

SECTION III LES RÈGLES DU JEU

LE JEU

Règle 1 Le jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

1-1. Règle générale

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

1-2. Exercer une influence sur la balle

Un joueur ou un *cadet* ne doit pas, par une action quelconque, exercer une influence sur l'emplacement ou le mouvement de la balle sauf en conformité avec les *règles*.

(Enlever un *détritus* – voir la règle 23-1)

(Enlever une *obstruction amovible* – voir la règle 24-1)

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 1-2 :

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

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

Note : Un joueur est considéré avoir commis une infraction grave à la règle 1-2 si le *comité* considère que son geste d'influencer l'emplacement ou le mouvement de la balle lui a permis ou a permis à un autre joueur d'obtenir un avantage significatif ou a placé un autre joueur, autre que son *partenaire*, en désavantage significatif.

1-3. Entente pour déroger aux règles

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 1-3 :

Partie par trous – disqualification des deux *équipes*.

Partie par coups – disqualification des *compétiteurs* en cause.

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

1-4. Points non couverts par les règles

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

Règle 2 Partie par trous

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

2-1. Règle générale

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

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

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

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

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

2-2. Trou égalé

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

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

subséquentement une pénalité.

2-3. Gagnant d'un match

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

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

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

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

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

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

Une concession ne peut pas être refusée ni retirée.

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

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

Lors d'une partie par trous, si un doute se présente ou si une contestation est soulevée entre les joueurs, un joueur peut faire une réclamation. S'il n'y a pas de représentant autorisé du *comité* disponible dans un temps raisonnable, les joueurs doivent continuer le match sans délai. Le *comité* peut considérer une réclamation seulement si le joueur qui fait la réclamation avise son adversaire (i) qu'il fait une réclamation, (ii) des faits de la situation et (iii) qu'il désire obtenir une décision. La réclamation doit être faite avant que tout joueur dans le match joue depuis l'*aire de départ* suivante ou, s'il s'agit du dernier trou du match, avant que tous les joueurs du match quittent le *vert*.

Aucune réclamation ultérieure ne pourra être considérée par

le *comité*, à moins qu'elle soit fondée sur des faits jusqu'alors inconnus du joueur présentant la réclamation et qu'il ait été mal informé par un adversaire (règle 6-2a et règle 9).

Après que le résultat du match a été annoncé officiellement, aucune réclamation ultérieure ne pourra être considérée par le *comité* à moins que celui-ci ne soit convaincu que l'adversaire savait qu'il donnait un faux renseignement.

2-6. Pénalité générale

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

Règle 3 Partie par coups

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

3-1. Règle générale; le gagnant

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

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

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

3-2. Défaut d'entrer la balle

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

3-3. Doute quant à la procédure

a. Procédure

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

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

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

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

b. Détermination du score pour le trou

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

aux *règles*. Si la balle originale n'est pas l'une des balles jouées, la première balle mise en jeu comptera pourvu qu'elle ait été jouée selon les *règles*.

Autrement, le score avec l'autre balle comptera si les *règles* permettent la procédure adoptée pour telle balle.

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

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

3-4. Refus de respecter une règle

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

3-5. Pénalité générale

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

LES BÂTONS ET LES BALLES

L'Association Royale de Golf du Canada (RCGA) se réserve le droit de modifier en tout temps les règles ayant trait aux bâtons et aux balles (voir les appendices II et III), ainsi que d'établir ou de changer les interprétations faites de ces règles.

Règle 4 Les bâtons

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

Un fabricant devrait soumettre à la RCGA un prototype de bâton qui doit être manufacturé pour obtenir une décision à savoir si tel bâton est conforme aux règles. Le prototype soumis devient la propriété de la RCGA pour fins de référence. Si un fabricant fait défaut de soumettre

un prototype ou, ayant soumis un tel prototype, fait défaut d'attendre la décision avant de manufacturer le bâton et/ou de le mettre en marché, ce manufacturier assume les risques d'une décision à l'effet que le bâton n'est pas conforme aux règles.

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

4-1. Forme et fabrication des bâtons

a. Règle générale

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

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

b. Usure et modifications

Un bâton conforme aux *règles* lorsqu'il est neuf est considéré comme étant conforme lorsqu'il est usé suite à une utilisation normale. Toute partie d'un bâton qui a été modifiée volontairement est considérée comme étant neuve et doit, dans sa forme modifiée, être conforme aux *règles*.

4-2. Caractéristiques de jeu changées et matière étrangère

a. Caractéristiques de jeu changées

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

b. Matière étrangère

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

* PÉNALITÉ POUR AVOIR PORTÉ, SANS TOUTEFOIS UTILISER, UN OU DES BÂTONS EN INFRACTION À LA RÈGLE 4-1 OU 4-2 :

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

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

Partie par trous ou partie par coups – Dans le cas d'une infraction entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou.

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

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

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

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

4-3. Bâtons endommagés : réparation et remplacement

a. Dommage durant le cours normal du jeu

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

- i) utiliser le bâton dans sa condition endommagée durant le reste de la *ronde conventionnelle*; ou
- ii) sans retarder indûment le jeu, le réparer ou le faire réparer; ou
- iii) comme option additionnelle disponible seulement si le bâton est impropre au jeu, remplacer le bâton

endommagé par tout autre bâton. Le remplacement d'un bâton ne doit pas retarder le jeu indûment et ne doit pas être fait en empruntant un bâton choisi pour le jeu par toute autre personne jouant sur le *terrain*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3a :

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

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

b. Dommage autre que durant le cours normal du jeu

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

c. Dommage antérieur à la ronde

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-3b ou c :
disqualification.

(Délai indu – voir la règle 6-7)

4-4. Maximum de 14 bâtons

a. Choix et ajout de bâtons

Le joueur ne doit pas commencer une *ronde conventionnelle* avec plus de 14 bâtons. Il est limité aux bâtons ainsi choisis pour cette ronde sauf que, s'il a commencé avec moins de 14 bâtons, il peut en ajouter autant qu'il le désire pourvu que le nombre total de bâtons n'excède pas 14.

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

b. Les partenaires peuvent partager les bâtons

Les *partenaires* peuvent partager des bâtons pourvu que le nombre total de bâtons portés par les *partenaires* qui les partagent n'excède pas 14.

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

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

Partie par coups – Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum pour une ronde : quatre coups.

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

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

c. Bâton excédentaire déclaré retiré du jeu

Tout bâton porté ou utilisé en violation de la règle 4-3a(iii) ou de la règle 4-4 doit être déclaré comme étant retiré du jeu, par le joueur à son adversaire en partie par trous ou à son *marqueur* ou à un *co-compétiteur* en partie par coups, immédiatement après la découverte de cette infraction. Le

joueur ne doit plus utiliser ce ou ces bâtons durant le reste de la *ronde conventionnelle*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 4-4c :
disqualification

Règle 5 La balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

5-1. Règle générale

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

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

5-2. Matière étrangère

Aucune substance ou matière étrangère ne doit être appliquée à la balle dans le but d'en changer les caractéristiques de jeu.

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

5-3. Balle impropre au jeu

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

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

Avant de lever la balle, le joueur doit annoncer son intention à son adversaire en partie par trous ou à son *marqueur* ou à un

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR

Règle 6 Le joueur**Définitions**

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

6-1. Règles

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

6-2. Handicap**a. Partie par trous**

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

b. Partie par coups

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

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

6-3. Heure de départ et groupes

a. Heure de départ

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

b. Groupes

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-3 :
disqualification.

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

Note : Le *comité* peut établir dans les conditions d'une compétition (règle 33-1) que, si le joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, dans les cinq minutes suivant son heure de départ, et qu'il n'y a pas de circonstances qui justifient la mise de côté de la pénalité de disqualification prévue à la règle 33-7, la pénalité pour faire défaut de partir à l'heure est la **perte du premier trou dans le cas d'une partie par trous et, dans le cas d'une partie par coups, la pénalité est de deux coups au premier trou plutôt que la disqualification.**

6-4. Cadet

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-4 :

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

Partie par coups - Deux coups pour chaque trou où une infraction est survenue; pénalité maximum pour une ronde : quatre coups.

En partie par trous ou en partie par coups - Dans le cas d'une infraction entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

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

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

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

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

6-5. Balle

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

6-6. Le score en partie par coups

a. Enregistrement des scores

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

b. Signer et retourner la carte de scores

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-6b :
disqualification.

c. Modification de la carte de scores

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

d. Mauvais score pour un trou

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

Note 1 : Le *comité* est responsable de l'addition des scores et de l'application des handicaps enregistrés sur la carte de scores – voir la règle 33-5.

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

6-7. Retard indu; jeu lent

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-7 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.
Compétition « Contre bogey » et « Contre normale » – voir la note 2 à la règle 32-1a.

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

Pour infraction subséquente : disqualification.

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

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

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

comme suit :

Première infraction - un coup

Deuxième infraction - deux coups

Infraction subséquente - disqualification

6-8. Interrompre le jeu; reprendre le jeu

a. Cas autorisés

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

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

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

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

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

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

b. Procédure quand le jeu est suspendu par le comité

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

le jeu avant de compléter le trou. Dans tous les cas, ils doivent interrompre le jeu lorsque le jeu du trou est complété.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 6-8b : disqualification.

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

c. Lever la balle lorsque le jeu est suspendu

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

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

d. Procédure lorsque le jeu reprend.

