21 ne doit être appliquée.

Exception : si un joueur encourt une pénalité pour avoir omis d'agir en conformité avec la Règle 5-3, 12-2 ou 22, aucune pénalité supplémentaire selon la Règle 21 ne doit être appliquée.

Règle 22. Balle gênant ou aidant le jeu

Tout joueur peut :

- a) relever sa balle s'il considère que la balle pourrait aider tout autre joueur, ou
- b) faire relever toute autre balle s'il considère que la balle pourrait gêner son jeu ou aider le jeu de tout autre joueur, mais ceci ne doit pas être fait pendant qu'une autre balle est en mouvement.

En *stroke play* un joueur requis de relever sa balle peut jouer en premier au lieu de la relever.

Une balle relevée en application de cette Règle doit être replacée.

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

Note : Sauf sur le *green*, la balle ne peut pas être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle - Voir Règle 21.

Règle 23. Détritus

Définition

Les détritits sont les objets naturels tels que les pierres, feuilles, brindilles, branches ou similaires, les excréments, les vers et les insectes ainsi que les rejets ou tas faits par eux, à condition que ces objets ne soient pas fixés, ne poussent pas, ne soient pas solidement incrustés dans le sol et n'adhèrent pas à la balle.

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

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

La glace manufacturée est une *obstruction*.

La rosée et le givre ne sont pas des détritits.

23-1. Dégagement

Sauf lorsque à la fois le *détritits* et la balle reposent dans le même *obstacle* ou le touchent, tout détritits peut être enlevé sans pénalité. Si la balle se *déplace*, voir Règle 18-2c.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :
Match Play : perte du trou - Stroke Play : deux coups
(Recherche d'une balle dans un obstacle - voir Règle 12-1).
(Toucher la ligne de putt - voir Règle 16-1a).

RÈGLE 24. Obstructions

Définition

Point de dégagement le plus proche

Le "point de dégagement le plus proche" est le point de référence pour s'affranchir d'une interférence due :

- à une *obstruction* inamovible (Règle 24-2),
- un *terrain en condition anormales* (Règle 25-1)
- ou un *green impropre* (Règle 25-3).

C'est le point sur *l'aire de jeu*, le plus proche de l'endroit où repose la balle, qui n'est pas plus près du trou et où il n'y aurait pas d'interférence (comme défini) si la balle y était placée.

Note : Le joueur devrait déterminer son point de dégagement le plus proche 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.

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 déterminant le *hors limites*, tels que murs, clôtures, piquets et palissades ;
- b) de toute partie, qui est hors limites, d'un objet artificiel inamovible ; et
- c) de toute construction décrétée par le *Comité* comme étant partie intégrante de l'aire de jeu.

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

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

24-1. Obstruction amovible

Un joueur peut obtenir un dégagement d'une *obstruction* amovible comme suit

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

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée en application de la Règle 24-1.

Lorsqu'une balle est en mouvement, une obstruction qui pourrait influencer le mouvement de la balle, autre qu'un *drapeau* pris en charge ou l'*équipement* des joueurs, ne doit pas être enlevée.
(Exercer une influence sur la balle – voir règle 1-2)

Note : Si une balle devant 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 en est si proche que 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*. Autrement, une intervention 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 obtenir le dégagement d'une interférence due à une *obstruction* inamovible, sans pénalité, de la façon suivante :

(i) **sur le parcours** : si la balle repose *sur le parcours*, il faut déterminer le *point de dégagement le plus proche* qui n'est ni dans un *obstacle* ni sur un *green* .

Le joueur doit relever la balle et la dropper à moins d'une longueur de club du *point de dégagement le plus proche* et pas plus près du trou que ce point, sur une partie de l'*aire de jeu* qui évite l'interférence (comme définie) due à 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 et dropper la balle selon la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point de dégagement le plus proche* doit être dans le *bunker* et que la balle doit être droppée dans le *bunker*.

(iii) **sur le green** : si la balle repose sur le *green*, le joueur doit relever la balle et la placer au *point de dégagement le plus proche* qui n'est pas dans un *obstacle*. Le *point de dégagement le plus proche* peut se situer en dehors du *green*.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon la Règle 24-2b.

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

Exception : un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon la Règle

24-2b si :

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

Note 1 : si une balle est dans un *obstacle d'eau* (y compris un *obstacle d'eau latéral*), le joueur n'a pas droit au dégagement sans pénalité d'une interférence due à une *obstruction* inamovible. Le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou procéder suivant la Règle 26-1.

Note 2 : Si une balle devant 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 de dégagement le plus proche* sans passer par dessus, à travers ou par dessous l'*obstruction*.

c) Balle perdue

C'est une question de fait qu'une balle perdue après avoir été frappée en direction d'une *obstruction* inamovible soit perdue dans l'*obstruction*. Pour pouvoir traiter la balle comme perdue dans l'*obstruction*, il doit y avoir évidence raisonnable que ce soit le cas. En l'absence d'une telle évidence, la balle doit être traitée comme une *balle perdue* et la Règle 27 s'applique.

Si une balle est perdue dans une *obstruction* inamovible, il faut déterminer l'endroit où la balle est entrée en dernier dans l'*obstruction* et, pour permettre l'application de cette Règle, la balle doit être considérée comme reposant à cet endroit .

Sur le parcours : si la balle est entrée en dernier dans l'*obstruction* inamovible à un endroit situé *sur le parcours*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(i).

Dans un bunker: si la balle est entrée en dernier dans l'*obstruction* inamovible à un endroit situé dans un *bunker*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(ii).

Dans un obstacle d'eau (y compris un obstacle d'eau latéral): si la balle est entrée en dernier dans l'*obstruction* inamovible à un endroit 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.

Sur le green: si la balle est entrée en dernier dans l'*obstruction* inamovible à un endroit situé sur le *green*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 24-2b(iii).

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

Règle 25. Terrain en conditions anormales, balle enfoncée et green impropre

Définitions

On appelle terrain en conditions anormales toute *eau fortuite*, *terrain en réparation* ou trou, rejet ou piste fait par un *animal fouisseur*, un reptile ou un oiseau.

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

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

L'eau fortuite est toute accumulation temporaire d'eau sur le *terrain*, visible avant ou après que le joueur ait pris son *stance* et qui n'est pas dans un *obstacle d'eau*.

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

La glace manufacturée est une *obstruction*.

La rosée et le givre ne sont pas de l'eau fortuite.

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

Un terrain en réparation est toute partie de l'aire de jeu ainsi marquée par ordre du *Comité* ou décrétée comme telle par son représentant autorisé.

Cela inclut tout ce qui est mis en tas pour être évacué et un trou, même non signalé, creusé par un ouvrier du terrain.

Tout sol et toute herbe, buisson, arbre ou autre chose poussant à l'intérieur du terrain en réparation fait partie du terrain en réparation.

La lisière d'un terrain en réparation se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut.

Les piquets et les lignes délimitant le terrain en réparation font partie de ce dernier. De tels piquets sont des *obstructions*.

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

Note 1 : des chutes de gazon coupé et tout autre matériau laissés sur l'aire de jeu et qui ont été abandonnés, sans intention d'être enlevés, ne sont pas considérés comme terrain en réparation à moins d'être marqués comme tel.

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

Le point de dégagement le plus proche est le point de référence pour s'affranchir d'une interférence due à une *obstruction* inamovible (Règle 24-2), un *terrain en condition anormales* (Règle 25-1) ou un *green impropre* (Règle 25-3).

C'est le point sur l'*aire de jeu*, le plus proche de l'endroit où repose la balle, qui n'est pas plus près du trou et où il n'y aurait pas d'interférence (comme défini) si la balle y était placée.

Note : Le joueur devrait déterminer son point de dégagement le plus proche 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.

Un green impropre est tout green autre que celui du trou en train d'être joué.

A moins qu'il en soit stipulé autrement par le *Comité*, ce terme inclut un putting green d'entraînement ou un green d'approches sur le terrain.

25-1. Terrain en conditions anormales

a) Interférence

Il y a interférence due à un *terrain en conditions anormales* lorsqu'une balle y repose ou le touche ou bien lorsqu'une telle condition 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 telle condition sur le *green* s'interpose sur sa *ligne de putt*. Autrement, une intervention sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi une interférence selon cette Règle.

Note : Le *Comité* peut établir une Règle locale refusant au joueur un dégagement d'une interférence concernant son *stance* par un *terrain en conditions anormales*.

b) Dégagement

Sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* ou un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut obtenir le dégagement d'une interférence due à un *terrain en conditions anormales* de la façon suivante:

(i) sur le parcours : si la balle repose sur le *parcours*, il faut déterminer le *point de dégagement le plus proche* qui n'est ni dans un *obstacle* ni sur un *green*.

Le joueur doit relever la balle et la dropper à moins d'une longueur de club du *point de dégagement le plus proche* et pas plus près du trou que ce point, sur une partie de l'*aire de jeu* qui évite l'interférence (comme définie) due à la situation 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 et dropper la balle soit :

- **sans pénalité**, selon la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point de dégagement le plus proche* doit être dans le *bunker* et que la balle doit être droppée dans le *bunker*, ou si le dégagement total est impossible, dans le *bunker* aussi près que possible de l'endroit où reposait la balle, mais pas plus près du trou, sur une partie de l'*aire de jeu* qui offre le maximum possible de dégagement de la situation ;

- **ou avec une pénalité d'un coup**, en dehors du *bunker*, en gardant le point où la balle reposait directement entre le trou et l'endroit où la balle est droppée, sans limite à la 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 de dégagement le plus proche* qui n'est pas dans un *obstacle*, ou si le dégagement total est impossible, à l'emplacement le plus proche de l'endroit où reposait la balle qui offre le maximum possible de dégagement de la situation, mais pas plus près du trou ni dans un obstacle. Le point de dégagement le plus proche ou du dégagement maximal possible peut se situer en dehors du *green*.

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

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

Exception : un joueur ne peut obtenir un dégagement selon la règle 25-1b :

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

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

c) Balle perdue dans les situations couvertes par la règle 25-1.

