

II. Le jeu normal

2 Marquer le terrain pour le jeu normal

Marquer le terrain et rafraichir ce marquage lorsqu'il le faut représente une tâche permanente qui incombe au comité.

Un terrain bien marqué permet aux joueurs de jouer selon les règles et aide à éliminer la confusion chez ceux-ci. Par exemple, un joueur peut ne pas savoir comment procéder si un étang (zone à pénalité) n'est pas marqué ou s'il est incapable de déterminer si sa balle est à l'intérieur des limites ou hors limites.

2A Hors limites

Il est important que le comité identifie correctement les limites du terrain et maintienne ce marquage de sorte qu'un joueur qui frappe sa balle près d'une limite puisse déterminer si sa balle est à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.

(1) Directive générale pour déterminer et marquer les limites

Le comité peut marquer les limites du terrain de plusieurs façons. Le comité peut placer des piquets ou des lignes peintes sur le sol ou se servir des clôtures ou des murets existants pour définir les limites, tout comme les bords d'autres structures permanentes comme une route ou un bâtiment.

Lorsqu'il détermine et marque les limites du terrain, le comité se doit de considérer plusieurs choses :

Propriétés attenantes au terrain

- Il est fortement recommandé d'identifier comme hors limites les propriétés privées et les chemins publics longeant le terrain. Souvent, ces propriétés auront des murs ou des clôtures pouvant servir de limite au terrain. Si tel est le cas, il est généralement inutile de déplacer la limite du terrain en plaçant des



piquets. Cependant, le comité voudra peut-être déplacer la limite vers l'intérieur (p. ex. à l'aide de piquets) pour assurer une protection additionnelle aux propriétés attenantes.

- Il n'est pas nécessaire qu'un terrain ait des limites, mais c'est préférable pour empêcher le jeu d'un endroit qui ne fait pas partie de la propriété du club. Cependant, il peut y avoir des endroits où de grands espaces libres bordent la ligne réelle de la propriété et où on n'aurait pas d'objection à ce que quelqu'un joue. Dans un tel cas, il n'est pas nécessaire de placer des piquets ou de définir autrement la limite.
- Lorsqu'une structure déjà existante comme un mur ou une clôture est utilisée pour définir la limite du terrain, l'objet tout entier sera un objet de hors limites duquel on ne peut prendre un dégagement sans pénalité.

Utilisation de piquets

- Les piquets de hors limites devraient être blancs même si une autre couleur peut être utilisée.
- Il peut y avoir des piquets d'une autre couleur qui sont déjà en place, ou le comité peut avoir une raison d'utiliser une couleur différente pour les distinguer de certains autres objets sur le terrain. Lorsque c'est le cas, le comité devrait aviser les joueurs en l'indiquant sur la carte de scores, par un avis dans le chalet, une feuille de règles locales ou tout autre moyen. Pour éliminer la confusion avec les zones à pénalité, le comité devrait éviter l'utilisation de piquets rouges ou jaunes pour marquer les limites.
- La distance entre les piquets peut varier, mais idéalement, il devrait être possible de voir la base d'un piquet depuis le piquet suivant pour déterminer si une balle est hors limites. Il est important de s'assurer que les buissons, arbres ou autres objets ne cachent pas les piquets ou qu'il soit difficile de voir d'un piquet à l'autre. En général, les piquets ne devraient pas être séparés par plus de 30 pas pour permettre aux joueurs de voir aisément de l'un à l'autre.

Utilisation de lignes sur le sol

- Les lignes peintes sur le sol pour définir la limite du terrain devraient être blanches, même si une autre couleur peut être utilisée. Pour éliminer la confusion avec les zones à pénalité, le comité devrait éviter les lignes rouges ou jaunes pour marquer les limites.



- Lorsque la limite du terrain est définie par une ligne peinte sur le sol, le comité peut aussi placer des piquets pour faire en sorte que la limite soit visible de loin. Il doit être clair que la ligne peinte définit le hors limites et que les piquets ne font qu'indiquer aux joueurs la présence d'un hors limites à cet endroit. Ces piquets ne définissent pas la limite, mais ce sont des objets de hors limites desquels un dégagement sans pénalité n'est pas permis à moins que ce soit spécifié autrement par une règle locale (voir le modèle de règle locale A-5).
- Il peut arriver que le comité veuille éviter de tracer une ligne sur une route ou sur le pavé. Dans un tel cas, la façon la plus discrète de marquer la limite pourrait être de peindre une série de points blancs sur le sol. Si tel est le cas, les règles locales devraient mentionner aux joueurs comment la limite du terrain a été marquée (voir le modèle de règle locale A-1).