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

- i) si le joueur a levé sa balle, il doit, pourvu qu'il avait droit de la lever selon la règle 6-8c, placer la balle originale ou une *balle substituée* à l'endroit d'où la balle originale a été levée. Sinon, la balle originale doit être replacée;

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

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

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

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

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

Règle 7 Pratique

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

7-1. Avant ou entre deux rondes

a. Partie par trous

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

b. Partie par coups

Avant une ronde ou une éliminatoire le jour d'une compétition par coups, un *compétiteur* ne doit pas pratiquer sur le *terrain*

de la compétition ni éprouver la surface de tout *vert* du *terrain* en faisant rouler une balle ou en grattant ou frottant la surface du *vert*.

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 7-1b : disqualification.

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

7-2. Durant une ronde

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

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

- a) du *vert* du dernier trou qu'il vient de jouer,
- b) de tout *vert* de pratique, ou
- c) de l'*aire de départ* du prochain trou à jouer dans la ronde, pourvu que de tels *coups* de pratique ne soient pas effectués à partir d'un *obstacle* et ne retardent pas indûment le jeu (règle 6-7).

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 7-2 :

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

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

Note 1 : Un élan de pratique n'est pas un *coup* de pratique et peut être fait en tout endroit, pourvu que le joueur ne contrevienne pas aux *règles*.

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

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

Règle 8 Conseil; indiquer la ligne de jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

8-1. Conseil

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

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

8-2. Indiquer la ligne de jeu

a. Autre que sur le vert

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

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

b. Sur le vert

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

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

Règle 9

Information quant au nombre de coups effectués

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en

ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

9-1 Règle générale

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

9-2. Partie par trous

a. Information quant au nombre de coups effectués

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

b. Faux renseignement

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

Un joueur est considéré comme ayant donné un faux renseignement :

- i) s'il fait défaut d'aviser son adversaire dès que ce sera possible qu'il a encouru une pénalité, à moins (a) qu'il ne soit manifeste qu'il procède selon une *règle* qui entraîne une pénalité et que son adversaire en a été témoin, ou (b) qu'il corrige son erreur avant que son adversaire effectue son prochain *coup*; ou
- ii) s'il donne une information erronée durant le jeu d'un trou quant au nombre de *coups* qu'il a pris et qu'il ne corrige pas son erreur avant que son adversaire effectue son prochain *coup*; ou
- iii) s'il donne une information erronée quant au nombre de *coups* qu'il a pris pour compléter le jeu d'un trou et que ceci affecte l'appréciation de l'adversaire quant au résultat du trou, à moins qu'il ne corrige son erreur avant que tout joueur effectue un *coup* depuis l'*aire de départ* suivante ou, s'il s'agit du dernier trou du match, avant que tous les joueurs quittent le *vert*.

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

9-3. Partie par coups

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

ORDRE DU JEU

Règle 10

Ordre du jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

10-1. Partie par trous

a. En commençant le jeu d'un trou

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

L'*équipe* qui gagne un trou prend l'*honneur* à l'*aire de départ* suivante. Si un trou a été égalé, l'*équipe* qui avait l'*honneur* à l'*aire de départ* précédente le conserve.

b. Durant le jeu d'un trou

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

Exception : Règle 30-3b (partie par trous à la *meilleure balle* et à *quatre balles*).

Note : Lorsqu'on réalise que la balle originale ne doit pas être jouée là où elle repose et que le joueur doit jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été

jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5), l'ordre du jeu est déterminé par l'endroit où le *coup* précédent a été effectué.

Lorsqu'une balle peut être jouée d'un endroit autre que là où le *coup* précédent a été effectué, l'ordre du jeu est déterminé par l'endroit où la balle originale s'est arrêtée.

c. Jouer hors tour

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

10-2. Partie par coups

a. En commençant le jeu d'un trou

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

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

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

b. Durant le jeu d'un trou

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

Exceptions : Règles 22 (balle aidant ou nuisant au jeu) et 31-4

(partie par coups à *quatre balles*).

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

c. Jouer hors tour

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

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

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

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

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

AIRE DE DÉPART

Règle 11 Aire de départ**Définitions**

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

11-1. Surélever la balle

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

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

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

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

11-2. Jalons de départ

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

11-3. Balle tombant du tee

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

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

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

a. Partie par trous

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

b. Partie par coups

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

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

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

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

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

JOUER LA BALLE

Règle 12

Recherche de la balle; identifier la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

12-1. Recherche de la balle; voir la balle

En cherchant sa balle n'importe où sur le *terrain*, le joueur peut toucher ou plier de l'herbe longue, des joncs, buissons, ajoncs, bruyères ou plantes similaires, mais seulement ce qui est nécessaire pour trouver la balle et l'identifier, à la condition que ceci n'améliore pas la position de la balle, l'espace requis pour *prendre position*, l'espace requis pour son élan, ou sa *ligne de jeu*.

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

Dans un *obstacle*, le joueur qui croit que sa balle est couverte de *détritus* ou de sable peut enlever, en sondant ou en ratissant avec un bâton ou autrement, autant de *détritus* ou de sable qu'il est nécessaire pour lui permettre de voir une partie de la balle. Si un surplus est enlevé, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être recouverte de manière à ce que seulement une partie de la balle soit visible. Si la *balle est déplacée* dans l'acte d'enlever les détritrus ou le sable, il n'y a pas de pénalité; la balle doit être replacée et, si nécessaire, recouverte. Quant à l'enlèvement de *détritus* à l'extérieur d'un *obstacle*, voir la règle 23-1.

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

Si on croit qu'une balle repose dans l'eau dans un *obstacle d'eau*, le joueur peut sonder pour la chercher avec son bâton ou autrement. Si la balle est *déplacée* par cette action, elle doit être replacée, à moins que le joueur choisisse de procéder selon la règle 26-1. Il n'y a pas de pénalité pour avoir causé le déplacement de la balle à la condition que le déplacement soit directement attribuable à l'acte spécifique de

sonder. Sinon, le joueur encourt une pénalité d'un coup selon la règle 18-2a.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-1 :

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

12-2. Identifier la balle

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

Si un joueur a raison de croire qu'une balle au repos est la sienne et qu'il est nécessaire de la lever pour l'identifier, il peut lever cette balle, sans pénalité, pour l'identifier.

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

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

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

*PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 12-2 :

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

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

Règle 13 Balle jouée là où elle repose

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

13-1. Règle générale

La balle doit être jouée là où elle repose sauf si autrement prévu aux *règles*.

(Balle au repos *déplacée* – voir la règle 18)

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

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

- l'emplacement ou la position de la balle,
- l'espace requis pour *prendre position* ou l'espace requis pour effectuer son élan,
- sa *ligne de jeu* ou un prolongement raisonnable de cette ligne au-delà du *trou*, ou
- l'endroit où il aura à laisser tomber ou placer une balle, par l'une ou l'autre des actions suivantes :
 - en pressant le bâton contre le sol,
 - en bougeant, pliant ou cassant tout ce qui pousse ou qui est fixe (incluant les *obstructions* inamovibles et les objets définissant les *hors limites*),
 - en créant ou en éliminant des irrégularités de surface,
 - en enlevant ou en pressant le sable, la terre meuble, les mottes replacées ou les plaques de gazon mises en place, ou
 - en enlevant de la rosée, du gel ou de l'eau.

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

- en appuyant le bâton légèrement contre le sol lorsqu'il *adresse la balle*,
- en *prenant* correctement sa *position*,
- en effectuant un *coup* ou en effectuant le mouvement arrière du bâton pour un *coup* et que le *coup* est effectué,
- en créant ou en éliminant des irrégularités de surface à l'intérieur de l'*aire de départ* (règle 11-1) ou en enlevant de la rosée, du gel ou de l'eau sur l'*aire de départ*, ou
- sur le *vert*, en enlevant du sable et de la terre meuble ou en réparant un dommage (règle 16-1).

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

13-3. Aménager un endroit pour prendre position

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

13-4. Balle dans un obstacle; actions prohibées

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

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

Exceptions :

1. Pourvu que rien ne soit fait qui constitue une vérification de l'état de l'*obstacle* ou qui améliore la position de la balle, le joueur n'encourt aucune pénalité (a) s'il touche le sol ou des *détritus* dans tout *obstacle* ou l'eau dans un *obstacle d'eau* suite à une chute ou pour éviter une chute, en enlevant une *obstruction*, en mesurant ou en marquant l'emplacement d'une balle, en récupérant, levant, plaçant

- ou remplaçant une balle selon une *règle* ou (b) s'il place ses bâtons dans un *obstacle*.
2. Le joueur peut, après avoir effectué son *coup*, si la balle est encore dans l'*obstacle* ou si elle a été levée de l'*obstacle* et qu'elle peut être laissée tomber ou placée dans l'*obstacle*, aplanir le sable ou la terre dans l'*obstacle*, à la condition que rien ne soit fait à l'encontre de la règle 13-2 eu égard à son prochain *coup*. Si la balle repose à l'extérieur de l'*obstacle* après son *coup*, le joueur peut aplanir le sable ou la terre dans l'*obstacle* sans restriction.
 3. Si le joueur effectue un *coup* depuis un *obstacle* et que la balle s'arrête dans un autre *obstacle*, la règle 13-4a ne s'applique pas à toute action subséquente faite dans l'*obstacle* d'où le *coup* a été joué.