C'est une question de fait qu'une balle, perdue après avoir été frappée en direction d'un *terrain en conditions anormales* soit perdue dans une telle situation. Pour pouvoir traiter la balle comme perdue dans le terrain en conditions anormales, il doit y avoir évidence raisonnable que ce soit le cas. En l'absence d'une telle évidence, la balle doit être traitée comme une *balle perdue* et la Règle 27 s'applique.

Si une balle est perdue dans un terrain en conditions anormales, il faut déterminer l'endroit où la balle est entrée en dernier dans la zone et, pour permettre l'application de cette Règle, la balle doit être considérée comme reposant à cet endroit.

Sur le parcours : si la balle est entrée en dernier dans le *terrain en conditions anormales* à un endroit situé *sur le parcours*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 25-1b(i).

Dans un bunker : si la balle est entrée en dernier dans le *terrain en conditions anormales* à un endroit situé dans un *bunker*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 25-1b(ii).

Dans un obstacle d'eau (y compris un obstacle d'eau latéral) : si la balle est entrée en dernier dans le *terrain en conditions anormales* à un endroit 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.

Sur le green : si la balle est entrée en dernier dans le *terrain en conditions anormales* à un endroit situé sur le *green*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et se dégager comme prévu à la Règle 25-1b(iii).

25-2. Balle enfoncée

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

"Zone tondue ras" désigne toute partie de l'*aire de jeu* y compris les passages dans le rough, tondue à hauteur du fairway ou moins.

25-3. Green impropre

Interférence

Il y a interférence due à un green impropre quand une balle est sur le green impropre. Une interférence avec le stance du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel n'est pas, en soi, une interférence selon cette Règle.

Dégagement

Si un joueur a une interférence due à un *green impropre*, le joueur doit se dégager, sans pénalité, de la façon suivante:

Il faut déterminer le *point de dégagement le plus proche* qui n'est ni dans un *obstacle* ni sur un *green*. Le joueur doit relever la balle et la dropper à moins d'une longueur de club du *point de dégagement le plus proche* et pas plus près du trou que ce point, sur une partie de l'*aire de jeu* qui évite l'interférence (comme définie) due au green impropre et n'est ni dans un obstacle, ni sur un green.

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

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

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

Définitions

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. Tout sol ou eau situés à l'intérieur des lisières d'un obstacle d'eau font partie de cet obstacle d'eau.

La lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Les piquets et les lignes déterminant les lisières des obstacles d'eau sont dans l'obstacle. De tels piquets sont des *obstructions*.

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

Note 1 : les obstacles d'eau (autres que les *obstacles d'eau latéraux*) devraient être délimités par des piquets ou des lignes 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.

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

Cette partie d'un obstacle d'eau qui doit être jouée en obstacle d'eau latéral devrait être distinctement délimitée.

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

Note 1 : les obstacles d'eau latéraux devraient être délimités par des piquets ou des lignes 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.

26-1. Balle dans un obstacle d'eau

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

Pour pouvoir traiter la balle comme perdue dans l'obstacle, il doit y avoir évidence raisonnable que la balle s'y soit logée.

En l'absence d'une telle évidence, la balle doit être traitée comme une *balle perdue* et la Règle 27 s'applique.

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

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

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

(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) la balle vient reposer dans l'obstacle

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

- (i) procéder selon la Règle 26-1 ; ou
 - (ii) avec une pénalité d'un coup, jouer une balle aussi près que possible de l'endroit d'où le dernier coup avait été joué depuis l'extérieur de l'obstacle (voir Règle 20-5).
- Si le joueur continue selon la Règle 26-1a, il peut choisir de ne pas jouer la balle droppée. Si tel est son choix, il peut :
- a) procéder selon la Règle 26-1b, en ajoutant la pénalité supplémentaire d'un coup prescrite par cette Règle ; ou
 - b) procéder selon la Règle 26-1c, si elle est applicable, en ajoutant la pénalité supplémentaire d'un coup prescrite par cette Règle ; ou
 - c) ajouter une pénalité supplémentaire d'un coup et jouer une balle aussi près que possible de l'endroit d'où le dernier coup avait été joué depuis l'extérieur de l'obstacle (voir Règle 20-5).

b) balle perdue ou injouable à l'extérieur de l'obstacle ou hors limites

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

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

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

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

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

Règle 27. Balle perdue ou hors limites ; Balle provisoire

Définitions

Une balle est perdue si :

- elle n'a pas été retrouvée ou identifiée par le joueur comme étant la sienne, moins de cinq minutes après que le *camp* du joueur, ou son ou leurs cadets, aient commencé à la chercher ; ou
- le joueur a mis une autre balle en jeu selon les *Règles*, même s'il n'a pas recherché la balle d'origine ; ou
- le joueur a joué tout coup avec 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, auxquels cas la balle provisoire devient la *balle en jeu*.

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

On appelle hors limites ce qui est au delà des limites de *l'aire de jeu* ou toute partie de *l'aire de jeu* 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 proches de l'intérieur de l'aire de jeu au niveau du sol des piquets ou des poteaux de la clôture, à l'exclusion des renforts inclinés.

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

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

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

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

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

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*.

27-1. Balle perdue ou hors limites

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

Exceptions:

- S'il y a évidence raisonnable que la balle d'origine soit perdue dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit procéder selon la Règle 26-1.
- S'il y a évidence raisonnable que la balle d'origine soit perdue dans une *obstruction* inamovible (Règle 24-2c) ou dans un *terrain en conditions anormales* (Règle 25-1c) le joueur peut procéder selon la Règle applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 27-1 :

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

27-2. Balle provisoire

a) Procédure

Si une balle risque d'être *perdue* en dehors d'un *obstacle d'eau*, ou si elle risque d'être *hors limites*, afin de gagner du temps, le joueur peut jouer provisoirement une autre balle conformément à la Règle 27-1. Le joueur doit informer son adversaire en match play ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en stroke play qu'il a l'intention de jouer une *balle provisoire* et il doit la jouer avant que lui-même ou son partenaire ne parte en avant pour rechercher la balle d'origine. S'il omet d'agir ainsi et joue une autre balle, une telle balle n'est pas une balle provisoire et devient la *balle en jeu* avec pénalité de coup et distance (Règle 27-1) ; la balle d'origine est considérée comme perdue.

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

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 joue 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 considérée comme *perdue* et la balle provisoire devient la balle en jeu avec pénalité de coup et distance (Règle 27-1).

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

S'il y a évidence raisonnable que la balle d'origine soit perdue dans un obstacle d'eau, le joueur doit procéder conformément à la règle 26-1.

Exception : s'il y a évidence raisonnable que la balle d'origine soit perdue dans une *obstruction* inamovible (Règle 24-2c) ou dans un *terrain en conditions anormales* (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. S'il omet d'agir ainsi, tous *coups* ultérieurs joués avec la balle provisoire doivent constituer une *erreur de balle* et les dispositions de la Règle 15 doivent être appliquées.

Note : les coups joués et les coups de pénalité encourus uniquement en jouant une balle provisoire abandonnée par la suite selon la Règle 27-1c doivent être ignorés.

Règle 28. Balle injouable

Le joueur peut déclarer sa balle injouable à n'importe quel endroit de *l'aire de jeu* sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau*. Le joueur est le seul juge pour déterminer si sa balle est injouable.

Si le joueur considère que sa balle est injouable, il doit avec une pénalité d'un coup:

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

Si la balle injouable est dans un *bunker* le joueur peut procéder selon la clause a, b, ou c.

S'il choisit de procéder selon la clause b ou c, une balle doit être droppée dans le bunker.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE :

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

AUTRES FORMES DE JEU

Règle 29. Threesomes et foursomes

Définitions

Threesome : Une partie dans laquelle un joueur joue contre 2 autres joueurs, chaque camp jouant une balle.

Foursome : Une partie dans laquelle 2 joueurs jouent contre 2 autres joueurs, chaque camp jouant une balle.

29-1. Règle générale

Dans un *threesome* ou un *foursome*, durant tout *tour conventionnel*, les partenaires doivent jouer alternativement des *aires de départs* et alternativement durant le jeu de chaque trou.

Les *coups de pénalité* n'affectent pas l'ordre de jeu.

29-2. Match play

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

29-3. Stroke play

Si les *partenaires* jouent un *coup* ou des *coups* dans un ordre incorrect, ce ou ces coups doivent être annulés et le camp doit encourir 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'endroit d'où il avait joué pour la première fois dans un ordre incorrect (voir Règle 20-5). Si le camp joue un coup de *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 doit être disqualifié.

Règle 30. Match play à 3 balles, à la meilleure balle et à 4 balles

Définitions

A trois balles : Une compétition en match play dans laquelle 3 joueurs jouent les uns contre les autres, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matches distincts.

A la meilleure balle : Un match dans lequel un joueur joue contre la meilleure balle de 2 ou la meilleure balle de 3 joueurs.

A quatre balles : Un match dans lequel 2 joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle de 2 autres joueurs.

30-1. Les Règles de Golf s'appliquent

Les Règles de Golf, pour autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les Règles particulières ci-après, doivent s'appliquer aux matches à 3 balles, à la meilleure balle et à 4 balles.

30-2. Match play à trois balles

a) balle au repos déplacée par un adversaire

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

b) Balle accidentellement déviée ou arrêtée par un adversaire

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

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

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

30-3. Match play à la meilleure balle et à 4 balles

a) Représentation du camp.