Autres façons de marquer les limites du terrain

- Lorsqu'une limite est définie par un mur, le bord d'un chemin ou autre chose que des piquets, des clôtures ou des lignes, le comité se doit de préciser où est la limite. Par exemple, lorsqu'un mur est utilisé pour définir la limite du terrain, le comité devrait spécifier si le côté intérieur du mur définit la limite ou si la balle n'est hors limites que si elle est au-delà du mur (voir le modèle de règle locale A-1).
- La limite du terrain peut être définie par un fossé de sorte que la balle est hors limites si elle est dans ou au-delà du fossé. Des piquets peuvent être utilisés pour attirer l'attention et ceux-ci sont des objets de hors limites d'où un dégagement sans pénalité n'est pas permis, à moins que ce soit spécifié autrement par une règle locale (voir le modèle de règle locale A-5).

Autres considérations

- Certains endroits comme les zones réservées à l'entretien, le chalet ou les aires d'entraînement peuvent être marqués ou être définis comme étant hors limites même s'ils sont sur la propriété du club (voir le modèle de règle locale A-1).
- Les règles n'envisagent pas la possibilité qu'une zone donnée ait plus d'un statut durant le jeu d'un même trou, de sorte qu'une telle zone ne doit pas être marquée comme hors limites pour certains coups, ou encore pour les coups effectués d'un certain endroit comme l'aire de départ.



- Les règles s'appliquent à l'endroit où la balle s'arrête après un coup et non aux zones que la balle a traversées alors qu'elle était en mouvement; le comité n'est pas autorisé à faire une règle locale voulant qu'une balle frappée au-dessus d'une certaine zone est hors limites même si elle ne s'y arrête pas.

(2) Établir des hors limites intérieurs

Pour respecter le caractère d'un trou ou pour protéger les joueurs sur un trou adjacent, le comité peut établir une limite entre deux trous.

Si cette limite intérieure n'est pas reliée à d'autres limites du terrain, il est important d'indiquer où cette limite commence et où elle finit. On recommande de placer deux piquets côte à côte et dans un angle qui indique bien que la limite s'étend à l'infini dans la direction indiquée.

La limite intérieure peut valoir pour le jeu d'un seul trou ou pour plus d'un trou. Le trou ou les trous pour lesquels le hors limites intérieur s'applique, et le statut des piquets durant le jeu des trous où le hors limites ne s'applique pas, devraient être précisés par une règle locale (voir le modèle de règle locale A-4).

2B Aires de départ

Le comité devrait toujours s'efforcer de placer les jalons de départ suffisamment vers l'avant pour permettre aux joueurs d'utiliser les deux longueurs de bâton permises.

Il n'y a pas de restriction quant à la largeur de l'aire de départ, mais la bonne pratique veut qu'on place les jalons de 5 à 7 pas l'un de l'autre. Un écart plus grand fait en sorte qu'il devient plus difficile pour le joueur de déterminer s'il a bien placé sa balle à l'intérieur de l'aire de départ et, sur les trous à normale 3, entraîne des dommages au gazon sur un plus grand espace.

Pour savoir où placer les jalons pour que les scores puissent être inscrits pour fins de handicap, veuillez consulter les règles ou recommandations formulées par l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction.

2C Zones à pénalité



Les zones à pénalité sont des espaces du terrain d'où un joueur peut prendre un dégagement, avec un coup de pénalité, à l'extérieur de ladite zone et à un endroit potentiellement éloigné du lieu où sa balle peut s'être arrêtée. Tel que prévu à la définition de « zone à pénalité », les espaces contenant de l'eau comme les lacs, ruisseaux, rivières ou étangs sont des zones à pénalité et devraient être marqués comme tels.

Le comité peut aussi marquer d'autres parties du terrain comme zones à pénalité. Voici des raisons pouvant mener le comité à marquer d'autres parties ou d'autres caractéristiques du terrain :

- Offrir une alternative à l'option coup et distance selon la règle 18.1 lorsqu'il est vraisemblable qu'une balle sera pratiquement toujours perdue si elle s'arrête dans un tel endroit, p.ex. là où la végétation est très dense.
- Offrir une alternative à l'option coup et distance selon la règle 19.2 (balle injouable) lorsqu'il est vraisemblable que de prendre un dégagement basé sur l'emplacement de la balle en vertu des options offertes par les règles 19.2b et 19.2c n'offrira pas de réel dégagement, p. ex. dans le cas d'une zone désertique ou de roches volcaniques.