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

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

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

Règle 14 Frapper la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

14-1. La balle doit être frappée franchement

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

14-2. Aide

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

- a. accepter d'aide physique ou de protection contre les éléments; ou
- b. permettre que son *cadet*, son *partenaire* ou le *cadet* de son *partenaire* se place sur le prolongement ou près du prolongement de la *ligne de jeu* ou de la *ligne de coup roulé* derrière la balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-1 OU 14-2 :
Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

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

L'Association Royale de Golf du Canada (RCGA) se réserve le droit de changer, en tout temps, les règles concernant les appareils artificiels, l'équipement inusité et l'usage inusité de l'équipement, ainsi que d'établir ou de modifier l'interprétation reliée à ces règles.

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

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

Sauf tel que prévu aux *règles*, durant une *ronde conventionnelle*, un joueur ne doit utiliser aucun appareil artificiel ou *équipement* inusité, ou faire usage d'aucun *équipement* de façon inusitée :

- a. qui pourrait l'aider à exécuter un coup ou l'aider dans son jeu; ou
- b. dans le but d'estimer ou de mesurer la distance ou les conditions pouvant affecter son jeu; ou
- c. qui pourrait l'aider à tenir le bâton, sauf que :
 - i) des gants unis peuvent être portés;
 - ii) de la résine, de la poudre et des agents dessiccateurs ou hydratants peuvent être utilisés; et
 - iii) une serviette ou un mouchoir peut être enroulé autour de la poignée.

Exceptions :

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-3 :
disqualification.

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

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

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

14-5. Jouer une balle en mouvement

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

Exceptions :

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

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

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

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

14-6. Balle se déplaçant dans l'eau

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 14-5 OU 14-6 :
Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.

Règle 15 Balle substituée; mauvaise balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

15-1. Règle générale

Le joueur doit terminer le trou avec la balle jouée à partir de l'*aire de départ* à moins que la balle soit perdue, *hors limites* ou qu'il lui substitue une autre balle, que la substitution soit

permise ou non (voir la règle 15-2). Si un joueur joue une *mauvaise balle*, voir la règle 15-3.

15-2. Balle substituée

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

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

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

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

15-3. Mauvaise balle

a. Partie par trous

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

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

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

Exception : Il n'y a pas de pénalité si le joueur effectue un *coup* sur une mauvaise balle qui est en mouvement dans l'eau dans un *obstacle d'eau*. Les *coups* effectués sur une

mauvaise balle qui est en mouvement dans l'eau dans un *obstacle d'eau* ne comptent pas pour le score du joueur. Le joueur doit corriger son erreur en jouant la bonne balle ou en procédant selon les *règles*.

b. Partie par coups

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

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

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

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

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

(La position de la balle devant être placée ou remplacée a été modifiée – voir la règle 20-3b)

(Endroit impossible à déterminer – voir la règle 20-3c)

LE VERT

Règle 16 Le vert

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

16-1. Règle générale

a. Toucher la ligne de coup roulé

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

- i) que le joueur peut enlever des *détritus*, pourvu qu'il le fasse sans rien presser;
- ii) que le joueur peut placer son bâton devant sa balle lorsqu'il *adresse sa balle*, pourvu qu'il le fasse sans rien presser;
- iii) en mesurant – règle 18-6;
- iv) en levant ou en remplaçant la balle – règle 16-1b;
- v) en pressant le marque-balle;
- vi) en réparant les bouchons d'anciens trous ou les marques de balle sur le *vert* – règle 16-1c; et
- vii) en enlevant des *obstructions* amovibles – règle 24-1

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

b. Lever et nettoyer la balle

Une balle qui se trouve sur le *vert* peut être levée et, si on le désire, nettoyée. L'emplacement de la balle doit être marqué avant que la balle soit levée et la balle doit être remplacée (voir la règle 20-1).

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

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

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

subséquent du trou.

d. Éprouver la surface

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

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

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

Le joueur ne doit pas effectuer un *coup* sur le *vert* d'une position chevauchant la *ligne de coup roulé*, ou avec l'un ou l'autre pied touchant la *ligne de coup roulé* ou une extension de cette ligne derrière la balle.

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

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 16-1 :

Partie par trous – perte du trou; partie par coups – deux coups.
(Emplacement du *cadet* ou du *partenaire* – voir la règle 14-2)
(*Mauvais vert* – voir la règle 25-3)

16-2. Balle surplombant le trou

Lorsqu'une partie quelconque de la balle se trouve au-dessus

du rebord du *trou*, le joueur se voit allouer assez de temps pour se rendre au *trou* sans délai indu, et 10 secondes additionnelles pour déterminer si la balle est au repos. Si la balle n'est pas alors tombée dans le *trou*, elle est présumée être au repos. Si la balle tombe subséquemment dans le *trou*, le joueur est censé avoir *entré sa balle dans le trou* avec son dernier *coup*, et **il doit ajouter un coup de pénalité** à son score pour le trou; autrement, il n'y a pas de pénalité selon cette règle.

(Délai indu – voir la règle 6-7)

Règle 17 Le drapeau

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

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

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

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

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

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

Note 3: Si quelqu'un prend le *drapeau* en charge ou le

soulève alors qu'un *coup* est effectué, cette personne est considérée comme l'ayant pris en charge jusqu'à ce que la balle s'arrête.

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

17-2. Drapeau pris en charge sans autorisation

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

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

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

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

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

La balle du joueur ne doit pas frapper :

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 17-3 :

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

coups, et la balle doit être jouée là où elle repose.

17-4. Balle appuyée contre le drapeau

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

BALLE DÉPLACÉE, DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

Règle 18 Balle au repos déplacée

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

18-1. Par un élément étranger

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

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

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

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

a. Règle générale

Lorsque la balle d'un joueur est *en jeu*, si :

- i) le joueur, son *partenaire* ou l'un ou l'autre de leurs *cadets* la lève ou la déplace, y touche délibérément (sauf avec un

bâton en *adressant la balle*) ou provoque son déplacement sauf tel que permis par une *règle*, ou si

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

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

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

- en cherchant, dans un *obstacle*, une balle couverte de *détritus* ou de sable, en cherchant une balle dans une *obstruction* ou un terrain en *condition anormale* ou en cherchant une balle que l'on croit être dans un *obstacle d'eau* – règle 12-1
- en réparant un bouchon d'ancien *trou* ou une marque de balle – règle 16-1c
- en mesurant – règle 18-6
- en levant une balle selon une *règle* – règle 20-1
- en plaçant ou replaçant une balle selon une *règle* – règle 20-3a
- en enlevant un *détritus* sur un *vert* – règle 23-1
- en enlevant une *obstruction* amovible – règle 24-1

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

Si la *balle en jeu* d'un joueur se *déplace* après que le joueur l'a « adressée » (autrement qu'à la suite d'un *coup*), le joueur est présumé avoir déplacé la balle et il **encourt une pénalité d'un coup**. La balle doit être replacée à moins que le mouvement de la balle ne survienne après que le joueur a commencé son *coup* ou le mouvement arrière du bâton pour le *coup* et que le *coup* est effectué.

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

a. Durant la recherche

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

b. Autrement qu'en cours de recherche

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

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

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

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

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

Si la balle est *déplacée*, elle doit être replacée.

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

18-5. Par une autre balle

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

18-6. Balle déplacée en mesurant

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

* PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

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

Note 1: Si une balle devant être remplacée selon cette *règle* n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être substituée.

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

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

Règle 19

Balle en mouvement déviée ou arrêtée

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

19-1. Par un élément étranger

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

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

vert, est déviée ou arrêtée par, ou s'arrête dans ou sur, un *élément étranger* en mouvement ou animé, sauf un ver, un insecte ou autre pareil, le *coup* est annulé. La balle doit être replacée et rejouée.

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

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

Note : Si l'*arbitre* ou le *comité* détermine que la balle d'un joueur a été arrêtée ou déviée intentionnellement par un *élément étranger*, la règle 1-4 s'applique au joueur. Si l'*élément étranger* est un *co-compétiteur* ou son *cadet*, la règle 1-2 s'applique au *co-compétiteur*.

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

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

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

Exception 1 : Balle frappant la personne ayant pris charge du *drapeau* ou le soulevant, ou toute chose que cette personne porte – voir la règle 17-3b.

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

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

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

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

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

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

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

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

Exception : Balle qui frappe la personne ayant pris charge du *drapeau* ou le soulevant, ou toute chose que cette personne porte – voir la règle 17-3b.

19-5. Par une autre balle

a. Au repos

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

b. En mouvement

Si la balle d'un joueur, en mouvement après un *coup*, est déviée ou arrêtée par une autre balle en mouvement après un *coup*, le joueur doit jouer sa balle là où elle repose. Il n'y a pas de pénalité à moins que le joueur soit en violation de la règle 16-1f, auquel cas **il encourt la pénalité pour infraction à cette règle**.

Exception : Si la balle du joueur est en mouvement après un *coup* sur le *vert* et que l'autre balle en mouvement est un *élément étranger* – voir la règle 19-1b.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

CAS D'ALLÈGEMENT ET PROCÉDURE

Règle 20

Lever, laisser tomber et placer; jouer du mauvais endroit

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

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

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

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

Si une balle ou le marque-balle est *déplacé* accidentellement en levant la balle selon une *règle* ou en marquant son

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

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

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

20-2. Laisser tomber et laisser tomber de nouveau

a. Par qui et comment

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

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

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

b. Où laisser tomber

Quand une balle doit être laissée tomber aussi près que possible d'un point précis, elle ne doit pas être laissée tomber plus près du trou que ce point précis, lequel, s'il n'est pas

connu de façon exacte par le joueur, doit être estimé.