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

b) Maximum de quatorze clubs

Le camp doit être pénalisé pour une infraction à la Règle 4-4 par n'importe lequel des partenaires.

c) Ordre de jeu

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

d) Erreur de balle

Si un joueur joue un coup en commettant une *erreur de balle*, sauf dans un *obstacle*, il doit être disqualifié pour ce trou, mais son *partenaire* n'encourra aucune pénalité, même si la balle jouée par erreur lui appartient. Si la balle jouée par erreur appartient à un autre joueur, son propriétaire doit placer une balle sur l'emplacement d'où la balle jouée par erreur avait été jouée en premier.

e) Disqualification d'un camp

- (i) Un camp doit être disqualifié pour une infraction par n'importe lequel des *partenaires* à l'une quelconque des Règles suivantes :
- . Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles
 - . Règle 4-1 ou -2 : Clubs
 - . Règle 5-1 ou -2 : La balle
 - . Règle 6-2a : Handicap (jouer avec un handicap supérieur au handicap réel).
 - . Règle 6-4 : Cadet
 - . Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent (violation répétée)
 - . Règle 14-3 : Dispositifs artificiels et équipement inhabituel.
- (ii) Un camp doit être disqualifié pour une infraction par tous les *partenaires* à l'une quelconque des Règles suivantes :
- . Règle 6-3 : Heure de départ et groupes
 - . Règle 6-8 : Interruption du jeu

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 doit pas s'appliquer à son partenaire. Lorsque la pénalité spécifiée est la perte du trou, la conséquence doit être de disqualifier le joueur pour ce trou.

g) Autre forme de match jouée conjointement

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

Règle 31. Stroke play à quatre balles

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

31-1. Les Règles de Golf s'appliquent

Les Règles de Golf, pour autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les Règles particulières ci-après, doivent s'appliquer 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 une quelconque partie d'un *tour conventionnel*. Les partenaires ne sont pas tenus d'être tous deux présents. Un compétiteur absent peut rejoindre son partenaire entre les trous, mais pas pendant le jeu d'un trou.

31-3. Maximum de quatorze clubs

Le camp doit être pénalisé pour une infraction à la Règle 4-4 par l'un ou l'autre des partenaires.

31-4. Enregistrement du score

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

(Score incorrect - voir Règle 31-7a).

31-5. Ordre de jeu

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

31-6. Erreur de balle

Si un compétiteur joue un coup ou des coups en commettant une *erreur de balle* sauf dans un *obstacle*, il doit ajouter deux coups de pénalité à son score pour le trou et doit ensuite jouer la balle correcte. Son *partenaire* n'encourt aucune pénalité, même si la balle jouée par erreur lui appartient.

Si la balle jouée par erreur appartient à un autre compétiteur, son propriétaire doit placer une balle sur l'endroit d'où la balle jouée par erreur avait été jouée en premier.

31-7. Pénalités de disqualification

a) Infraction commise par l'un des partenaires

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

- . Règle 1-3 : Entente pour déroger aux Règles
- . Règle 3-4 : Refus de se conformer à une Règle
- . Règle 4-1 ou -2 : Clubs
- . Règle 5-1 ou -2 : La balle
- . Règle 6-2b : Handicap (jouer avec un handicap supérieur au handicap réel) (absence de mention du handicap)
- . Règle 6-4 : Cadet
- . Règle 6-6b : Signer et rendre la carte
- . Règle 6-6d : Score incorrect sur un trou - par exemple lorsque le score enregistré du partenaire dont le score doit compter est inférieur à celui effectivement réalisé. Si le score enregistré du partenaire dont le score doit compter est supérieur à celui effectivement réalisé, il doit être maintenu tel que rendu.

- . Règle 6-7 : Retarder indûment le jeu ; Jeu lent (violation répétée)
- . Règle 7-1 : Entraînement avant ou entre les tours
- . Règle 14-3 : Dispositifs artificiels et équipement inhabituel
- . Règle 31-4 : Scores bruts devant être pris en compte non identifiables individuellement.

b) Infraction commise par les deux partenaires

Un *camp* doit être disqualifié :

- (i) pour infraction par les deux *partenaires* à la Règle 6-3 (heure de départ et groupes) ou à la Règle 6-8 (interruption du jeu), ou
- (ii) si, sur un même trou, chaque *partenaire* est en 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 doit être disqualifié seulement pour le trou auquel l'infraction a été commise.

31-8. Conséquence d'autres pénalités

Si l'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 doit pas être appliquée à son partenaire.

Règle 32. Compétitions contre bogey, contre par et Stableford

32-1. Règlements

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

a) Compétitions contre bogey et contre par

Le décompte dans les compétitions contre bogey et contre par est celui employé dans le match play. Tout trou dont le score n'est pas mentionné par un compétiteur doit être considéré comme un trou perdu.

Le gagnant est le compétiteur qui obtient le meilleur résultat sur l'ensemble des trous.

Le *marqueur* est responsable de la seule inscription du nombre de coups en brut sur chacun des trous où le compétiteur réalise un score net égal ou inférieur au score fixé.

Note 1 : Maximum de 14 clubs. Pénalités comme en match play - Voir Règle 4-4.

Note 2 : Retarder indûment le jeu; Jeu lent (Règle 6-7) – Le score du compétiteur doit être ajusté en déduisant un trou du résultat total.

b) Compétitions Stableford

Le décompte dans les compétitions Stableford consiste à attribuer des points par rapport à un score fixé pour chaque trou comme suit :

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* ne doit être responsable que de l'inscription du nombre de coups en brut sur chaque trou où le compétiteur réalise un score net qui lui rapporte un ou plusieurs points.

Note 1 : maximum de 14 clubs (Règle 4-4) - Les pénalités s'appliquent comme suit :

Du total des points marqués pour le tour, déduction de deux points pour chaque trou sur lequel toute infraction a été commise. Déduction maximale par tour : quatre points.

Note 2 : Retarder indûment le jeu; Jeu lent (Règle 6-7) – Le score du compétiteur doit être ajusté en déduisant deux points du score total des points du tour.

32-2. Pénalités de disqualification

a) de la compétition

Un compétiteur doit être disqualifié de la compétition pour une infraction à l'une quelconque des Règles suivantes :

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

b) Pour un trou

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

ADMINISTRATION

Règle 33. Le Comité

33-1. Règlements ; Déroger aux Règles

Le *Comité* doit établir les règlements selon lesquels une compétition doit être jouée.

Le Comité n'a aucun pouvoir pour déroger à une Règle de golf.

Certaines règles particulières régissant le stroke play ont des différences si importantes de celles régissant le match play que l'association des deux formes de jeu n'est pas faisable et n'est pas autorisée. Les résultats des parties jouées et les scores rendus dans ces circonstances ne doivent pas être acceptés.

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

33-2. L'aire de jeu

a) Déterminer les limites et les lisières.

Le *Comité* doit déterminer de façon précise :

- (i) l'aire de jeu 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 de l'aire de jeu.

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* abimé pour le rendre conforme à la Définition, le *Comité* pourra faire placer un nouveau trou dans une position proche et similaire.

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

c) Terrain d'entraînement

Lorsqu'il n'y a pas de terrain d'entraînement disponible en dehors de la zone d'une aire de jeu de 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* de l'aire de jeu de la compétition.

d) Aire de jeu injouable

Si le *Comité* ou son représentant autorisé considère que pour quelque raison que ce soit, l'aire de jeu n'est pas dans un état jouable ou qu'il y a des circonstances qui rendent le déroulement normal du jeu impossible, il peut, en match play ou en stroke play, ordonner une suspension momentanée du jeu, ou bien en stroke play déclarer le jeu nul et non avvenu et annuler tous les scores pour le tour concerné. Quand un tour est annulé, toutes les pénalités encourues durant ce tour sont annulées.

(Procédure pour interruption et reprise du jeu - voir Règle 6-8).

33-3. Heures de départ et groupes

Le *Comité* doit fixer les heures de départ et, en stroke play, composer les groupes dans lesquels les compétiteurs doivent jouer.

Lorsqu'une compétition en match play est jouée sur une longue période, le Comité doit déterminer dans quel délai chaque tour doit être terminé.

Lorsque les joueurs sont autorisés à se mettre d'accord sur la date de leur match dans les limites de ce délai, le Comité devrait annoncer que le match doit être joué à une heure donnée du dernier jour du délai à moins que les joueurs ne se soient mis d'accord sur une date antérieure.

33-4. Table des coups donnés ou reçus

Le *Comité* doit publier une table indiquant l'ordre des trous auxquels les coups de handicap doivent être donnés ou reçus.

33-5. Carte de score

En stroke play, le Comité doit fournir à chaque compétiteur une carte de score comportant la date et le nom du compétiteur ou les noms des compétiteurs en foursome stroke play ou en stroke play à quatre balles.

En stroke play, le Comité est responsable de l'addition des scores et de l'application du handicap consigné sur la carte.

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 ainsi que de l'addition des scores de la meilleure balle.

Dans les compétitions contre bogey, contre par ou Stableford, le Comité est responsable de l'application du handicap consigné sur la carte et de la détermination du résultat sur chaque trou ainsi que du résultat global ou du total des points.

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.

33-8. Règles locales

a) Directives

Le Comité peut établir et publier des Règles locales pour des situations locales anormales si elles sont conformes aux directives exposées à l'Appendice I.

b) Annulation ou modification d'une pénalité

Une Règle de Golf ne doit pas être annulée par une Règle locale. Cependant, si un *Comité* considère que des situations locales anormales entravent à ce point le bon déroulement du jeu qu'il s'avère nécessaire d'établir une Règle locale qui modifie les Règles, cette Règle locale doit être autorisée par le Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews.

Règle 34. Contestations et décisions

34-1. Réclamations et pénalités

a) Match Play

En match play, si une réclamation est déposée auprès du *Comité* selon la Règle 2-5, une décision devrait être rendue aussitôt que possible afin que l'état du match puisse, si nécessaire, être ajusté.

Si une réclamation n'est pas faite dans le délai prévu par la Règle 2-5, elle ne doit pas être prise en considération à moins qu'elle ne soit fondée sur des faits antérieurement inconnus du joueur présentant la réclamation et que ce dernier ait reçu d'un adversaire un renseignement inexact (Règles 6-2a et 9). En aucun cas une réclamation postérieure à la proclamation officielle du résultat du match ne doit être prise en considération, à moins que le Comité ne soit convaincu que l'adversaire savait qu'il donnait un renseignement inexact.