(1) Décider quand marquer un espace qui ne contient pas d'eau comme zone à pénalité

Le comité devrait considérer les points suivants avant de décider de marquer un espace qui ne contient pas d'eau comme zone à pénalité :

- Que le fait de marquer une zone difficile comme zone à pénalité puisse améliorer le temps de jeu ne signifie pas que le comité doive se sentir obligé de le faire. Il y a plusieurs autres considérations en cause, comme de préserver le défi du trou et l'intégrité du concept original de l'architecte et de mener à un résultat généralement similaire pour des balles frappées dans le même genre d'endroit partout sur le terrain. Par exemple, si une jungle longe l'allée sur un trou et qu'elle a été marquée comme zone à pénalité, le comité devrait accorder un traitement similaire à un même type d'endroit sur d'autres trous.
- Le comité devrait considérer qu'un joueur qui perd sa balle à l'extérieur d'une zone à pénalité encourra une pénalité plus sévère que le joueur dont la balle est perdue dans une zone à pénalité. S'il y a présence, près de la lisière de la



zone à pénalité, d'herbe très longue où la balle peut être perdue, le comité devrait envisager d'inclure un tel endroit dans la zone à pénalité.

- Le comité devrait tenir compte du fait que le joueur dont la balle repose dans une zone à pénalité ne pourra pas utiliser les options offertes par la règle 19 pour une balle injouable. Obliger le joueur à retourner où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité pour prendre un dégagement plutôt que d'avoir l'option de laisser tomber à pas plus de deux longueurs de bâton d'où la balle a été trouvée peut être un désavantage important pour le joueur et avoir un impact négatif sur le temps de jeu.
- Le comité ne devrait pas définir les zones de sable qui seraient normalement des fosses de sable comme zones à pénalité. Il peut y avoir des cas où l'étendue de sable aboutit de façon naturelle à une zone à pénalité, comme sur le bord d'un plan d'eau. Dans un tel cas, la limite de la zone à pénalité et la limite de la fosse de sable peuvent être contiguës l'une à l'autre avec une partie du sable dans la zone à pénalité.
- Le comité ne devrait pas définir des propriétés attenantes au terrain comme zones à pénalité quand ces propriétés seraient normalement identifiées comme hors limites.
- Si le comité envisage de marquer une zone qui est hors limites comme zone à pénalité pour aider le temps de jeu, il peut plutôt choisir d'adopter la règle locale d'alternative à l'option coup et distance que l'on trouve à la règle locale modèle E-5. Même si cela fait que le joueur encourt une pénalité de deux coups, cela lui donne aussi la possibilité d'aller dans l'allée, une option qu'il n'aurait probablement pas si l'endroit était marqué comme zone à pénalité.
- Lorsque des zones à pénalité sont ajoutées ou enlevées, le comité devrait consulter les règles et recommandations formulées dans le Système de handicap en vigueur pour déterminer si le changement envisagé aura un impact sur l'évaluation du terrain.

(2) Comment marquer ou définir la limite d'une zone à pénalité

Pour prendre un dégagement d'une zone à pénalité, un joueur devra normalement connaître le point où sa balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité et savoir si la zone à pénalité est marquée rouge ou jaune à cet endroit.



- On recommande au comité de marquer la limite des zones à pénalité avec de la peinture et/ou des piquets pour que ce soit clair pour les joueurs.
- Lorsqu'on utilise des lignes pour définir la limite d'une zone à pénalité et des piquets pour identifier la zone à pénalité, le comité peut choisir de placer les piquets sur la ligne ou tout juste à l'extérieur de la limite de la zone à pénalité. Placer les piquets à l'extérieur de la ligne fait que les joueurs auront droit à un dégagement sans pénalité du trou laissé par le piquet si celui-ci devait tomber ou être déplacé et que la balle s'arrêtait dans le trou.
- Un comité peut définir la limite d'une zone à pénalité en la décrivant clairement par écrit, mais seulement lorsqu'il y a très peu de doute où est cette limite. Par exemple, là où une grande étendue de roches volcaniques ou de désert doit être traitée comme zone à pénalité, et que la lisière entre ces étendues et l'espace normal de jeu est bien définie, le comité pourrait définir la limite de la zone à pénalité comme étant la lisière des roches volcaniques ou du désert.

(3) Déterminer où marquer la limite d'une zone à pénalité

Il est important de marquer la limite d'une zone à pénalité pour permettre aux joueurs de prendre un dégagement. Le comité devrait considérer ce qui suit lorsqu'il détermine où marquer la limite de la zone à pénalité.