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

c. Quand laisser tomber de nouveau

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

- i) roule dans un *obstacle* et s'arrête dans l'*obstacle*;
- ii) roule hors d'un *obstacle* et s'arrête hors de l'*obstacle*;
- iii) roule sur un *vert* et s'arrête sur le *vert*;
- iv) roule vers un *hors limites* et s'arrête *hors limites*;
- v) roule et s'arrête à un endroit où il y a embarras provenant de la condition de laquelle un allègement a été pris selon la règle 24-2 (*obstruction* inamovible), la règle 25-1 (*condition anormale de terrain*), la règle 25-3 (*mauvais vert*) ou une règle locale (règle 33-8a), ou roule de nouveau dans la marque d'impact de laquelle elle a été levée selon la règle 25-2 (balle enfouie);
- vi) roule et s'arrête à plus de deux longueurs de bâton de l'endroit où elle a d'abord touché à une partie du *terrain*;
- vii) roule et s'arrête plus près du *trou* que :
 - a) son emplacement original ou son emplacement estimé (voir la règle 20-2b), à moins qu'il en soit autrement prévu par les *règles*; ou
 - b) le *point d'allègement le plus rapproché* ou le point d'allègement maximum disponible (règle 24-2, 25-1 ou 25-3); ou
 - c) le point où la balle originale a traversé en dernier lieu la lisière de l'*obstacle d'eau* ou de l'*obstacle d'eau latéral* (règle 26-1).

Si la balle qui est laissée tomber de nouveau roule dans une des situations mentionnées ci-dessus, elle doit être placée

aussi près que possible de l'endroit où elle a d'abord touché à une partie du *terrain* lorsque laissée tomber.

Note 1 : Si une balle lorsque laissée tomber ou laissée tomber de nouveau s'arrête et qu'elle se déplace subséquemment, telle balle doit être jouée là où elle repose, à moins que les dispositions d'une autre *règle* s'appliquent.

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

(Utilisation d'un endroit où laisser tomber la balle - voir l'appendice I, partie B, section 8.)

20-3. Placer et replacer

a. Par qui et où

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

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

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

deux coups en partie par coups, pour infraction à la règle applicable.

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

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

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

c. Endroit impossible à déterminer

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a. **Sur l'aire de départ** : La balle devant être jouée doit l'être de l'intérieur de l'*aire de départ*. Elle peut être jouée de tout endroit à l'intérieur de l'*aire de départ* et peut être surélevée.
- b. **Sur le parcours** : La balle devant être jouée doit être

laissée tomber et lorsque laissée tomber doit d'abord toucher à une partie du *terrain sur le parcours*.

- c. **Dans un obstacle** : La balle devant être jouée doit être laissée tomber et lorsque laissée tomber doit d'abord toucher à une partie du *terrain* dans l'*obstacle*.
- d. **Sur le vert** : la balle devant être jouée doit être placée sur le *vert*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 20-5 :

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

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

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

20-7. Jouer du mauvais endroit

a. Règle générale

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

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

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

b. Partie par trous

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

c. Partie par coups

Si un *compétiteur* effectue un *coup* du mauvais endroit, **il**

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

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

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

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

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

Note 3 : Si un joueur encourt une pénalité pour avoir effectué un *coup* du mauvais endroit, il n'y a pas de pénalité additionnelle pour avoir substitué une balle lorsqu'il n'était pas permis de le faire.

Règle 21 Nettoyer la balle

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

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

- a. pour déterminer si elle est impropre au jeu (règle 5-3);
- b. pour identification (règle 12-2), auquel cas elle ne peut être nettoyée que dans la mesure nécessaire à l'identification; ou
- c. parce qu'elle aide ou nuit au jeu (règle 22).

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

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

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

Règle 22 Balle aidant ou nuisant au jeu

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

22-1. Balle aidant au jeu

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

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

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

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

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

22-2. Balle nuisant au jeu

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

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

Règle 23 Détritus

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

23-1. Allègement

Sauf lorsque le *détritus* et la balle reposent tous deux dans le

même *obstacle*, ou qu'ils y touchent tous deux, tout *détritus* peut être enlevé sans pénalité.

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

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

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

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

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

(Toucher la *ligne de coup roulé* – voir la règle 16-1a)

Règle 24 Obstructions

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

24-1. Obstruction amovible

Un joueur peut prendre allègement sans pénalité 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 pourvu que le déplacement de la balle soit directement attribuable

à l'enlèvement de l'*obstruction*. Sinon, la règle 18-2a s'applique.

- b.** Si la balle repose dans ou sur l'*obstruction*, la balle peut être levée et l'*obstruction* enlevée. *Sur le parcours* ou dans un *obstacle*, le joueur doit laisser tomber la balle, ou sur le *vert* le joueur doit la placer, aussi près que possible directement sous l'endroit où elle reposait dans ou sur l'*obstruction*, mais pas plus près du *trou*.

La balle peut être nettoyée lorsque levée selon cette *règle*.

Lorsqu'une balle est en mouvement, une *obstruction* susceptible d'influencer le mouvement de la balle, autre que l'*équipement* de tout joueur ou le *drapeau* lorsque pris en charge, enlevé ou soulevé, ne doit pas être enlevée.

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

Note : Si une balle qu'on doit laisser tomber ou placer selon cette *règle* ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être substituée.

24-2. Obstruction inamovible

a. Embarras

Il y a embarras par une *obstruction* inamovible lorsque la balle repose dans ou sur l'*obstruction*, ou que celle-ci gêne la *prise de position* du joueur ou l'espace requis pour son élan. Si la balle du joueur repose sur le *vert*, il y a aussi embarras si une *obstruction* inamovible sur le *vert* se trouve sur sa *ligne de coup roulé*. Autrement, le fait qu'une *obstruction* inamovible s'interpose sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi un embarras selon cette *règle*.

b. Allègement

Sauf lorsqu'une balle est dans un *obstacle d'eau* ou dans un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut prendre allègement de l'embarras causé par une *obstruction* inamovible comme suit :

- i) Sur le parcours :** Si la balle repose *sur le parcours*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans pénalité à pas plus d'une longueur de bâton et pas plus près du

trou que le *point d'allégement le plus rapproché*. Le *point d'allégement le plus rapproché* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *vert*. Lorsque la balle est laissée tomber à pas plus d'une longueur de bâton du *point d'allégement le plus rapproché*, la balle doit d'abord toucher à une partie du *terrain* à un endroit qui évite l'embaras par l'*obstruction* inamovible et qui n'est pas dans un *obstacle* ni sur un *vert*.

- ii) Dans une fosse de sable** : Si la balle est dans une *fosse de sable*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber soit :
- a. sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point d'allégement le plus rapproché* doit être dans la *fosse de sable* et que la balle doit être laissée tomber dans la *fosse de sable*; ou
 - b. **avec pénalité d'un coup**, à l'extérieur de la *fosse de sable*, en gardant le point où la balle reposait directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière la *fosse de sable*.
- iii) Sur le vert** : Si la balle repose sur le *vert*, le joueur doit lever la balle et la placer sans pénalité au *point d'allégement le plus rapproché* qui n'est pas dans un *obstacle*. Le *point d'allégement le plus rapproché* peut être hors du *vert*.
- iv) Sur l'aire de départ** : Si la balle repose sur l'*aire de départ*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans pénalité conformément à la clause (i) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsque levée selon cette *règle*.

(Pour une balle qui roule à un endroit où il y a embaras par la situation de laquelle un allégement a été pris – voir la règle 20-2c(v).)

Exception : Un joueur ne peut pas prendre allégement selon cette règle si (a) c'est nettement déraisonnable pour lui d'effectuer un *coup* à cause d'un embaras par toute chose autre qu'une *obstruction* inamovible ou (b) si l'embaras par une *obstruction* inamovible n'existerait que par l'usage

d'une *prise de position*, d'un élan ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

Note 1 : Si une balle est dans un *obstacle d'eau* (incluant un *obstacle d'eau latéral*), le joueur ne peut pas prendre allégement d'un embarras causé par une *obstruction* inamovible. Le joueur doit jouer la balle là où elle repose ou procéder selon la règle 26-1.

Note 2 : Si une balle que l'on doit laisser tomber ou placer selon cette *règle* ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être substituée.

Note 3 : Le *comité* peut faire une *règle* locale stipulant qu'un joueur doit déterminer son *point d'allégement le plus rapproché* sans passer par-dessus, à travers ou sous l'*obstruction*.

24-3. Balle dans une obstruction et non retrouvée

C'est une question de fait à savoir si une balle qui n'est pas retrouvée après avoir été frappée vers une *obstruction* est dans l'*obstruction*. Pour appliquer la présente règle, il doit être établi ou pratiquement certain que la balle est dans l'*obstruction*. En l'absence d'une telle connaissance ou certitude, le joueur doit procéder selon la règle 27-1.

a. Balle dans une obstruction amovible et non retrouvée

S'il est établi ou pratiquement certain que la balle originale qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* amovible, le joueur peut substituer une autre balle et prendre allégement, sans pénalité, selon la présente règle. S'il choisit de le faire, il doit déplacer l'*obstruction* et, *sur le parcours* ou dans un *obstacle*, laisser tomber une balle, ou sur le *vert* placer une balle, aussi près que possible directement sous le point où la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* amovible, mais pas plus près du *trou*.

b. Balle dans une obstruction inamovible et non retrouvée

S'il est établi ou pratiquement certain que la balle originale qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* inamovible, le joueur peut prendre allégement selon la présente règle. S'il

choisit de le faire, le point où la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* doit être établi et, pour les fins d'appliquer la présente règle, la balle est censée reposer à cet endroit et le joueur doit procéder comme suit :

- i) **Sur le parcours** : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* inamovible à un point situé *sur le parcours*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 24-2b(i).
- ii) **Dans une fosse de sable** : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* inamovible à un point situé dans une *fosse de sable*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 24-2b(ii).
- iii) **Dans un obstacle d'eau (incluant un obstacle d'eau latéral)** : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* inamovible à un point situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit à un allègement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la règle 26-1.
- iv) **Sur un vert** : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de l'*obstruction* inamovible à un point situé sur le *vert*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 24-2b(iii).