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

Sauf comme il est stipulé ci-dessous, en stroke play, aucune pénalité ne doit être annulée, modifiée ou imposée après la clôture de la compétition. Une compétition est considérée comme close lorsque le résultat a été officiellement annoncé ou, dans une qualification en stroke play suivie par un match play, lorsque le joueur a pris le départ de son premier match.

Exceptions : Une pénalité de disqualification doit être imposée après la clôture de la compétition si un compétiteur :

(i) était en infraction avec la Règle 1-3 (Entente pour déroger aux Règles) ; ou

(ii) a rendu une carte de score sur laquelle il avait consigné un handicap qu'il savait, avant la clôture de la compétition, être supérieur à celui auquel il avait droit et que cela affectait le nombre de coups reçus (Règle 6-2b) ; ou

(iii) a rendu un score sur n'importe quel trou inférieur à celui effectivement réalisé (Règle 6-6d) pour toute raison autre que l'omission d'inclure une pénalité qu'il ignorait, avant la clôture de la compétition, avoir encouru ; ou

(iv) savait, avant la clôture de la compétition, qu'il avait été en infraction avec toute autre *Règle* pour laquelle la pénalité prescrite est la disqualification.

34-2. Décision de l'arbitre

Si un *arbitre* a été nommé par le *Comité*, sa décision doit être sans appel.

34-3. Décision du Comité

En l'absence d'*arbitre*, toute contestation ou tout point douteux sur les *Règles* doit être soumis au *Comité* dont la décision sera sans appel.

Si le Comité ne parvient pas à prendre une décision, il doit soumettre la contestation ou le point douteux au Comité des Règles de Golf du Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews, dont la décision sera 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 Royal & Ancient 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 déposer un exposé concordant par la voie de la Commission Sportive du Club au Comité des Règles de Golf afin d'obtenir une opinion quant à l'exactitude de la décision rendue.

La réponse sera envoyée au Président de la Commission Sportive du Club ou des Clubs concernés.

Si le jeu s'est déroulé autrement qu'en conformité avec les Règles de Golf, le Comité des Règles de Golf ne rendra de décision sur aucune question.

APPENDICE I

REGLES LOCALES ; REGLEMENTS DE LA COMPETITION

Partie A : Règles Locales

Comme il l'est prévu dans la Règle 33-8, le Comité peut établir et publier des Règles locales pour des situations locales anormales si elles sont conformes aux directives exposées dans cet Appendice. En outre, une information détaillée concernant des Règles locales acceptables et interdites est donnée dans les "Décisions sur les Règles de Golf" sous la Règle 33-8.

Si des situations locales anormales gênent le bon déroulement du jeu et que le Comité considère nécessaire de modifier une Règle de Golf, l'autorisation du Royal & Ancient Golf Club of St. Andrews doit être obtenue.

1. Déterminer les limites et les lisières

Spécifier les moyens utilisés pour déterminer les hors limites, les obstacles d'eau, les obstacles d'eau latéraux, les terrains en réparation, les obstructions et les parties intégrantes de l'aire de jeu (Règle 33-2a).

2. Obstacles d'eau

a. Obstacles d'eau latéraux

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

b. Balle provisoire

Autoriser le jeu d'une balle provisoire pour une balle pouvant être un obstacle d'eau dont les caractéristiques sont telles que si la balle d'origine n'est pas trouvée, il y a évidence raisonnable qu'elle est perdue dans l'obstacle d'eau et qu'il serait impraticable de déterminer si la balle est dans l'obstacle ou que ce faire aurait pour conséquence de retarder indûment le jeu. La balle doit être jouée provisoirement selon l'une des options utilisables selon la Règle 26-1 ou toute règle locale applicable. Dans un tel cas, si une balle provisoire est jouée et que la balle d'origine est dans un obstacle d'eau, le joueur peut, soit jouer la balle d'origine comme elle repose, soit continuer avec la balle provisoire en jeu, mais n'est plus autorisé à appliquer la procédure de la Règle 26-1 en ce qui concerne la balle d'origine.

3. Zones de l'aire de jeu à préserver ; zones écologiquement sensibles

Aider à la préservation de l'aire de jeu en délimitant des zones comprenant des gazonnières, jeunes plantations ou d'autres parties de l'aire de jeu cultivées, comme "terrain en réparation" duquel le jeu est interdit.

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

4. Conditions temporaires :

boue, extrême humidité, mauvais état et protection de l'aire de jeu.

a) Relever une balle enfoncée, la nettoyer.

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

b) "Balle placée" et "Règles d'hiver"

Des conditions défavorables, comprenant le mauvais état de l'aire de jeu ou la présence de boue, sont parfois si généralisées, surtout pendant les mois d'hiver, que le Comité peut décider par une Règle locale temporaire d'autoriser le dégagement, soit pour protéger l'aire de jeu, soit pour favoriser un jeu plus juste et plus agréable. Une telle Règle Locale doit être retirée aussitôt que les conditions le justifient.

5. Obstructions

a) Règle générale

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

Déclarer toute construction comme étant partie intégrante de l'aire de jeu et donc pas une obstruction, par exemple les bords construits des aires de départ, des greens et des bunkers (Règles 24 et 33-2a).

b) Pierres dans les bunkers

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

c) Routes et chemins

(i) Déclarer des surfaces artificielles et des bordures de routes et de chemins comme étant parties intégrantes de l'aire de jeu, ou

(ii) Accorder un dégagement du type que propose la Règle 24-2b des routes et chemins ne comportant pas de surfaces artificielles et de bordures si elles peuvent affecter le jeu de manière inéquitable.

d) Têtes d'arroseurs fixes

Accorder un dégagement d'une interposition des têtes d'arroseurs fixes se trouvant à moins de deux longueurs de club du green, lorsque la balle repose à moins de deux longueurs de club de la tête d'arroseur.

e) Protection des jeunes arbres

Accorder le dégagement pour la protection des jeunes arbres.

f) Obstructions temporaires

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

6. Dropping zones

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

- 24-2b ou 24-2c (obstruction inamovible),
- 25-1b ou -1c (terrain en conditions anormales),
- 25-3 (green impropre)
- 26-1 (obstacles d'eau et obstacles d'eau latéraux),
- 28 (balle injouable).

Partie B Règles Locales Types

En respectant les directives exposées en partie A de cet Appendice, le Comité peut adopter une Règle locale type en le mentionnant sur une carte de score ou un tableau d'affichage, en se référant aux exemples cités ci-dessous. Toutefois, les Règles Locales Types 3a, 3b, 3c, 6a et 6b ne devraient pas être imprimées ou mentionnées sur une carte de score étant donné qu'elles sont toutes de durée limitée.

1. Zones de l'aire de jeu à préserver; zones écologiquement sensibles

a. Terrain en réparation; jeu interdit

Si le Comité désire protéger une quelconque zone de l'aire de jeu, il devrait la déclarer terrain en réparation et interdire de jouer depuis cette zone.

La Règle locale suivante est recommandée:

"Le _____ (délimité par _____) est terrain en réparation à partir duquel le jeu est interdit. Si la balle d'un joueur repose dans la zone, ou si celle-ci interfère avec le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur doit se dégager selon la Règle 25-1.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE

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

b. Zones écologiquement sensibles

Si une autorité appropriée (p.ex., un organisme gouvernemental ou similaire) interdit, pour des raisons écologiques l'entrée dans une zone et / ou le jeu depuis une zone de l'aire de jeu ou contiguë à celle-ci, le Comité devrait établir une Règle locale clarifiant la procédure de dégagement.

Le Comité a une certaine latitude dans la détermination de la zone en la déclarant soit comme du terrain en réparation, un obstacle d'eau ou du hors limites. Cependant, il ne peut absolument 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 est une zone ainsi déclarée par une autorité appropriée, dont l'entrée dans la zone et / ou le jeu depuis la zone est interdit pour des raisons écologiques. Une telle zone peut être déterminée comme du terrain en réparation, un obstacle d'eau, un obstacle d'eau latéral ou du hors limites à l'appréciation du Comité pourvu que, dans le cas d'une zone écologiquement sensible qui est définie comme obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral, cette zone est, par Définition, obstacle d'eau.

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

2. Balle dans une zone écologiquement sensible

a. Terrain en réparation

Si une balle est dans une zone écologiquement sensible qui a été définie comme terrain en réparation, une balle doit être droppée conformément à la Règle 25-1b.

S'il y a évidence raisonnable qu'une balle est perdue à l'intérieur d'une zone écologiquement sensible qui a été définie comme terrain en réparation, le joueur peut se dégager sans pénalité comme prévu à la Règle 25-1c.

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

Si une balle est dans une zone écologiquement sensible qui a été définie comme obstacle d'eau ou obstacle d'eau latéral ou s'il y a évidence raisonnable qu'elle y soit perdue, le joueur doit, avec un coup de pénalité, procéder selon la Règle 26-1.

Note : si une balle droppée conformément à la Règle 26-1 roule dans une position où la zone écologiquement sensible interfère avec le stance du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel, le joueur doit se dégager comme prévu dans la clause 3 de cette Règle locale.

c. Hors limites

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

3. Interférence avec le stance ou la zone de mouvement intentionnel

Il y a interférence due à une zone écologiquement sensible quand une telle situation interfère avec le stance du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel. Si l'interférence existe, le joueur doit se dégager de la façon suivante:

i) Sur le parcours : si la balle repose sur le parcours, il faut déterminer sur l'aire de jeu le point le plus proche d'où repose la balle et qui

- (a) n'est pas plus près du trou
- (b) évite l'interférence due à la situation et
- (c) n'est ni dans un obstacle, ni sur un green.

Le joueur doit relever la balle et la dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie de l'aire de jeu qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci dessus.

ii) Dans un obstacle : si la balle est dans un obstacle, le joueur doit relever la balle et la dropper soit:

- (a) sans pénalité, dans l'obstacle, aussi près que possible de l'endroit où la balle reposait, mais pas plus près du trou, sur une partie de l'aire de jeu qui offre un dégagement total de la situation; ou
- (b) avec un coup de pénalité, en dehors de l'obstacle, en gardant le point où reposait la balle directement entre le trou et l'endroit où la balle est droppée, sans limites à la distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de l'obstacle. En outre, le joueur peut procéder selon la Règle 26 ou 28 si elle est applicable.

iii) Sur le green : si la balle est sur le green, le joueur doit relever la balle et la placer sans pénalité à l'emplacement le plus proche d'où elle repose qui offre un dégagement complet de la situation, mais pas plus près du trou ni dans un obstacle.