- Les lignes et les piquets définissant la limite d'une zone à pénalité devraient être placés aussi près que possible des limites naturelles de la zone à pénalité, par exemple au début de la pente formant une dépression contenant de l'eau. Ceci évitera aux joueurs d'avoir à prendre position avec la balle nettement plus haut ou plus bas que leurs pieds, ou même à se tenir dans l'eau après avoir pris un dégagement. Il faut tenir compte à la fois des joueurs droitiers et gauchers.
- Lorsqu'une zone à pénalité est contiguë à une partie de la zone générale où une balle pourrait être perdue, cela peut affecter la capacité du joueur à déterminer s'il est établi ou pratiquement certain que la balle est dans la zone à pénalité; le joueur ne pourrait donc pas prendre un dégagement avec pénalité en vertu de la règle 17. Pour cette raison, le comité peut décider de déplacer la limite de la zone à pénalité à l'extérieur des limites naturelles et d'inclure d'autres parties du terrain où il peut être difficile de retrouver une balle.
- Le comité devrait tenir compte du fait qu'un joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement sans pénalité d'une condition anormale de terrain lorsque sa balle repose dans une zone à pénalité. Par exemple, lorsqu'il y a une



obstruction inamovible (comme un sentier de voiturettes ou une tête d'arroseur) proche d'un endroit que le comité a l'intention de marquer comme zone à pénalité, il peut choisir de garder cette obstruction à l'extérieur de la zone à pénalité pour qu'un joueur puisse avoir droit à un dégagement.

(4) Marquer une zone à pénalité rouge ou jaune

La plupart des zones à pénalité devraient être rouges pour donner aux joueurs l'option additionnelle d'un dégagement latéral [voir la règle 17.1d(3)]. Cependant, lorsqu'une partie du défi d'un trou est de franchir une zone à pénalité, comme un ruisseau qui passe directement devant un vert, et qu'il y a de bonnes chances que la balle qui tombe de l'autre côté du ruisseau y revienne, le comité peut décider de marquer cette zone à pénalité en jaune. Cela fait qu'une balle qui franchit la zone à pénalité avant d'y revenir ne peut pas être laissée tomber de l'autre côté de la zone à pénalité en vertu de l'option de dégagement latéral.

Lorsqu'une zone à pénalité est marquée en jaune, le comité devrait s'assurer qu'un joueur sera toujours capable de laisser tomber par recul sur la ligne selon la règle 17.1d(2) ou prévoir d'ajouter une zone précise où laisser tomber pour la zone à pénalité de sorte qu'un joueur ait une option autre que coup et distance.

Un comité n'est pas tenu de marquer les zones à pénalité en jaune. Pour que cela soit plus simple, un comité peut décider de marquer toutes les zones à pénalité en rouge, de sorte qu'il n'y ait pas de confusion chez les joueurs quant aux options disponibles.

(5) Changement de statut d'une zone à pénalité entre rouge et jaune

Le comité peut vouloir marquer en rouge une partie d'une zone à pénalité et une autre partie de la même zone en jaune. Le comité devrait déterminer le meilleur endroit où effectuer cette transition pour s'assurer que, quel que soit l'endroit où la balle du joueur entre dans la zone à pénalité jaune, celui-ci pourra toujours laisser tomber selon l'option recul sur la ligne de la règle 17.1d(2).

On doit rappeler que les options de dégagement d'un joueur sont basées sur le point où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité et non sur l'endroit où la balle s'est arrêtée.



Il est recommandé de placer un piquet jaune et un piquet rouge l'un contre l'autre à l'endroit où la limite de la zone à pénalité change de statut pour que ce soit très clair.

Le statut d'une zone à pénalité peut différer selon l'aire de départ utilisée

Lorsque franchir une zone à pénalité, comme un étang sur une normale 3, fait partie du défi d'un trou depuis les jalons arrière, mais non depuis les jalons avant, le comité peut choisir de définir la zone à pénalité avec des piquets jaunes ou une ligne jaune et utiliser une règle locale à l'effet que cette zone est une zone à pénalité rouge lorsqu'on joue des départs avant.

Le statut d'une zone à pénalité peut différer entre les trous

Lorsqu'une même zone à pénalité peut être en jeu sur plus d'un trou, le comité peut choisir de la définir comme étant jaune durant le jeu d'un trou et rouge durant le jeu d'un autre trou. Lorsque c'est le cas, la zone à pénalité devrait être marquée en jaune et une règle locale devrait clarifier sur lequel des trous elle doit être considérée comme étant rouge (voir le modèle de règle locale B-1).

Le statut de la limite d'une zone à pénalité ne doit pas changer durant le jeu d'un trou

Alors qu'une zone à pénalité peut être jaune pour les joueurs jouant d'une aire de départ et rouge pour ceux qui jouent d'une autre aire de départ, une zone à pénalité ne doit pas être définie de façon à ce qu'une partie de la limite de la zone à pénalité soit rouge pour un coup effectué d'un endroit, mais jaune pour un coup effectué d'un autre endroit par le même joueur. Par exemple, dans le cas d'un lac devant un vert, dire que la limite de la zone à pénalité du côté du vert est jaune pour un coup effectué à partir de l'allée, mais rouge pour un coup effectué à partir du côté du vert, ne serait pas approprié et porterait à confusion.

(6) Définir une zone à pénalité comme zone de jeu interdit

Le comité peut choisir de définir une partie d'une zone à pénalité ou la zone entière comme zone de jeu interdit. Voir la Section 2G pour plus de renseignements sur quand marquer une zone à pénalité comme zone de jeu interdit.