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

Règle 25

Conditions anormales de terrain, balle enfouie et mauvais vert

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

25-1. Conditions anormales de terrain

a. Embarras

Il y a embarras par une *condition anormale de terrain* lorsqu'une balle repose dans un terrain en telle condition ou y touche, ou lorsque telle condition gêne la *position* du joueur ou l'espace requis pour son élan. Si la balle du joueur repose sur le *vert*, il y a aussi embarras si une *condition anormale de terrain* sur le *vert* s'interpose sur sa *ligne de coup roulé*. Autrement, le fait qu'une situation s'interpose sur la *ligne de jeu* n'est pas en soi un embarras selon cette *règle*.

Note : Le *comité* peut établir une *règle* locale spécifiant que l'embarras causé à la *prise de position* du joueur n'est pas considéré, à lui seul, comme étant un embarras selon cette *règle*.

b. Allègement

Sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* ou un *obstacle d'eau latéral*, un joueur peut prendre allègement d'une *condition anormale de terrain* comme suit :

- i) **Sur le parcours** : Si la balle repose *sur le parcours*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans pénalité à pas plus d'une longueur de bâton et pas plus près du trou que le *point d'allègement le plus rapproché*. Le *point d'allègement le plus rapproché* ne doit pas être dans un *obstacle* ni sur un *vert*. Lorsque la balle est laissée tomber à pas plus d'une longueur de bâton du *point d'allègement le plus rapproché*, la balle doit d'abord toucher à une partie du *terrain* à un endroit qui évite l'embarras par la condition et qui n'est pas dans un *obstacle* ni sur un *vert*.
- ii) **Dans une fosse de sable** : Si la balle est dans une *fosse de sable*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber soit :
 - a) sans pénalité, conformément à la clause (i) ci-dessus, sauf que le *point d'allègement le plus rapproché* doit être dans la *fosse de sable* et que la balle doit être laissée tomber dans la *fosse de sable*, ou si

l'allègement complet est impossible, aussi près que possible de l'endroit où la balle repose, mais pas plus près du *trou*, sur une partie du *terrain* dans la *fosse de sable* qui présente l'allègement maximum disponible de la condition; ou

- b) avec pénalité d'un coup, à l'extérieur de la *fosse de sable*, en gardant le point où la balle reposait directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière la *fosse de sable*.
- iii) **Sur le vert** : Si la balle repose sur le *vert*, le joueur doit lever la balle et la placer sans pénalité au *point d'allègement le plus rapproché* qui n'est pas dans un *obstacle*, ou si l'allègement complet est impossible, à l'endroit le plus rapproché d'où elle repose qui accorde l'allègement maximum disponible de la condition, mais pas plus près du *trou* ni dans un *obstacle*. Le *point d'allègement le plus rapproché* ou le point d'allègement maximum disponible peut être hors du *vert*.
- iv) **Sur l'aire de départ** : Si la balle repose sur l'*aire de départ*, le joueur doit lever la balle et la laisser tomber sans pénalité selon la clause (i) ci-dessus.

La balle peut être nettoyée lorsque levée selon la règle 25-1b.

(Pour une balle qui roule à un endroit où il y a embarras par la situation de laquelle un allègement a été pris – voir la règle 20-2c(v).)

Exception : Un joueur ne peut pas prendre allègement selon cette *règle* si (a) c'est nettement déraisonnable pour lui d'effectuer un *coup* à cause d'un embarras par toute chose autre qu'une *condition anormale de terrain* ou (b) si l'embarras par une *condition anormale de terrain* n'existerait que par l'usage d'une *prise de position*, d'un élan ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

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

sans pénalité d'un embarras causé par une *condition anormale de terrain*. Le joueur devra jouer la balle là où elle repose (à moins que ce soit prohibé par une *règle* locale) ou procéder selon la règle 26-1.

Note 2 : Si une balle que l'on doit laisser tomber ou placer selon cette *règle* ne peut être immédiatement récupérée, une autre balle peut lui être substituée.

c. Balle dans un terrain en condition anormale et non retrouvée

C'est une question de fait à savoir si une balle qui n'est pas retrouvée après avoir été frappée vers un *terrain en condition anormale* est dans un tel endroit. Pour appliquer la présente règle, il doit être établi ou pratiquement certain que la balle est dans le terrain en *condition anormale*. En l'absence de telle connaissance ou certitude, le joueur doit procéder selon la règle 27-1.

S'il y a une telle connaissance ou certitude que la balle qui n'a pas été retrouvée est dans le terrain en *condition anormale*, le joueur peut prendre allègement selon la présente *règle*. S'il choisit de le faire, on doit déterminer le point où la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* et aux fins d'appliquer la présente *règle*, la balle est censée reposer à cet endroit et le joueur doit procéder comme suit :

- i) **Sur le parcours** : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* à un point situé *sur le parcours*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 25-1b(i).
- ii) **Dans une fosse de sable** : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* à un point situé dans une *fosse de sable*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 25-1b(ii).
- iii) **Dans un obstacle d'eau (incluant un obstacle d'eau**

latéral) : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* à un point situé dans un *obstacle d'eau*, le joueur n'a pas droit à un allègement sans pénalité. Le joueur doit procéder selon la règle 26-1.

- iv) **Sur un vert** : Si la balle a traversé en dernier lieu les limites les plus extérieures de la *condition anormale de terrain* à un point situé sur le *vert*, le joueur peut substituer une autre balle sans pénalité et prendre allègement tel que prévu à la règle 25-1b(iii).

25-2. Balle enfouie

Une balle enfouie dans sa propre marque d'impact dans le sol sur toute partie coupée ras *sur le parcours* peut être levée, nettoyée et laissée tomber, sans pénalité, aussi près que possible de l'endroit où elle reposait mais pas plus près du *trou*. La balle, lorsque laissée tomber, doit d'abord toucher à une partie du *terrain sur le parcours*. « Partie coupée ras » veut dire tout endroit sur le *terrain*, incluant les sentiers à travers l'herbe longue, coupé à la hauteur des allées ou plus court.

25-3. Balle sur un mauvais vert

a. Embarras

Il y a embarras par un *mauvais vert* lorsque la balle est sur le *mauvais vert*.

L'embarras causé à la *prise de position* du joueur ou à l'espace requis pour son élan n'est pas en soi un embarras selon cette *règle*.

b. Allègement

Un joueur dont la balle repose sur un *mauvais vert* ne peut pas jouer la balle là où elle repose. Il doit prendre allègement, sans pénalité, comme suit :

Le joueur doit lever la balle et la laisser tomber à pas plus d'une longueur de bâton et pas plus près du *trou* que le *point d'allègement le plus rapproché*. Le *point d'allègement le plus rapproché* ne doit pas être dans un *obstacle* ou sur un *vert*. La

balle ainsi laissée tomber à pas plus d'une longueur de bâton du *point d'allégement le plus rapproché* doit d'abord toucher à une partie du *terrain* à un endroit qui évite l'embarras par le *mauvais vert* et qui n'est pas dans un *obstacle* ni sur un *vert*. La balle peut être nettoyée lorsque levée selon cette *règle*.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

Règle 26

Obstacles d'eau (incluant obstacles d'eau latéraux)

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

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

C'est une question de fait à savoir si une balle qui n'est pas retrouvée après avoir été frappée vers un *obstacle d'eau* est dans l'*obstacle*. Pour appliquer la présente règle, il doit être établi ou pratiquement certain que la balle est dans l'*obstacle*. En l'absence de telle connaissance ou certitude, le joueur doit procéder selon la règle 27-1.

Si une balle est dans un *obstacle d'eau*, ou s'il est établi ou pratiquement certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans un *obstacle d'eau* (que la balle repose dans l'eau ou non), le joueur peut, **avec pénalité d'un coup** :

- a. Jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5); ou
- b. Laisser tomber une balle derrière l'*obstacle d'eau*, en gardant le point où la balle originale a croisé en dernier lieu la lisière de l'*obstacle d'eau* directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière l'*obstacle d'eau*; ou

- c. Comme options additionnelles disponibles seulement si la balle a traversé en dernier lieu la lisière d'un *obstacle d'eau latéral*, laisser tomber une balle hors de l'*obstacle d'eau* à pas plus de deux longueurs de bâton et pas plus près du trou que (i) le point où la balle originale a croisé la lisière de l'*obstacle* en dernier lieu ou (ii) un point équidistant du trou sur la lisière opposée de l'*obstacle d'eau*.

En procédant selon cette règle, le joueur peut lever et nettoyer sa balle ou substituer une balle.