La balle peut être nettoyée quand elle est ainsi 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) il est clairement déraisonnable pour lui de jouer un coup à cause d'une interférence due à toute autre chose que la situation couverte par cette Règle locale ou
- b) l'interférence due à une telle situation ne se produit que par l'emploi d'un stance, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE

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

Note : Dans le cas d'une grave infraction à cette Règle locale, le Comité peut imposer une pénalité de disqualification."

2. Protection des jeunes arbres

Si on souhaite protéger de jeunes arbres, la Règle locale suivante est recommandée :

"Protection des jeunes arbres identifiés par....."

Si un tel arbre interfère avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle doit être relevée, sans pénalité, et droppée selon la procédure prescrite dans la Règle 24-2b (obstruction inamovible). Si la balle repose dans un obstacle d'eau, soit le joueur doit relever et dropper la balle conformément à la Règle 24-2b(i) excepté que le point de dégagement le plus proche doit être dans l'obstacle d'eau et que la balle doit être droppée dans l'obstacle d'eau, soit le joueur peut procéder selon la Règle 26. La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est ainsi relevée.

Exception : un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle locale si

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :

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

3. Conditions temporaires :

boue, extrême humidité, mauvais état et protection de l'aire de jeu.

a) Dégagement pour une balle enfoncée; nettoyer la balle.

La Règle 25-2 prévoit un dégagement sans pénalité pour une balle enfoncée dans son propre impact dans toute zone tondue ras sur le parcours. Sur le green, une balle peut être relevée et le dommage causé par l'impact de la balle peut être réparé (Règles 16-1b et c). Quand la permission de se dégager pour une balle enfoncée n'importe où sur le parcours se justifie, la Règle locale suivante est recommandée:

"Sur le parcours, une balle enfoncée dans son propre impact dans un sol autre que le sable peut être relevée sans pénalité, nettoyée et droppée aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait mais pas plus près du trou. Quand la balle est droppée, elle doit d'abord frapper une partie de l'aire de jeu sur le parcours.

Exception : un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle locale s'il est clairement déraisonnable pour lui de jouer un coup à cause d'une interférence due à toute autre chose que la situation couverte par cette Règle locale

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :

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

D'autre part, les conditions peuvent être telles que la permission de relever, nettoyer et replacer la balle sera suffisante.

Dans ce cas, la Règle locale suivante est recommandée:

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

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

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :

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

b. "Balle placée" et "Règles d'hiver"

Le R&A n'approuve pas la "balle placée" et les "règles d'hiver" et recommande que les Règles de Golf soient observées uniformément. Le terrain en réparation est prévu dans la Règle 25 et les situations locales occasionnellement anormales qui pourraient gêner un jeu juste et ne sont pas répandues devraient être déclarées terrain en réparation.

Cependant, les mauvaises conditions sont parfois si générales sur une aire de jeu que le Comité croit que la "balle placée" ou les "règles d'hiver" contribueraient à un jeu juste ou aiderait à protéger l'aire de jeu. Les neiges abondantes, les dégels au printemps, les pluies prolongées ou la chaleur extrême peuvent rendre les fairways insatisfaisants et empêcher parfois l'utilisation d'engins de tonte lourds.

Quand un Comité adopte une Règle locale pour la "balle placée" ou les "règles d'hiver", celle-ci devrait être exposée en détail et devrait être interprétée par le Comité, étant donné qu'il n'y a pas de code établi pour les "règles d'hiver". Sans une Règle locale détaillée, c'est un non-sens pour un Comité de mettre un panneau disant simplement " aujourd'hui règles d'hiver".

La Règle locale suivante semblerait appropriée pour les conditions en question, mais le R&A ne l'interprétera pas:

"Une balle reposant dans une zone tondue ras sur le parcours peut, sans pénalité, être déplacée ou peut être relevée, nettoyée et placée à moins de (préciser la zone, p.ex., une carte de score, une longueur de club, etc) d'où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou et ni dans un obstacle, ni sur un green. Un joueur peut déplacer ou placer sa balle une seule fois, et après que la balle a été ainsi déplacée ou placée, elle est en jeu.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :

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

Avant qu'un Comité adopte une Règle locale permettant la "balle placée" ou les "règles d'hiver", il faudrait considérer les faits suivants:

1. Une telle Règle locale est en désaccord avec les Règles de Golf et le principe fondamental de jouer la balle comme elle repose.
2. Les "règles d'hiver" sont parfois adoptées apparemment pour protéger l'aire de jeu, alors qu'en fait, la conséquence pratique est exactement contraire – elles permettent de déplacer la balle vers le meilleur gazon, d'où se créeront alors des divots qui abîmeront encore plus l'aire de jeu.
3. La "balle placée" ou les "règles d'hiver" ont généralement tendance à baisser les scores et les handicaps, en pénalisant ainsi les joueurs en compétition avec des joueurs dont les scores pour les handicaps sont réalisés selon les Règles de Golf.
4. Un usage prolongé ou sans discernement de la "balle placée" ou des "règles d'hiver" placera les joueurs en position désavantageuse quand ils concourront sur une aire de jeu où la balle doit être jouée comme elle repose.

c. Trous d'aération

Quand une aire de jeu a été aérée, 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 frapper une partie de l'aire de jeu sur le parcours.

Sur le green, le joueur doit placer la balle à l'emplacement le plus proche pas plus près du trou qui évite une telle situation.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :

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

4. Pierres dans les bunkers

Les pierres sont par définition des débris et, quand la balle d'un joueur est dans un obstacle, une balle 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 en essayant de jouer la balle) et elles peuvent gêner le bon déroulement du jeu.

Lorsque l'autorisation de relever une pierre dans un bunker serait justifiée, *la Règle locale suivante est recommandée:*

"Les pierres dans les bunkers sont des obstructions amovibles (la Règle 24-1 s'applique)".

5. Têtes d'arroiseur fixes

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 certaines aires de jeu, les colliers de green sont tondus si ras que les joueurs peuvent désirer putter s'ils sont tout près du green. Dans ces conditions, les têtes d'arroiseur fixes sur le collier de green peuvent gêner le bon déroulement du jeu et l'introduction de *la Règle locale suivante prévoyant un dégagement supplémentaire sans pénalité de l'interposition par une tête d'arroiseur fixe serait justifiée:*

"Toutes les têtes d'arroiseur fixes sont des obstructions inamovibles et un dégagement d'une telle interférence peut être obtenu selon la Règle 24-2. De plus, si la balle repose hors du green, mais pas dans un obstacle et qu'une telle obstruction sur le green ou à moins de deux longueurs de club du green et à moins de deux longueurs de club de la balle s'interpose sur la ligne de jeu entre la balle et le trou, le joueur peut bénéficier du dégagement comme suit: la balle doit être relevée et droppée au point le plus proche d'où reposait la balle qui :

- a) n'est pas plus près du trou,
- b) évite une telle interposition, et
- c) n'est ni dans un obstacle, ni sur un green.

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

PENALITES POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE :

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

6. Obstructions temporaires

Quand des obstructions temporaires sont installées sur l'aire de jeu ou y sont attenantes, le Comité devrait définir le statut de ces obstructions comme amovible, inamovible ou obstructions inamovibles temporaires.

a. Obstructions inamovibles temporaires

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

"1. Définition

Une obstruction inamovible temporaire est un objet artificiel non permanent qui est souvent installé dans le cadre d'une compétition et qui est fixé ou difficilement déplaçable.

Des exemples d'obstructions temporaires inamovibles incluent, mais ne se limitent pas aux 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 obstruction inamovible temporaire quand

- (a) la balle repose devant et en est si proche que cette obstruction interfère avec le stance du joueur ou sa zone de mouvement intentionnel, ou
- (b) la balle repose dans, sur, sous ou derrière l'obstruction de sorte qu'une partie quelconque de l'obstruction s'interpose directement entre la balle du joueur et le trou; l'interférence existe aussi si la balle repose à moins d'une longueur de club d'un point où une telle interposition existerait.

Note : Une balle est sous une obstruction inamovible temporaire quand elle est au-dessous des bords les plus extérieurs de l'obstruction, même si ces bords ne se prolongent pas vers le bas jusqu'au sol.

3. Dégagement

Un joueur peut obtenir un dégagement d'une obstruction inamovible temporaire, y compris d'une obstruction inamovible temporaire hors limites, comme suit:

- a) Sur le parcours: si la balle repose sur le parcours, il faut déterminer sur l'aire de jeu 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 moins d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie de l'aire de jeu qui remplit les conditions (a), (b) et (c) ci-dessus.

- b) Dans un obstacle: si la balle est dans un obstacle, le joueur doit relever et dropper la balle soit:
 - (i) Sans pénalité, dans l'obstacle, sur la partie la plus proche de l'aire de jeu qui offre un dégagement total dans les limites précisées dans la Clause 3a ci-dessus ou, si le dégagement total n'est pas possible, sur une partie de l'aire de jeu dans l'obstacle qui offre le dégagement maximal possible; ou
 - (ii) Avec un coup de pénalité, hors de l'obstacle comme suit: il faut déterminer sur l'aire de jeu 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 moins d'une longueur de club du point ainsi déterminé sur une partie de l'aire de jeu 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 être substituée.

Note 3 : Un Comité peut établir une Règle locale

- (a) permettant ou obligeant un joueur à utiliser une dropping zone lorsqu'il se dégage d'une obstruction inamovible temporaire ou
- (b) permettant au joueur, comme option de dégagement supplémentaire, de dropper du côté opposé de l'obstruction à partir du point déterminé selon la Clause 3, mais en respectant à part cela la Clause 3.