(7) Plan d'eau attenant au terrain



On peut marquer un ruisseau, un lac ou un océan bordant le terrain comme zone à pénalité plutôt que hors limites. Le terme « sur le terrain » dans la définition de « zone à pénalité » ne signifie pas sur la propriété en tant que telle; cela renvoie plutôt à tout endroit non défini par le comité comme étant hors limites.

- Lorsqu'il est possible qu'une balle s'arrête sur la rive opposée d'un plan d'eau, mais qu'il est impossible de définir la limite opposée, le comité peut adopter une règle locale spécifiant que même si la zone à pénalité n'est marquée que d'un côté, elle doit être traitée comme s'étendant à l'infini. Par conséquent, tout sol et toute eau au-delà de la limite définie de la zone à pénalité sont dans la zone à pénalité (voir le modèle de règle locale B-1).
- Lorsqu'une zone à pénalité est délimitée d'un côté par un hors limites, de sorte que la limite de la zone à pénalité et la ligne de hors limites coïncident, le comité peut utiliser une règle locale permettant au joueur de prendre un dégagement du côté opposé de l'endroit où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité (voir le modèle de règle locale B-2) et une règle locale additionnelle pour qu'on n'ait pas à marquer cette limite de la zone à pénalité (voir le modèle de règle locale B-1).

2D Fosses de sable

Normalement, on n'a pas à marquer les limites d'une fosse de sable, mais il se peut que celles-ci soient difficiles à déterminer dans certains cas. Le comité devrait alors les marquer avec des piquets ou une ligne ou définir la limite posant problème à l'aide d'une règle locale (voir le modèle de règle locale C-1).

Où placer les râteaux

Il n'y a pas de réponse parfaite à savoir où placer les râteaux, à chaque comité de décider si ceux-ci doivent être laissés à l'intérieur ou à l'extérieur des fosses de sable.

On peut soutenir qu'il y a plus de chances qu'un râteau placé à l'extérieur de la fosse de sable fasse dévier la balle dans la fosse ou l'empêche d'y entrer. On pourrait aussi dire que si le râteau est dans la fosse de sable, il est peu probable que la balle sera déviée à l'extérieur de la fosse.

En pratique cependant, les joueurs qui laissent les râteaux dans les fosses de sable les



laissent fréquemment du côté où ceux-ci ont tendance à empêcher une balle de rouler dans la partie plane de la fosse de sable, avec comme résultat un coup beaucoup plus difficile que si la balle n'avait pas été arrêtée. Quand la balle s'arrête sur ou contre un râteau dans la fosse de sable et que le joueur doit procéder selon la règle 15.2, il ne sera peut-être pas possible de replacer la balle au même endroit ou de trouver un endroit dans la fosse de sable qui n'est pas plus près du trou.

Si on décide de laisser les râteaux au milieu de la fosse de sable, la seule façon est de les lancer, ce qui laissera des marques dans le sable. De plus, si le râteau est laissé au milieu d'une grande fosse de sable, le joueur ne l'utilisera pas ou il sera obligé de ratisser une grande partie de la fosse de sable pour aller le chercher, causant ainsi un retard inutile.

Par conséquent, en considération de tous ces aspects et du fait que l'emplacement des râteaux est à la discrétion du comité, il est recommandé de les laisser à l'extérieur des fosses de sable aux endroits où ils sont le moins susceptibles d'affecter le mouvement de la balle.

Cependant, un comité peut décider de placer les râteaux à l'intérieur des fosses de sable pour faciliter le travail des employés du terrain qui coupent les allées et le pourtour des fosses de sable.

2E Verts

Normalement, il n'est pas nécessaire de marquer la lisière d'un vert, mais il se peut que celle-ci soit difficile à déterminer lorsque les zones périphériques sont coupées à une hauteur semblable. Dans un tel cas, le comité peut choisir d'utiliser des petits points de peinture pour définir la lisière du vert et le statut de tels points devrait être précisé par règle locale (voir le modèle de règle locale D-1)

2F Conditions anormales de terrain

Alors qu'il est rare qu'on doive marquer les obstructions inamovibles de quelque façon que ce soit, on recommande au comité de marquer clairement le terrain en réparation.

(1) Décider quels endroits marquer comme terrain en réparation



En général, lorsque les conditions du terrain sont anormales ou qu'il n'est pas raisonnable d'exiger qu'un joueur joue d'un endroit spécifique, cet endroit devrait être marqué comme terrain en réparation.