(Actions prohibées lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau* – voir la règle 13-4)

(Pour une balle en mouvement dans l'eau dans un *obstacle d'eau* – voir la règle 14-6)

26-2. Balle jouée dans un obstacle d'eau

a. La balle s'arrête dans le même obstacle d'eau ou dans un autre obstacle d'eau

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

- i) procéder selon la règle 26-1a. Si le joueur choisit, après avoir laissé tomber une balle dans l'*obstacle*, de ne pas jouer la balle qu'il a laissée tomber, il peut :
 - (a) procéder selon la règle 26-1b, ou la règle 26-1c si elle est applicable, en ajoutant la pénalité additionnelle d'un coup imposée par cette règle et en utilisant comme point de référence le point où la balle originale a traversé en dernier lieu la lisière de cet *obstacle* avant de s'arrêter dans l'*obstacle*; ou
 - (b) ajouter un coup de pénalité additionnel et jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où le dernier coup hors d'un *obstacle d'eau* a été effectué (voir la règle 20-5); ou
- ii) procéder selon la règle 26-1b, ou la règle 26-1c si elle est applicable; ou

iii) avec une pénalité d'un coup, jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où le dernier *coup* hors d'un *obstacle d'eau* a été effectué (voir la règle 20-5).

b. La balle est perdue ou injouable hors de l'obstacle ou hors limites

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

- i) jouer une balle aussi près que possible de l'endroit dans l'*obstacle* où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5); ou
- ii) procéder selon la règle 26-1b, ou la règle 26-1c si elle est applicable, en ajoutant la pénalité additionnelle d'un coup prévue à la règle et en utilisant comme point de référence le point où la balle originale a croisé la lisière de l'*obstacle* en dernier lieu avant de s'arrêter dans l'*obstacle*; ou
- iii) ajouter une pénalité additionnelle d'un coup et jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où le dernier *coup* hors d'un *obstacle d'eau* a été effectué (voir la règle 20-5).

Note 1 : En procédant selon la règle 26-2b, le joueur n'est pas obligé de laisser tomber une balle selon la règle 27-1 ou selon la règle 28a. S'il laisse tomber une balle, il n'est pas obligé de la jouer. Il peut comme alternative procéder selon la règle 26-2b (ii) ou (iii).

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

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

Règle 27

Balle perdue ou hors limites;
balle provisoire**Définitions**

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

27-1. Coup et distance; balle hors limites; balle non retrouvée en cinq minutes**a. Procéder selon coup et distance**

En tout temps, un joueur peut, **en encourageant une pénalité d'un coup**, jouer une balle aussi près que possible du point où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5), c.-à-d. procéder sous pénalité d'un coup et distance.

Sauf lorsque prévu autrement dans les *règles*, un joueur qui effectue un *coup* sur une balle du point où la balle originale a été jouée en dernier lieu est présumé avoir procédé **sous pénalité d'un coup et distance**.

b. Balle hors limites

Si une balle est *hors limites*, le joueur doit jouer une balle, **avec pénalité d'un coup**, aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5).

c. Balle non retrouvée en cinq minutes

Si une balle est *perdue*, n'ayant pas été retrouvée ou identifiée comme étant la sienne par le joueur dans les cinq minutes suivant le moment où *l'équipe* du joueur, son *cadet* ou les *cadets* de son *équipe* ont commencé à la chercher, le joueur doit jouer une balle, **avec pénalité d'un coup**, le plus près possible du point d'où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5).

Exceptions :

1. S'il est établi ou pratiquement certain que la balle originale

qui n'a pas été retrouvée est dans une *obstruction* (règle 24-3) ou est dans un terrain en *condition anormale* (règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la *règle* applicable.

2. S'il est établi ou pratiquement certain que la balle originale qui n'a pas été retrouvée a été *déplacée* par un *élément étranger* (règle 18-1) ou est dans un *obstacle d'eau* (règle 26-1), le joueur doit procéder selon la *règle* applicable.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE 27-1 :

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

27-2. Balle provisoire

a. Procédure

Si une balle peut être *perdue* hors d'un *obstacle d'eau* ou peut être *hors limites*, le joueur peut, afin de gagner du temps, jouer provisoirement une autre balle conformément à la règle 27-1. Le joueur doit informer son adversaire en partie par trous ou son *marqueur* ou un *co-compétiteur* en partie par coups qu'il entend jouer une *balle provisoire* et il doit la jouer avant que lui ou son *partenaire* parte à la recherche de la balle originale.

S'il omet de procéder ainsi et qu'il joue une autre balle, cette balle n'est pas une *balle provisoire* et elle devient la *balle en jeu avec pénalité d'un coup et distance* (règle 27-1); la balle originale est alors considérée comme perdue.

(Pour l'ordre du jeu depuis l'*aire de départ* – voir la règle 10-3)

Note : Le joueur peut jouer une autre *balle provisoire* lorsque la *balle provisoire* jouée selon la règle 27-2a pourrait être perdue hors d'un *obstacle d'eau* ou pourrait être *hors limites*. Si une autre *balle provisoire* est jouée, elle a le même lien avec la *balle provisoire* précédente que la première *balle provisoire* a avec la balle originale.

b. Quand la balle provisoire devient la balle en jeu

Le joueur peut jouer une *balle provisoire* jusqu'à ce qu'il atteigne l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle originale. S'il effectue un *coup* avec la *balle provisoire* de

l'endroit où se trouve vraisemblablement la balle originale ou d'un point plus près du *trou* que cet endroit, la balle originale est perdue et la *balle provisoire* devient la *balle en jeu avec pénalité d'un coup et distance* (règle 27-1).

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

S'il est établi ou pratiquement certain que la balle originale est dans un *obstacle d'eau*, le joueur doit procéder selon la règle 26-1.

Exception : S'il est établi ou pratiquement certain que la balle originale est dans une *obstruction* (règle 24-3) ou dans un terrain en *condition anormale* (règle 25-1c), le joueur peut procéder selon la *règle applicable*.

c. Quand la balle provisoire doit être abandonnée

Si la balle originale n'est ni perdue ni *hors limites*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer le jeu avec la balle originale. S'il effectue tout autre *coup* sur la *balle provisoire*, il joue alors une *mauvaise balle* et les dispositions de la règle 15-3 s'appliquent.

Note : Si un joueur joue une *balle provisoire* selon la règle 27-2a, les coups effectués, après que cette règle a été invoquée, avec une *balle provisoire* subséquentement abandonnée selon la règle 27-2c, ainsi que les *coups de pénalité* encourus uniquement en jouant cette *balle provisoire*, doivent être ignorés.

Règle 28 Balle injouable

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

Le joueur peut considérer sa balle injouable à tout endroit sur le *terrain* sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau*. Le

joueur est seul juge pour décider si sa balle est injouable.

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

- a. jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5);
ou
- b. laisser tomber une balle derrière le point où la balle repose, gardant ce point directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière ce point; ou
- c. laisser tomber une balle à pas plus de deux longueurs de bâton de l'endroit où la balle repose, mais pas plus près du *trou*.

Si la balle injouable est dans une *fosse de sable*, le joueur peut procéder conformément à la clause a, b ou c. S'il choisit de procéder conformément à la clause b ou c, une balle doit être laissée tomber dans la *fosse de sable*.

Lorsqu'il procède selon cette règle, le joueur peut lever et nettoyer sa balle ou substituer une balle.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION À LA RÈGLE :

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

AUTRES FORMES DE JEU

Règle 29 A trois joueurs et à quatre joueurs

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

29-1. Règle générale

Durant toute *ronde conventionnelle* d'une *partie à trois joueurs* ou à *quatre joueurs*, les *partenaires* doivent jouer alternativement à partir des *aires de départ* et alternativement durant le jeu de chaque trou. Les *coups de pénalité* n'affectent pas l'ordre du jeu.

29-2. Partie par trous

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

29-3. Partie par coups

Si les *partenaires* jouent un coup ou des *coups* hors tour, ce ou ces *coups* sont annulés et *l'équipe encourt une pénalité de deux coups*. L'*équipe* doit corriger son erreur en jouant une balle dans le bon ordre aussi près que possible de l'endroit où elle a d'abord joué dans l'ordre incorrect (voir la règle 20-5). Si l'*équipe* effectue un *coup* à partir de l'*aire de départ* suivante sans avoir d'abord corrigé l'erreur ou, s'il s'agit du dernier trou de la ronde, quitte le *vert* sans annoncer son intention de corriger l'erreur, *l'équipe est disqualifiée*.

Règle 30

Partie par trous à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

30-1. Les règles du golf s'appliquent

Les règles du golf, en autant qu'elles ne soient pas en contradiction avec les règles spécifiques qui suivent, s'appliquent aux *parties à trois balles, à la meilleure balle et à quatre balles*.

30-2. Partie par trous à trois balles

a. Balle au repos déplacée par un adversaire

Sauf lorsqu'autrement prévu aux *règles*, la règle 18-3b s'applique si la balle d'un joueur est touchée ou *déplacée* par un adversaire, le *cadet* de ce dernier ou son *équipement* autrement que durant la recherche. *Cet adversaire encourt une pénalité d'un coup dans son match avec ce joueur*, mais pas dans son match avec l'autre adversaire.

b. Balle déviée ou arrêtée accidentellement par un adversaire

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

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

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

30-3. Partie par trous à la meilleure balle et à quatre balles

a. Représentation de l'équipe

Une *équipe* peut être représentée par un seul *partenaire* pour tout le match ou pour une partie d'un match; la présence de tous les *partenaires* n'est pas nécessaire. Un *partenaire* absent peut se joindre au match entre le jeu de deux trous, mais non durant le jeu d'un trou.

b. Ordre du jeu

Les balles appartenant à la même *équipe* peuvent être jouées dans l'ordre choisi par cette *équipe*.

c. Mauvaise balle

Si un joueur encourt la pénalité de perte du trou selon la règle 15-3 pour avoir effectué un *coup* sur une *mauvaise balle*, **il est disqualifié pour ce trou**, mais son *partenaire* n'encourt pas de pénalité même si la *mauvaise balle* lui appartient. Si la *mauvaise balle* appartient à un autre joueur, celui-ci doit placer une balle à l'endroit où la *mauvaise balle* a d'abord été jouée.

d. Pénalité à l'équipe

L'*équipe* est pénalisée pour infraction à l'une ou l'autre des règles suivantes par l'un des *partenaires*.