Exceptions :

Si la balle d'un joueur repose devant ou derrière l'obstruction inamovible temporaire (ni dans, sur ou sous l'obstruction) il ne peut obtenir de dégagement selon la clause 3 si:

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

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

4. Balle perdue

S'il y a une évidence raisonnable que la balle soit perdue dans, sur ou sous une obstruction inamovible temporaire, 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 doit être considérée comme reposant à l'endroit où elle est entrée en dernier dans l'obstruction (Règle 24-2c).

5. Dropping zones

Si le joueur a une interférence due à une obstruction inamovible temporaire, le Comité peut permettre ou exiger l'utilisation d'une dropping zone. Si le joueur utilise une dropping zone pour se dégager, il doit dropper la balle dans la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle reposait initialement ou est considérée comme reposant selon la clause 4 (même si la dropping zone la plus proche se trouve être plus près du trou).

Note 1 : Un Comité peut établir une Règle locale interdisant l'utilisation d'une dropping zone qui est plus proche du trou.

Note 2 : si la balle est droppée dans une dropping zone, elle ne doit pas être redroppée si elle vient reposer à moins de deux longueurs de club de l'endroit où elle a frappé en premier l'aire de jeu, même si elle peut venir reposer plus près du trou ou hors des limites de la dropping zone.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE
Match play: perte du trou – Stroke play: deux coups."

b. Lignes et câbles électriques temporaires

Lorsque des lignes électriques, des câbles, ou des lignes téléphoniques sont installées sur l'aire de jeu, la Règle locale suivante est recommandée :

"Les lignes électriques temporaires, les câbles, les lignes téléphoniques 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 fixés ou difficilement déplaçables, le joueur peut, si la balle repose sur le parcours ou dans un bunker, obtenir un dégagement selon la Règle 24-2b. Si la balle repose dans un obstacle d'eau, le joueur peut soit obtenir un dégagement selon la Règle 24-2b(i) excepté que le point de dégagement le plus proche doit être dans l'obstacle d'eau et que la balle doit être droppée dans l'obstacle d'eau, soit il peut procéder selon la Règle 26.
3. Si la balle heurte une ligne ou un câble électrique aérien, le coup doit être annulé et rejoué sans pénalité (Règle 20-5). Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut être substituée.

Note : les haubans étayant une obstruction inamovible temporaire font partie de celle-ci à moins que le Comité, par une Règle locale, décrète qu'ils doivent être traités comme des lignes ou câbles électriques aériens.

Exception : Une balle heurtant une section en hauteur de câble de raccordement s'élevant du sol ne doit pas être rejouée.

4. Les tranchées de câbles recouvertes d'herbe sont du terrain en réparation, même si elles ne sont pas marquées ainsi et la Règle 25-1b s'applique."

Partie C: Règlements de la Compétition

La Règle 33-1 stipule : " Le Comité doit établir les règlements selon lesquels une compétition doit être jouée".

De tels règlements devraient comprendre de nombreux sujets tels que, modalités d'inscription, conditions d'admission, nombre de tours, etc ... dont il n'y a pas lieu de traiter dans les Règles de Golf ou dans cet Appendice.

Des informations détaillées concernant de tels règlements sont fournies dans les "Décisions sur les Règles de Golf" au chapitre de la Règle 33-1.

Cependant il y a sept sujets pouvant être compris dans les règlements d'une compétition sur lesquels l'attention du Comité est particulièrement attirée au moyen d'une Note complétant la Règle appropriée.

Ce sont :

1. Spécification de la balle - (Note à la Règle 5-1)

Les deux règlements suivants ne sont recommandés que pour les compétitions avec des joueurs de haut niveau:

a) Liste des balles de golf conformes

Le R&A publie régulièrement une Liste des balles de golf conformes qui énumère les balles qui ont été testées et reconnues conformes.

Si le Comité souhaite exiger l'utilisation de balles de golf de marque répertoriée sur la Liste, la Liste devrait être affichée et le règlement de compétition suivant devrait être appliqué:

"La balle utilisée par le joueur doit figurer sur la Liste en vigueur des balles de golf conformes publiée par le Royal & Ancient Golf Club of St Andrews.

PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT:
Disqualification

b) Règlement de la même balle

Si l'on souhaite interdire le changement de marque et de type de balle durant un tour conventionnel, le règlement suivant est recommandé :

**"Limitation des balles utilisées durant un tour
(Note de la Règle 5-1)**

(i) Règlement de la "même balle"

Durant un tour conventionnel, la balle utilisée par le joueur doit être de la même marque et du même type et apparaître sous une référence unique dans la Liste en vigueur des balles de golf conformes

PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT:

Match Play : A la fin du trou où l'infraction a été découverte,
l'état du match doit être ajusté en déduisant

un trou pour chaque trou où une infraction s'est produite ; déduction maximale par tour : deux trous

Stroke Play : deux coups pour chaque trou

au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ;

pénalité maximale par tour : quatre coups.

(ii) Procédure quand une infraction est découverte

Quand un joueur découvre qu'il a utilisé 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. Autrement, le joueur doit être 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'endroit où la balle utilisée en infraction au règlement reposait."

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

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

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

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

3. Cadence de jeu

Le Comité peut établir des directives sur la cadence de jeu, pour aider à la prévention du jeu lent, en conformité avec la Note 2 à la Règle 6-7.

4. Interruption du jeu à cause d'une situation dangereuse

(Note à la Règle 6-8b)

Comme il y a eu beaucoup de décès ou de blessures dues à la foudre sur les terrains de golf, tous les clubs et parrains de compétition de golf sont encouragés à prendre des précautions pour protéger les personnes contre la foudre.

Il faut attirer l'attention sur les Règles 6-8 et 33-2d. Si le Comité souhaite adopter le règlement dans la Note sous la règle 6-8b, la rédaction suivante est recommandée :

"Lorsque le jeu est interrompu par le Comité à cause d'une situation dangereuse, si les joueurs d'un match ou d'un groupe sont entre le jeu de deux trous, ils ne doivent pas reprendre le jeu jusqu'à ce que le Comité 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 par la suite le reprendre jusqu'à ce que le Comité ait ordonné une reprise du jeu. Si un joueur ne respecte pas cette interruption immédiate du jeu, il doit être disqualifié à moins de circonstances justifiant l'annulation d'une telle pénalité comme il est prévu à la Règle 33-7.

Le signal pour une interruption de jeu à cause d'une situation dangereuse sera un signal sonore prolongé."

Les signaux suivants sont généralement utilisés et il est recommandé à tous les Comités d'agir de même:

Interruption de jeu immédiate: Un signal sonore prolongé

Interruption de jeu: Trois signaux sonores consécutifs, de façon répétée

Reprise du jeu: Deux signaux sonores courts, de façon répétée.

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,
- et à la Règle 33-2c.

b. Entraînement entre les trous

Il est recommandé qu'un règlement de compétition interdisant l'entraînement au putting ou aux petites approches sur ou près du green du dernier trou joué ne soit introduit que dans les compétitions en stroke play. *La rédaction suivante est recommandée :*

"Un joueur ne doit pas jouer un quelconque coup d'entraînement sur ou près du green du dernier trou joué. Si un coup d'entraînement est joué sur ou près du green du dernier trou joué, le joueur doit encourir deux coups de pénalité au trou suivant, sauf dans le cas du dernier trou du tour où il encourt la pénalité sur ce trou."

6. Conseil dans les compétitions par équipe

Si le Comité veut agir conformément à la Note sous la Règle 8, *la rédaction suivante est recommandée :*

"Conformément à la Note de la Règle 8 des Règles de Golf, chaque équipe peut nommer une personne (en plus des personnes auxquelles un conseil peut être demandé conformément à cette Règle) autorisée à donner des conseils aux membres de cette équipe. Une telle personne (si l'on désire introduire une quelconque restriction quant à la désignation d'une personne, l'insérer ici) devra être connue du Comité avant de donner des conseils."

7. Nouveaux trous

Le Comité peut stipuler, conformément à la note de la Règle 33-2b, que les trous et aires de départ, pour une compétition à tour unique se déroulant sur plus d'une journée, peuvent être situés différemment chacune des journées.

D'autres règlements de la compétition pourraient inclure:

Moyens de transport

Si l'on souhaite exiger des joueurs de marcher pendant la compétition, *le règlement suivant est recommandé:*

" Les joueurs doivent toujours marcher pendant un tour conventionnel.

PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT:

Match play: A la fin du trou où l'infraction a été découverte, l'état du match doit être ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où une infraction s'est produite; déduction maximale par tour : deux trous

Stroke Play : deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite; pénalité maximale par tour : quatre coups. Dans le cas d'une infraction entre deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

Match play ou stroke play: l'usage d'un moyen de transport non autorisé doit être abandonné immédiatement après avoir découvert qu'il y a infraction. Sinon, le joueur doit être disqualifié."

Comment départager les égalités

La Règle 33-6 donne pouvoir au Comité de déterminer comment et quand un match partagé ou une égalité en stroke play doivent être départagés. La décision devrait être publiée à l'avance. *Le R&A recommande:*

Match play

Un match qui se termine all square devrait être départagé trou par trou jusqu'à ce qu'un camp gagne un trou. Le barrage devrait débiter sur le trou où le match a commencé. Dans un match avec handicap, les coups reçus devraient être alloués comme dans le tour prescrit.

Stroke play

Dans le cas d'une égalité dans une compétition en **stroke play brut**, un barrage est recommandé. Un tel barrage peut se dérouler sur 18 trous ou moins suivant la prescription du Comité. Si ceci n'est pas faisable ou si une égalité persiste, un barrage trou par trou est recommandé.

Dans le cas d'une égalité en compétition en **stroke play avec handicap**, un barrage avec handicap est recommandé. Un tel barrage peut se dérouler sur 18 trous ou moins suivant la prescription du Comité. Si le barrage comporte moins de 18 trous, le pourcentage des 18 trous à jouer devrait être appliqué aux handicaps des joueurs pour déterminer leurs handicaps pour le barrage. Une fraction d'un coup de handicap d'une moitié ou plus devrait compter comme un coup entier, et toute fraction moindre devrait ne pas compter.