Avant de marquer un endroit comme terrain en réparation, le comité devrait évaluer l'ensemble du terrain pour déterminer ce qui est anormal pour ce terrain dans son état actuel. Il devrait aussi considérer l'emplacement des endroits à marquer :

- Les endroits qui sont dans ou près de l'allée devraient normalement être marqués si le comité considère que le dommage à cet endroit est anormal.
 - Si les allées du terrain sont généralement en bon état, il pourrait être approprié de marquer un seul endroit dénudé dans l'allée.
 - Quand les conditions sont telles qu'il y a de grands espaces dénudés, ce serait logique de ne pas tous les marquer ou de les déclarer terrain en réparation, mais de seulement marquer les endroits où un joueur pourrait avoir de la difficulté à effectuer un coup sur la balle, par exemple à cause de dommages profonds au sol.
- Plus on est loin de l'allée, moins c'est approprié de marquer le terrain en réparation. Les endroits situés loin de l'allée ou très à court de l'aire de tombée normale devraient être marqués seulement si le dommage est très sérieux.
- Lorsque deux espaces ou plus de terrain en réparation sont rapprochés l'un de l'autre, de sorte qu'un joueur qui prend un dégagement de l'un pourrait très bien laisser tomber là où il y aurait embarras par l'autre espace, il serait préférable de marquer le tout comme un seul terrain en réparation.

(2) Comment marquer ou définir la limite d'un terrain en réparation

Il est recommandé au comité d'identifier le terrain en réparation en utilisant de la peinture, des piquets ou un autre moyen évident de sorte que la limite d'un tel espace ne fasse pas de doute.

- Il n'y a pas de couleur spécifique pour les lignes ou piquets utilisés pour marquer un terrain en réparation, mais des lignes ou piquets blancs ou bleus sont couramment utilisés. Il ne faut pas utiliser des lignes ou piquets rouges ou jaunes pour éviter toute confusion avec les zones à pénalité. La façon de marquer le terrain en réparation devrait être précisée dans les règles locales.



- Lorsqu'un terrain en réparation est proche d'une obstruction inamovible, une bonne pratique est de les relier pour permettre un dégagement des deux conditions en une seule étape. Ceci peut être fait en traçant des lignes de peinture qui relient le terrain en réparation à l'obstruction inamovible. On devrait aussi préciser par règle locale que tout espace marqué d'une ligne reliée à une obstruction inamovible constitue une seule condition anormale de terrain (voir le modèle de règle locale F-3).
- Un comité peut définir la limite d'un terrain en réparation en la décrivant, mais seulement s'il y a très peu ou pas de doute quant à ce qui constitue un tel espace ou ses limites.
 - Un exemple où on peut décrire un dommage et où le comité est justifié de déclarer des endroits comme terrain en réparation sans les marquer est le cas de marques de sabot (voir le modèle de règle locale F-10).
 - Dans d'autres cas, une déclaration de nature générale n'est pas appropriée. Par exemple, dire que toutes les marques laissées par les véhicules d'entretien sont du terrain en réparation ne convient pas puisque le dommage est souvent mineur et qu'un dégagement sans pénalité ne serait pas justifié. Les ornières profondes devraient plutôt être marquées de lignes ou de piquets pour éliminer tout doute à savoir quand un joueur a droit à un dégagement.

2G Zones de jeu interdit

La définition de « zone de jeu interdit » dit que c'est une partie du terrain où le comité veut interdire le jeu. Une zone de jeu interdit peut être dans une condition anormale de terrain ou dans une zone à pénalité et peut inclure la zone au complet ou seulement une partie de celle-ci.

(1) Ce qui peut être marqué comme zone de jeu interdit

Le comité peut identifier, pour une raison ou une autre, toute ou seulement une partie d'une condition anormale de terrain ou d'une à zone à pénalité comme zone de jeu interdit. Les raisons souvent évoquées sont :

- Protéger la faune, l'habitat de certains animaux et des zones écologiquement fragiles.



- Prévenir les dommages aux jeunes arbres, jardins de fleurs, gazonnières, nouvelles plaques de gazon et autres surfaces cultivées.
- Protéger les joueurs d'un danger.
- Préserver des sites historiques ou d'intérêt culturel.

Pour déterminer si une zone de jeu interdit doit être marquée comme condition anormale de terrain ou zone à pénalité, le comité devrait considérer le genre d'espace à marquer et voir s'il conviendrait de donner au joueur un dégagement sans pénalité ou un dégagement avec pénalité. Par exemple :

- Si l'endroit en question contient de l'eau comme un ruisseau, un lac ou un marécage, il devrait être marqué comme zone à pénalité.
- Dans le cas d'un petit secteur contenant des plantes rares près d'un vert, il serait indiqué de le marquer comme condition anormale de terrain.
- Si une grande étendue de dunes de sable le long d'un trou constitue une zone écologiquement fragile, marquer tout cet espace comme condition anormale de terrain serait trop généreux; elle devrait donc être marquée comme zone à pénalité.