- Règle 4 Bâtons
- Règle 6-4 Cadet
- Toute règle locale ou condition de la compétition selon laquelle la pénalité est l'ajustement de l'état du match.

e. Disqualification d'une équipe

(i) Une *équipe* est disqualifiée si l'un des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification selon l'une ou l'autre des règles suivantes :

- Règle 1-3 Entente pour renoncer aux règles
- Règle 4 Bâtons
- Règle 5-1 ou 5-2 La balle
- Règle 6-2a Handicap
- Règle 6-4 Cadet
- Règle 6-7 Retard indu; jeu lent
- Règle 11-1 Surélever la balle
- Règle 14-3 Appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement
- Règle 33-7 Pénalité de disqualification imposée par le comité

(ii) Une *équipe* est disqualifiée si tous les *partenaires* encourt une pénalité de disqualification selon l'une ou l'autre des règles suivantes :

- Règle 6-3 Heure de départ et groupes
- Règle 6-8 Interruption du jeu

(iii) Dans tous les autres cas où une infraction à une *règle* mènerait à une disqualification, le *joueur* est disqualifié pour ce trou seulement.

f. Effet des autres pénalités

Si une infraction à une *règle* par un joueur aide au jeu de son

partenaire ou affecte défavorablement le jeu d'un adversaire, le *partenaire* encourt la pénalité applicable en plus de toute autre pénalité encourue par le joueur.

Dans tous les autres cas où un joueur encourt une pénalité pour une infraction à une *règle*, la pénalité ne s'applique pas à son *partenaire*. Lorsque la pénalité imposée est la perte du trou, cette pénalité a pour effet de disqualifier le joueur pour ce trou.

Règle 31 Partie par coups à quatre balles

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

31-1. Règle générale

Les *règles* du golf, en autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les *règles* spécifiques qui suivent, s'appliquent aux parties par coups à quatre balles.

31-2. Représentation de l'équipe

Une *équipe* peut être représentée par l'un ou l'autre des *partenaires* pour toute la ronde ou pour une partie d'une *ronde conventionnelle*; la présence des deux *partenaires* n'est pas nécessaire. Un *compétiteur* absent peut rejoindre son *partenaire* entre le jeu de deux trous, mais non durant le jeu d'un trou.

31-3. Scores

Le *marqueur* est tenu d'inscrire pour chaque trou seulement le score brut de celui des *partenaires* dont le score est retenu. Les scores bruts retenus doivent être identifiables individuellement; sinon, *l'équipe est disqualifiée*. Il suffit qu'un des *partenaires* seulement se conforme à la règle 6-6b.

(Pour un score erroné - voir la règle 31-7a)

31-4. Ordre du jeu

Les balles appartenant à une même *équipe* peuvent être jouées dans l'ordre que l'*équipe* juge le plus favorable.

31-5. Mauvaise balle

Si un *compétiteur* enfreint la règle 15-3b pour avoir effectué un *coup* sur une *mauvaise balle*, il encourt une pénalité de deux coups et il doit corriger son erreur en jouant la bonne balle ou en procédant selon les *règles*. Son *partenaire* n'encourt aucune pénalité même si la *mauvaise balle* lui appartient.

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

31-6 Pénalité à l'équipe

L'*équipe* est pénalisée pour infraction à l'une ou l'autre des règles suivantes par l'un des *partenaires*.

- Règle 4 Bâtons
- Règle 6-4 Cadet
- Toute règle locale ou condition de la compétition selon laquelle il y a une pénalité maximum par ronde.

31-7. Pénalités de disqualification

a. Infraction par l'un des partenaires

Une *équipe* est disqualifiée de la compétition si l'un ou l'autre des partenaires encourt une pénalité de disqualification selon l'une ou l'autre des règles suivantes :

- Règle 1-3 Entente pour renoncer aux règles
- Règle 3-4 Refus de se conformer à une règle
- Règle 4 Bâtons
- Règle 5-1 ou 5-2 La balle
- Règle 6-2b Handicap
- Règle 6-4 Cadet
- Règle 6-6b Signer et remettre la carte de scores

- Règle 6-6d Mauvais score pour un trou
- Règle 6-7 Délai indu; jeu lent
- Règle 7-1 Coup de pratique avant ou entre les rondes
- Règle 11-1 Surélever la balle
- Règle 14-3 Appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement
- Règle 22-1 Balle aidant au jeu
- Règle 31-3 Scores bruts retenus non identifiables individuellement
- Règle 33-7 Pénalité de disqualification imposée par le comité

b. Infraction par les deux partenaires

Une *équipe* est disqualifiée de la compétition :

- i) si chacun des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification pour infraction à la règle 6-3 (heure de départ et groupes) ou à la règle 6-8 (interrompre le jeu), ou
- ii) si, au même trou, chaque *partenaire* est en violation d'une *règle* selon laquelle la pénalité est la disqualification de la compétition ou pour un trou.

c. Pour le trou seulement

Dans tous les autres cas où une infraction à une *règle* entraînerait la disqualification, le *compétiteur* n'est disqualifié que pour le trou où l'infraction est survenue.

31-8. Effet des autres pénalités

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

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

Règle 32 Compétitions « Contre bogey », « Contre normale » et « Stableford »

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

32-1. Conditions

Les compétitions Contre bogey, Contre normale et Stableford sont des variantes de compétitions par coups dans lesquelles on joue contre un score déterminé pour chaque trou. Les *règles* des parties par coups s'appliquent en autant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les *règles* spécifiques qui suivent.

Dans une compétition Contre bogey, Contre normale et Stableford avec handicap, le *compétiteur* ayant le score net le plus bas sur un trou prend les *honneurs* à l'*aire de départ* suivante.

a. Compétitions Contre bogey et Contre normale

La tenue des scores pour les compétitions Contre bogey et Contre normale est la même que celle employée pour les parties par trous. Tout trou pour lequel un *compétiteur* ne rapporte pas de score est considéré comme un trou perdu. Le gagnant est le *compétiteur* qui a le plus de succès pour le total des trous.

Le *marqueur* n'est responsable que de l'inscription du nombre brut de *coups* pour chaque trou où le *compétiteur* réussit un score net égal ou inférieur au score déterminé.

Note 1 : Le score du *compétiteur* est ajusté **en déduisant un ou plusieurs trous selon la règle applicable** lorsqu'une pénalité autre que la disqualification est encourue selon l'une ou l'autre des règles suivantes :

- Règle 4 Bâtons
- Règle 6-4 Cadet
- Toute règle locale ou condition de la compétition selon

laquelle il y a une pénalité maximum par ronde.

Le *compétiteur* est responsable de rapporter les faits concernant une telle infraction au *comité* avant de remettre sa carte de scores pour que le *comité* puisse appliquer la pénalité. Si le *compétiteur* fait défaut de signaler son infraction au *comité*, **il est disqualifié**.

Note 2 : Si un *compétiteur* enfreint la règle 6-7 (Délai indu; jeu lent) le *comité* **déduira un trou** du total des trous. Pour infraction répétée, voir la règle 32-2a.

b. Compétitions Stableford

La tenue des scores en compétition Stableford est faite selon des points décernés par rapport à un score déterminé pour chaque trou comme suit :

<u>Score pour le trou:</u>	<u>Points</u>
Plus d'un coup au-dessus du score déterminé ou aucun score remis.....	0
Un coup au-dessus du score déterminé	1
Score déterminé	2
Un coup au-dessous du score déterminé	3
Deux coups au-dessous du score déterminé.....	4
Trois coups au-dessous du score déterminé	5
Quatre coups au-dessous du score déterminé	6

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

Le *marqueur* n'est responsable que de l'inscription du nombre brut de *coups* à chaque trou où le score net du *compétiteur* lui vaut un ou plusieurs points.

Note 1 : Si un *compétiteur* enfreint une règle selon laquelle il y a une pénalité maximum par ronde, il doit rapporter les faits au *comité* avant de remettre sa carte de scores; s'il fait défaut de le faire, **il est disqualifié**. Du total de points obtenus pour la ronde, le *comité* **déduira deux points pour chaque trou où une infraction est survenue, avec une déduction maximale**

de quatre points par ronde pour chacune des règles qui a été enfreinte.

Note 2 : Si le *compétiteur* enfreint la règle 6-7 (Délai indu; jeu lent), le *comité déduira deux points du total de points obtenus pour la ronde*. Pour infraction répétée, voir la règle 32-2a.