Dans l'une et l'autre compétition en stroke play en brut et avec handicap, si aucun type de barrage n'est faisable, il est recommandé de comparer les cartes de score. La méthode de comparaison des cartes devrait être annoncée à l'avance. Une méthode acceptable de comparaison des cartes de score est de désigner le vainqueur sur la base du meilleur score pour les neuf derniers trous. Si les joueurs ex-aequo ont le même score pour les neuf derniers trous, on désignera le vainqueur sur la base des six derniers, trois derniers et finalement du 18^{ème} trou. Si on utilise cette méthode dans une compétition en stroke play avec handicap, on déduira la moitié, le tiers, le sixième, etc. des handicaps. Les fractions ne seront pas supprimées. Si une telle méthode est utilisée dans une compétition avec des tees 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.

Si les règlements de la compétition stipulent que les égalités seront levées sur les neuf derniers, six derniers, trois derniers et dernier trou, ils

devraient aussi prévoir ce qui doit se produire si cette procédure ne désigne pas de vainqueur.

Tableau de match play

Bien que le tirage pour match play puisse être totalement aveugle ou que certains joueurs puissent être répartis dans différents quarts ou huitièmes, on recommande le Tableau Général Numérique si les matches sont déterminés par un tour qualificatif.

Tableau Général Numérique

Afin de déterminer les places dans le tableau, les égalités dans les tours qualificatifs autres que celles pour la dernière place qualificative doivent être levées par l'ordre dans lequel les scores sont rendus, avec le premier score rendu recevant le plus petit nombre disponible, etc.

S'il est impossible de déterminer l'ordre dans lequel les scores sont rendus, les égalités seront tranchées par un tirage aveugle.

HAUT TABL. BAS TABL.

64 QUALIFIES

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 QUALIFIES

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 QUALIFIES

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 QUALIFIES

1 c 8.....	2 c 7
4 c 5.....	3 c 6

APPENDICES II et III

Toute conception d'un club ou d'une balle qui n'est pas couverte par les Règles 4 et 5 et les Appendices II et III, ou qui pourrait changer d'une manière significative la nature du jeu, fera l'objet d'une décision du Royal and Ancient Golf Club de Saint Andrews et de l'United States Golf Association. Les dimensions indiquées dans les Appendices II et III sont en mesures anglaises. Pour information les dimensions en mesures métriques sont aussi indiquées, la conversion étant faite sur la base de 1 pouce = 25,4 mm. Dans le cas d'un litige sur la conformité d'un club ou d'une balle, la mesure anglaise aura la priorité.

APPENDICE II

Conception des Clubs

Un joueur qui a un doute sur la conformité d'un club devrait consulter le Royal and Ancient Golf Club of St Andrews.

Un fabricant devrait soumettre au Royal and Ancient Golf Club of St Andrews le prototype d'un club, qu'il envisage de fabriquer, pour obtenir une décision sur la conformité de ce club avec les *Règles*. Si un fabricant omet de soumettre un club avant sa fabrication et/ou sa commercialisation, il assume le risque d'une décision de non-conformité de ce club avec les *Règles*. Un tel prototype deviendra la propriété du Royal and Ancient Golf Club de St Andrews et servira de référence.

Les paragraphes suivants prescrivent les règles générales de conception des clubs, ainsi que leurs spécifications et interprétations.

Lorsqu'un club ou une partie de club doit avoir une propriété précise, cela signifie qu'il doit être conçu et fabriqué avec l'intention d'avoir cette propriété. Après fabrication, cette propriété du club ou de cette partie de club doit rentrer dans les limites de tolérance de fabrication appropriées au matériau utilisé.

1. Clubs

a. Généralités

Un club est un instrument conçu pour frapper la balle; il se présente, en générale, sous trois types : bois, fers et putters qui se distinguent par leur forme et leur utilisation habituelle. Un putter est un club dont l'angle d'ouverture (*loft*) ne dépasse pas 10 degrés et qui est principalement utilisé sur le green.

Le club ne doit pas être très différent de la forme et de la fabrication traditionnelles et habituelles. Il doit être constitué d'une tête et d'un manche (*shaft*). Toutes les pièces d'un club seront fixées ensemble de telle façon que le club forme un tout; de plus, il ne doit avoir aucun accessoire externe à l'exception de ceux autorisés par les *Règles*.

b. Réglages

Les bois et les fers doivent être conçus pour ne pas être réglables, à l'exception de leur poids. Les putters peuvent être conçus pour avoir un poids réglable et d'autres formes de réglage. Toutes les méthodes de réglage autorisées par les *Règles* doivent prévoir que :

- (i) le réglage ne soit pas exécutable facilement ;
- (ii) toutes les pièces réglables soient fixées solidement et qu'il n'y ait pas de probabilité raisonnable qu'elles se détachent durant un tour,
- (iii) toutes les configurations du réglage soient conformes aux *Règles*.

La pénalité de disqualification pour modification volontaire des caractéristiques de jeu d'un club durant un *tour conventionnel* (Règle 4-2), s'applique à tous les clubs, y compris le putter.

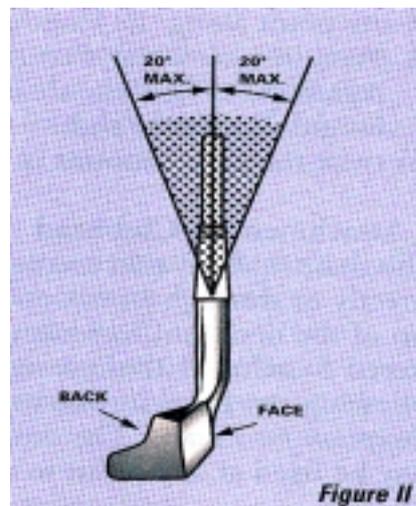
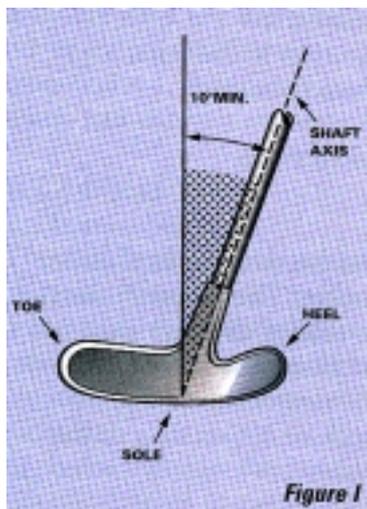
c. Longueur

La longueur totale du club devra être d'au moins 18 inches (457,2mm) mesurée depuis le sommet de la poignée (*grip*), le long de l'axe du manche, jusqu'à la semelle du club.

d. Alignement

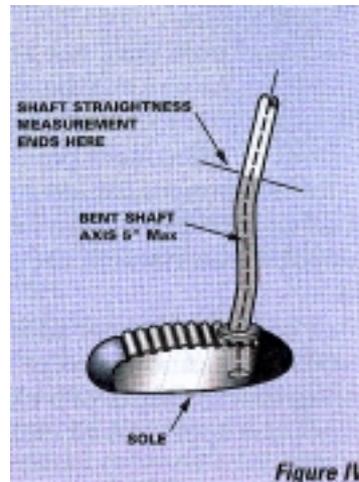
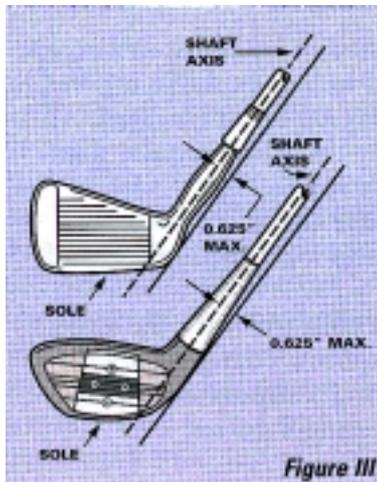
Lorsque le club est dans sa position normale à l'adresse, le manche doit s'aligner de telle façon que :

- (i) la projection de la partie rectiligne du manche sur le plan vertical passant par le talon (*heel*) et la pointe (*toe*) diverge de la verticale d'au moins dix degrés (voir fig I) ;



(ii) la projection de la partie rectiligne du manche sur le plan vertical, défini par la ligne intentionnelle de jeu, ne diverge pas de la verticale de plus de vingt degrés (voir fig II).

Excepté pour les putters, toute la partie du talon du club doit se trouver à moins de 0.625 pouces (15,88 mm) du plan défini par l'axe de la partie rectiligne du manche et la ligne (horizontale) intentionnelle de jeu (voir fig III).



2. Manche (shaft)

a. Rectitude

Le manche doit être droit depuis le sommet de la poignée (*grip*) jusqu'à un point situé à pas plus de 5 pouces (127mm) au-dessus de la semelle (*sole*), cette longueur est mesurée le long de l'axe de la partie courbée du manche, du col (*neck*) et/ou de la douille (*socket*) depuis le point où le manche n'est plus droit jusqu'à la semelle (voir Fig.IV)

b. Caractéristiques de courbure et de torsion

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

- une flexibilité constante quelle que soit sa position autour de son axe
- 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 directement ou bien à travers un col et/ou une douille. La longueur depuis le haut du col et/ou de la douille jusqu'à la semelle du club ne doit pas excéder 5 pouces (127mm), mesurée, en suivant toute courbure, le long de l'axe du col et/ou de la douille (voir fig. V).

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

3. Poignée (Grip) (voir fig. VI)

La poignée (*grip*) est un matériel ajouté au manche pour permettre au joueur d'avoir une prise ferme. Elle doit être droite, de forme simple, aller jusqu'au bout du manche et ne doit pas comporter de partie moulée pour les mains. Si aucun matériel n'est ajouté au manche, la partie du manche conçue pour être saisie par le joueur sera considérée comme étant la poignée.