Lorsque des propriétés privées (comme des maisons résidentielles ou des terres agricoles) sont situées près du terrain, le comité devrait normalement identifier les endroits qui ne font pas partie du terrain comme hors limites. Le comité ne devrait pas marquer une propriété privée attenante au terrain comme zone à pénalité et zone de jeu interdit parce que cela réduit la pénalité lorsqu'une balle s'y arrête. Si on veut empêcher un joueur de prendre position dans une zone spécifique du terrain pour jouer une balle qui est sur le terrain, l'endroit doit être marqué zone de jeu interdit (voir le modèle de règle locale E-9).

(2) Comment marquer une zone de jeu interdit

Le comité devrait définir la limite d'une zone de jeu interdit avec une ligne ou des piquets pour clarifier si elle est à l'intérieur d'une condition anormale de terrain ou d'une zone à pénalité. De plus, la ligne ou les piquets (ou le bout de ces piquets) devraient indiquer que c'est une zone de jeu interdit.



Il n'y a pas de couleur spécifique pour les piquets ou les lignes marquant les zones de jeu interdit, mais ce qui suit est recommandé :

- Zones de jeu interdit dans une zone à pénalité – piquets rouges ou jaunes avec le bout vert.
- Zones de jeu interdit dans une condition anormale de terrain – piquets blancs ou bleus avec le bout vert.

Les zones écologiquement fragiles peuvent être protégées physiquement pour décourager les joueurs d'y entrer (par exemple, par une clôture, des affiches et autres). Le comité pourrait spécifier, dans un code de conduite, qu'une pénalité s'applique au joueur qui pénètre dans un tel espace pour récupérer sa balle ou pour quelque autre raison.

2H Parties intégrantes

Les parties intégrantes sont des objets artificiels desquels il n'y a pas de dégagement sans pénalité. Voici des exemples d'objets que le comité peut vouloir désigner comme parties intégrantes :

- Les objets conçus pour faire partie du défi de jouer le terrain, comme les chemins ou sentiers d'où les joueurs ont traditionnellement eu à jouer.
- Les barrières permettant de traverser un mur de hors limites ou une clôture (voir interprétations "Objets de hors limites/2").
- Les objets qui sont si près des limites ou d'une autre particularité du terrain qu'un dégagement sans pénalité de l'obstruction ferait en sorte que le joueur pourrait laisser tomber en s'éloignant de la clôture ou d'une autre particularité alors que ce n'est pas souhaitable. Par exemple, désigner des câbles attachés à un arbre comme partie intégrante empêche le joueur d'obtenir un dégagement sans pénalité de l'arbre simplement parce que le câble lui cause un embarras.
- Les objets comme les murs artificiels ou pieux qui sont à l'intérieur des zones à pénalité ou les murs artificiels ou revêtements de fosses de sable. Par exemple, lorsque ceux-ci sont près de la limite de la zone à pénalité, un joueur dont la balle est tout juste à l'extérieur de la zone à pénalité pourrait prendre position sur le mur et avoir droit à un dégagement sans pénalité alors que le joueur dont



la balle est tout juste à l'intérieur de la zone à pénalité n'aurait pas droit à un tel dégagement.

Le comité devrait définir ces objets comme parties intégrantes dans les règles locales (voir le modèle de règle locale F-1).

Lorsqu'une partie seulement de l'obstruction doit être considérée comme partie intégrante, cette partie devrait être marquée de façon distincte et l'information communiquée aux joueurs. Ceci peut être fait en plaçant des piquets de couleur distincte à l'un et l'autre bout de la partie où le dégagement sans pénalité n'est pas disponible ou en utilisant de la peinture pour marquer l'endroit.

2I Zones où laisser tomber (Drop Zones)

(1) Quand utiliser une zone où laisser tomber (DZ)

Une zone où laisser tomber (habituellement identifiée DZ) est une aire spéciale de dégagement prévue par le comité. Lorsqu'il prend un dégagement dans une DZ, le joueur doit laisser tomber la balle dans la zone désignée et la balle doit s'arrêter dans cette même zone. Le comité devrait ajouter une règle locale précisant dans quelles circonstances cette DZ peut être utilisée (voir le modèle de règle locale E-1).

Une zone où laisser tomber devrait être envisagée lorsqu'il peut y avoir un problème pratique si les joueurs doivent utiliser les options normales de dégagement prévues à une règle, comme :

- Règle 13.1f – Mauvais vert.
- Règle 16.1 – Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles).
- Règle 16.2 – Situation dangereuse impliquant un animal.
- Règle 17 – Zone à pénalité.
- Règle 19 – Balle injouable.



- Modèles de règles locales comme E-5 – Alternative à l'option coup et distance pour une balle perdue ou hors limites ou F-23 – Obstructions inamovibles temporaires.