32-2. Pénalités de disqualification

a. De la compétition

Un *compétiteur* est *disqualifié* de la compétition s'il encourt une pénalité de disqualification selon l'une ou l'autre des règles suivantes

- Règle 1-3 Entente pour renoncer aux règles
- Règle 3-4 Refus de se conformer à une règle
- Règle 4 Bâtons
- Règle 5-1 ou 5-2 La balle
- Règle 6-2b Handicap
- Règle 6-3 Heure de départ et groupes
- Règle 6-4 Cadet
- Règle 6-6b Signer et remettre la carte de scores
- Règle 6-6d Mauvais score pour un trou, c.-à.-d. lorsque le score enregistré est plus bas que le score réalisé, sauf qu'aucune pénalité n'est encourue lorsqu'une infraction à cette règle n'affecte pas le résultat du trou.
- Règle 6-7 Retarder indûment le jeu; jeu lent
- Règle 6-8 Interruption du jeu
- Règle 7-1 Pratique avant ou entre les rondes
- Règle 11-1 Surélever la balle
- Règle 14-3 Appareils artificiels, équipement inusité et usage inusité de l'équipement
- Règle 22-1 Balle aidant au jeu
- Règle 33-7 Pénalité de disqualification imposée par le comité

b. Pour un trou

Dans tous les autres cas où une infraction à une *règle* résulterait en une disqualification, le *compétiteur* n'est disqualifié que pour le trou où l'infraction est survenue.

ADMINISTRATION

Règle 33 Le comité

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

33-1. Conditions; suspendre une règle

Le *comité* doit établir les conditions selon lesquelles une compétition doit être jouée.

Le *comité* n'a pas le pouvoir de suspendre une *règle* du golf.

Certaines *règles* spécifiques se rapportant aux parties par coups sont si substantiellement différentes de celles s'appliquant aux parties par trous que la combinaison des deux formes de jeu n'est pas pratique et n'est pas permise. Le résultat d'un match joué dans ces circonstances est nul et non avenue et, en compétition par coups, les *compétiteurs* sont **disqualifiés**.

En partie par coups, le *comité* peut restreindre les fonctions d'un *arbitre*.

33-2. Le terrain

a. Déterminer les limites et les lisières

Le *comité* doit déterminer de façon précise :

- i) le *terrain* et les *hors limites*,
- ii) les lisières des *obstacles d'eau* et des *obstacles d'eau latéraux*,
- iii) le *terrain en réparation*, et

- iv) les *obstructions* et ce qui fait partie intégrante du *terrain*.

b. Nouveaux trous

Les nouveaux *trous* devraient être faits le jour où débute une compétition par coups et à tout autre temps que le *comité* juge nécessaire, pourvu que tous les *compétiteurs* d'une même ronde jouent tous les *trous* placés au même endroit.

Exception : Lorsqu'il est impossible de réparer un *trou* endommagé pour qu'il soit conforme à la définition, le *comité* peut faire un nouveau *trou* à un endroit semblable qui serait tout proche.

Note : Lorsqu'une même *ronde conventionnelle* doit être jouée sur plus d'une journée, le *comité* peut prévoir dans les conditions d'une compétition (règle 33-1) que les *trous* et les *aires de départ* peuvent être situés de façon différente à chaque jour de la compétition, pourvu que pour une même journée, tous les *compétiteurs* jouent avec chacun des *trous* et chacune des *aires de départ* au même endroit.

c. Terrain de pratique

Lorsqu'il n'y a pas de terrain disponible pour des coups de pratique à l'extérieur du *terrain* de la compétition, le *comité* devrait déterminer l'endroit où les joueurs peuvent pratiquer durant toute journée d'une compétition, en autant que ce soit possible de le faire. Durant toute journée d'une compétition par coups, le *comité* ne devrait pas normalement permettre des coups de pratique sur un *vert*, ou en direction d'un *vert*, ou à partir d'un *obstacle* faisant partie du *terrain* de compétition.

d. Terrain injouable

Si le *comité* ou son représentant autorisé considère, pour quelque raison que ce soit, que l'état du *terrain* le rend injouable ou que des circonstances rendent le jeu normal impossible, il peut, en partie par *trous* ou en partie par coups, ordonner une suspension temporaire du jeu ou, en partie par

coups, déclarer le jeu nul et non avvenu et annuler tous les scores pour la ronde en cause. Lorsqu'une ronde est annulée, toutes les pénalités encourues lors de cette ronde sont annulées.

(Pour la procédure pour interrompre et reprendre le jeu – voir la règle 6-8)

33-3. Heure de départ et groupes

Le *comité* doit déterminer les heures de départ et, en partie par coups, former les groupes dans lesquels les *compétiteurs* doivent jouer.

Lorsqu'une compétition par trous se déroule durant une période étendue, le *comité* établit la limite de temps à l'intérieur de laquelle chaque ronde doit être complétée. Lorsque les joueurs ont le droit de déterminer la date de leur match à l'intérieur de ces limites, le *comité* devrait annoncer qu'un match doit être joué à une heure prédéterminée le dernier jour de cette période, à moins que les joueurs ne s'entendent pour une date antérieure.

33-4. Tableau des coups de handicap

Le *comité* doit publier un tableau indiquant l'ordre des trous où les coups de handicap doivent être donnés ou reçus.

33-5. Carte de scores

En partie par coups, le *comité* doit mettre à la disposition de chaque compétiteur une carte de scores contenant la date et le nom du *compétiteur* ou, en partie par coups à *quatre joueurs* ou à *quatre balles*, le nom des *compétiteurs*.

En partie par coups, le *comité* est responsable de l'addition des scores et de l'application du handicap enregistré sur la carte de scores.

En partie par coups 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 du handicap enregistré sur la carte de scores et de l'addition des scores de la meilleure balle.

En compétitions Contre bogey, Contre normale et Stableford, le *comité* est responsable de l'application du handicap enregistré sur la carte de scores, de même que de la détermination du résultat de chaque trou et du résultat global ou du total de points.

Note : Le *comité* peut demander que chaque *compétiteur* inscrive la date et son nom sur la carte de scores.

33-6. Départager une égalité

Le *comité* doit faire connaître de quelle manière, à quel jour et à quelle heure sera départagée une égalité, que la compétition soit jouée avec ou sans handicap.

Une égalité en partie par trous ne doit pas être départagée en jouant par coups. Une égalité en partie par coups ne doit pas être départagée en jouant par trous.

33-7. Pénalité de disqualification; discrétion du comité

Une **pénalité de disqualification** peut, dans des cas particuliers exceptionnels, être écartée, modifiée ou imposée si le *comité* estime qu'une telle mesure est justifiée.

Toute pénalité moindre que la disqualification ne doit pas être mise de côté ou modifiée.

Si un *comité* considère qu'un joueur est coupable d'une infraction grave à l'étiquette, il peut imposer **une pénalité de disqualification** selon la présente règle.

33-8 Règles locales

a. Directives

Le *comité* peut établir des règles locales pour des conditions anormales si elles sont conformes aux directives exprimées à l'appendice I.

b. Suspension ou modification d'une règle

Une règle de golf ne doit pas être écartée par une règle locale. Cependant, si un *comité* considère que des conditions anormales nuisent au jeu au point où il est nécessaire de faire une règle locale qui modifie les règles du golf, telle règle locale doit être autorisée par la RCGA.

Règle 34 Contestations et décisions

Définitions

Tous les termes définis sont en *italique* et sont reproduits en ordre alphabétique dans la section Définitions - voir les pages 23-38.

34-1. Réclamations et pénalités

a. Partie par trous

Si une réclamation est présentée au *comité* selon la règle 2-5, une décision devrait être rendue aussitôt que possible pour que l'état du match puisse être ajusté si nécessaire. Si une réclamation n'est pas faite conformément à la règle 2-5, elle ne doit pas être considérée par le *comité*.

Il n'y a pas de temps limite quant à l'application de la pénalité de disqualification pour infraction à la règle 1-3.

b. Partie par coups

En partie par coups, une pénalité ne doit pas être annulée, modifiée ou imposée après que la compétition est terminée. Une compétition est terminée lorsque le résultat a été annoncé de façon officielle ou, dans une qualification en partie par coups suivie de parties par trous, lorsque le joueur a commencé le jeu de son premier match.

Exceptions : Une pénalité de disqualification doit être imposée après que la compétition est terminée si un *compétiteur* :

- i) était en violation de la règle 1-3 (entente pour déroger aux règles); ou
- ii) a remis une carte de scores sur laquelle il avait enregistré un handicap qu'il savait, avant que la compétition se termine, être plus élevé que celui auquel il avait droit, et que ceci a affecté le nombre de coups reçus (règle 6-2b); ou
- iii) a remis pour un trou un score plus bas que celui effectivement réalisé (règle 6-6d) pour toute raison autre que le défaut d'inclure une pénalité que le joueur ne

savait pas, avant que la compétition se termine, avoir encourue; ou si un compétiteur

- iv) savait, avant que la compétition se termine, qu'il avait enfreint toute autre *règle* selon laquelle la pénalité est la disqualification.

34-2. Décision de l'arbitre

Si un *arbitre* a été nommé par le *comité*, sa décision est finale.

34-3. Décision du comité

En l'absence d'*arbitre*, toute contestation ou toute question litigieuse concernant les *règles* doit être soumise au *comité*, dont la décision sera finale.

Si le *comité* ne peut pas arriver à une décision, il peut soumettre la contestation ou la question litigieuse au Comité des règles du golf de la RCGA dont la décision est finale.

Si la contestation ou la question litigieuse n'a pas été soumise au Comité des règles du golf, le joueur ou les joueurs peuvent demander qu'une déclaration conjointe soit transmise par un représentant dûment autorisé du *comité* au Comité des règles du golf de la RCGA pour une opinion quant à l'exactitude de la décision rendue. La réponse sera envoyée à ce représentant autorisé.

Si le jeu ne s'est pas déroulé conformément aux *règles* du golf, le Comité des règles du golf ne rendra de décision sur aucune question.