- Pour les clubs autres que les putters, la poignée doit obligatoirement 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.
- 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) suivante)
- La poignée peut-être fuselée mais ne doit impérativement pas comporter de renflement ou de rétrécissement. La dimension de sa section droite mesurée dans n'importe quelle direction ne doit pas excéder 1.75 pouces (44,45mm).
- Pour les clubs autres que les putters, l'axe de la poignée doit coïncider avec l'axe du manche.
- Un putter peut avoir plus d'une poignée, sous réserve que chacune soit de section droite circulaire et que l'axe de chacune coïncide avec l'axe du manche, et qu'elles soient séparées par au moins 1.5 pouce (38,1mm)

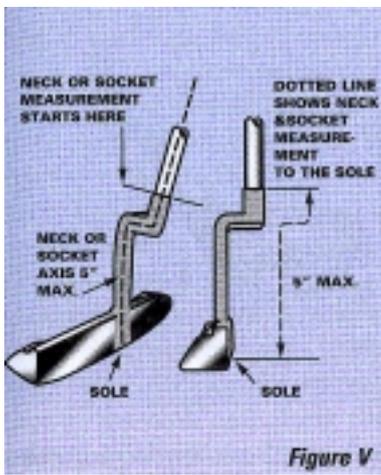


Figure V

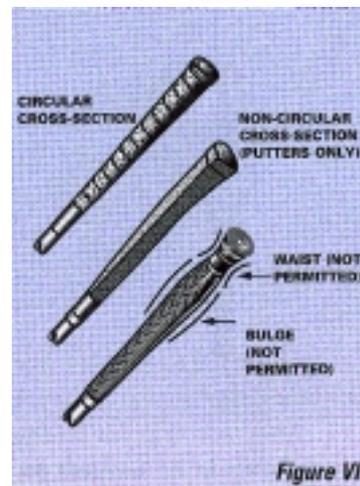


Figure VI

4. Tête du club

a. Forme simple

La tête d'un club doit être généralement de forme simple. Tous les composants doivent être rigides, de nature structurées et fonctionnels. Il n'est pas possible de définir "forme simple" de manière précise et compréhensible, mais les caractéristiques qui sont censées être en infraction avec cette exigence, et qui par conséquent ne sont pas autorisées, incluent :

- (a) des trous à travers la tête,
- (b) de la matière transparente ajoutée dans un autre but que décoratif ou structurel,
- (c) des appendices au corps principal de la tête tels que protubérances, lames, baguettes ou ailettes, faits ou rapportés dans le but de répondre aux spécifications dimensionnelles, de viser, ou pour toute autre raison. Des exceptions peuvent être faites pour les putters. Tout sillon dans (ou patin sur) la semelle ne doivent pas se prolonger sur la face.

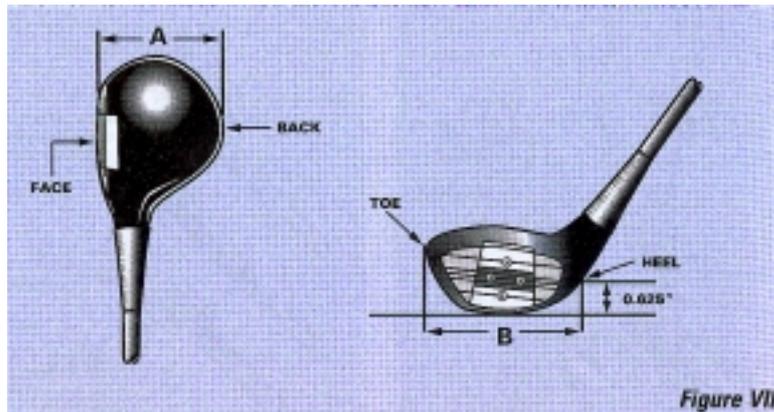


Figure VII

b. Dimensions

La distance entre le talon et la pointe de la tête du club doit être plus grande que la distance entre la face et le dos. Ces dimensions sont mesurées, avec la tête du club dans sa position normale à l'adresse, sur des lignes horizontales entre les projections verticales des points les plus extérieurs de (i) la pointe et le talon et (ii) la face et le dos (voir fig. VII, dimension A). Si le point le plus extérieur du talon n'est pas clairement défini, il est considéré comme se trouvant à 0.625 pouce (15,88mm) au dessus du plan horizontal sur lequel le club repose lorsqu'il est dans sa position normale à l'adresse (voir fig. VII, dimension B).

c. Face de frappe

La tête du club ne doit avoir qu'une seule face de frappe; par contre le putter peut avoir deux faces de frappe à condition que leurs caractéristiques soient les mêmes et qu'elles soient opposées l'une à l'autre.

5. Face du Club

a. Règle générale

Le matériau et la construction de (ou un traitement quelconque sur) la face ou la tête du club ne doivent pas avoir à l'impact un effet de ressort, ou imprimer d'une manière significative plus de rotation à la balle qu'une face standard en acier, ou avoir tout autre effet qui influencerait indûment le mouvement de la balle.

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. VIII)

La zone d'impact doit obligatoirement être d'un matériau unique. Des exceptions peuvent être faites pour les clubs en bois.

c. Empreintes de la zone d'impact

Les empreintes dans la zone d'impact ne doivent pas avoir d'arêtes acérées ou de bords en relief qui soient perceptibles du doigt. Les rainures ou les empreintes poinçonnées dans la zone d'impact doivent obligatoirement correspondre aux spécifications suivantes :



(i) **Rainures** : des séries de rainures droites à bords divergeants et de section droite symétrique peuvent être utilisées (voir fig IX). La largeur et la section droite doivent être uniformes en travers de la face du club et sur toute la longueur des rainures. Tout arrondi des bords des rainures doit l'être suivant un rayon qui ne doit pas excéder 0.020 pouce (0,508mm). La largeur des rainures ne doit pas excéder 0.35 pouce (0,9mm) en utilisant la méthode de mesure des 30 degrés disponible auprès du Royal and Ancient Golf Club de St Andrews. La distance entre les bords de deux rainures adjacentes ne doit pas être inférieure à trois fois la largeur d'une rainure et pas inférieure à 0.075 pouce (1,905mm). La profondeur d'une rainure ne doit pas excéder 0.020 pouce (0,508mm).

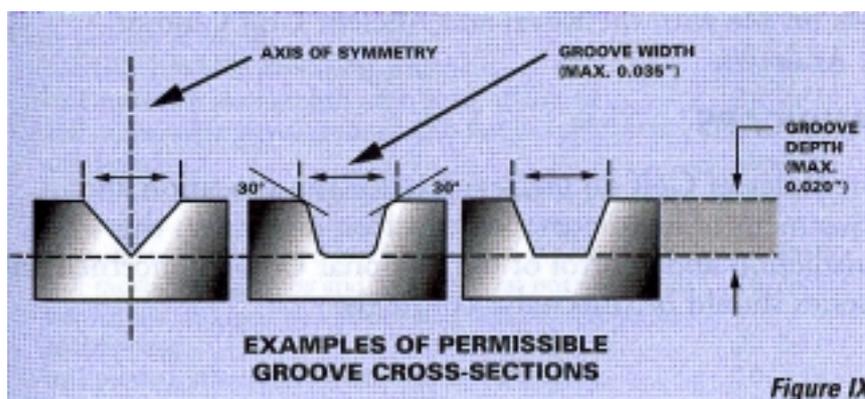
(ii) **Empreintes poinçonnées** : des empreintes poinçonnées peuvent être utilisées. La surface d'une telle empreinte ne doit impérativement pas excéder 0.0044 pouce² (2,84mm²). Une empreinte ne doit pas être à moins de 0.168 pouce (4,27mm) d'une empreinte adjacente, mesuré de centre à centre. La profondeur d'une empreinte poinçonnée ne doit pas excéder 0.040 pouce (1,02mm). Si des empreintes poinçonnées sont utilisées en combinaison avec des rainures, une empreinte poinçonnée ne doit pas être plus près d'une rainure que 0.168 pouce (4,27mm), mesuré de centre à centre.

d. Empreintes décoratives

Le centre de la zone d'impact peut être indiqué par un dessin à l'intérieur des limites d'un carré de 0.375 pouce (9,53mm) de côté. Un tel dessin ne doit pas influencer indûment le mouvement de la balle. Des empreintes décoratives sont permises en dehors de la zone d'impact.

e. Empreintes sur la face de clubs non métalliques

Les spécifications ci-dessus s'appliquent aux clubs dont la zone d'impact de la face est métallique ou d'un matériau de dureté similaire. Elles ne s'appliquent pas aux clubs dont les faces sont faites d'autres matériaux et dont l'angle d'ouverture (*loft*) est de 24 degrés ou moins, mais les empreintes qui pourraient influencer indûment le mouvement de la balle sont interdites.



Les clubs avec ce type de face et un angle d'ouverture dépassant 24 degrés peuvent comporter des rainures d'une largeur maximale de 0.040 pouce (1,02mm.) et d'une profondeur maximale de 1 fois 1/2 la largeur de la rainure mais, pour le reste, ils doivent être obligatoirement conformes aux spécifications ci-dessus concernant les empreintes.

f. Empreintes de face de putter

Les spécifications ci-dessus concernant la rugosité, le matériau et les empreintes de la zone d'impact ne s'appliquent pas aux putters.

APPENDICE III

La balle

1. Poids

Le poids de la balle ne doit pas dépasser 1.620 onces avoirdupois (*45,93gr*).

2. Dimension

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

3. Symétrie sphérique

La balle ne doit pas être conçue, fabriquée ou intentionnellement modifiée pour avoir des propriétés qui diffèrent de celles d'une balle parfaitement sphérique.

4. Vitesse initiale

La vitesse initiale de la balle ne doit pas dépasser la limite spécifiée (test on line) lorsqu'elle est mesurée à l'aide d'appareils agréés par le Royal and Ancient Golf Club of St Andrews.

5. Standard de Distance Totale

La distance en portée et roule de la balle, lorsqu'elle est testée sur un appareil homologué par le Royal and Ancient Golf Club de St Andrews, 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 Royal and Ancient Golf Club de St Andrews.