Une zone où laisser tomber (DZ) devrait normalement être utilisée pour donner au joueur une option additionnelle de dégagement. Cependant, le comité peut exiger l'utilisation d'une DZ comme seule option de dégagement en vertu d'une règle, à part l'option de coup et distance. Lorsque le comité choisit d'instaurer l'utilisation obligatoire d'une DZ, cela remplace toute autre option de dégagement offerte par la règle en cause et ce devrait être communiqué clairement aux joueurs.

(2) Où placer les zones où laisser tomber (DZ)

Le comité devrait tenter de placer une zone où laisser tomber de façon à ce que le défi architectural du trou soit préservé, normalement pas plus près du trou que là où le joueur aurait à laisser tomber la balle en utilisant une des options de dégagement de la règle pertinente. Par exemple, une DZ pour une zone à pénalité devrait être située là où le joueur aurait encore à traverser la zone à pénalité plutôt qu'au-delà de la zone à pénalité du côté du vert.

Les DZ peuvent être marquées de multiples façons (comme avec une ligne peinte sur le sol, des objets semblables aux jalons de départ, ou un piquet ou une affiche) et elles peuvent prendre n'importe quelle forme, comme un cercle ou un rectangle. L'étendue de la DZ peut dépendre de sa localisation et de son degré d'utilisation possible, mais elle devrait normalement être du rayon de la longueur d'un bâton ou moins. Lorsqu'une telle zone est délimitée avec de la peinture, une affiche ou une marque sur le sol devrait être utilisée pour faire connaître son statut aux joueurs.

Si une DZ est susceptible d'être utilisée souvent, le comité peut choisir de marquer cette zone en définissant l'endroit dans les règles locales. Par exemple, la DZ peut être définie comme étant à pas plus d'une longueur de bâton d'un objet physique comme une affiche ou un piquet. Ceci permet de déplacer l'objet lorsque nécessaire pour assurer que la zone demeure en bon état.

3 Règles locales pour le jeu normal



Une règle locale est la modification d'une règle ou une règle additionnelle que le comité adopte pour le jeu normal ou pour une compétition particulière. Il appartient au comité de décider si on doit adopter une règle locale et de s'assurer que toute règle locale respecte les principes qu'on retrouve à la Section 8. Le comité doit s'assurer que toute règle locale puisse être consultée par les joueurs, que ce soit sur la carte de scores, un feuillet distinct, un tableau d'affichage ou le site Web du club.

Les règles locales pouvant être adoptées pour le jeu normal sont regroupées dans les catégories générales suivantes :

- Définir les limites et autres zones du terrain (Sections 8A-8D),
- Définir certaines procédures spéciales ou requises pour un dégagement (Section 8E), et
- Définir les conditions anormales de terrain et les parties intégrantes (Section 8F).

Le comité devrait aussi prendre note de la Section 8L – Règles locales non autorisées.

Une liste complète des modèles de règles locales paraît au début de la Section 8.

Voir la Section 5C pour d'autres types de règles locales qui sont plus souvent adoptées pour les compétitions que pour le jeu normal.

4 Considérations additionnelles pour le jeu normal

4A Rythme de jeu et code de conduite

Pour rendre le jeu normal plus agréable pour les joueurs, le comité peut poser plusieurs gestes visant à améliorer le rythme de jeu et à encourager une bonne conduite des joueurs, comme :



- Réduire la taille des groupes, augmenter l'intervalle entre les départs, insérer certains temps réservés au préposé aux départs.
- Considérer certains changements fondamentaux au terrain comme élargir les allées, réduire la densité ou la longueur de l'herbe longue, ou réduire la vitesse des verts.
- Encourager les joueurs à jouer des jalons appropriés à leur habileté.
- Adopter une politique de temps de jeu et un code de conduite.

Les sections qui suivent donnent certains des éléments dont le comité doit tenir compte pour l'adoption d'une politique de temps de jeu ou d'un code de conduite.

(1) Politique de temps de jeu

- La nature d'une telle politique dépendra souvent des ressources disponibles à ce terrain.
- Par exemple, un terrain comptant sur un personnel limité peut dire qu'un groupe doit rester en contact avec le groupe qui le précède ou qu'on s'attend à ce que chaque groupe joue à l'intérieur d'un certain temps, alors qu'un autre terrain peut avoir une personne ou plus pour surveiller le temps de jeu et, lorsque nécessaire, parler aux groupes qui sont en retard.
- L'application d'une telle politique est généralement mieux gérée par des mesures disciplinaires. De telles sanctions ne sont pas dans les Règles du golf, c'est au comité d'écrire et d'interpréter toute sanction du genre.

(2) Code de conduite

- Pour le jeu normal, un comité peut afficher au chalet un avis précisant quel type de conduite ou d'habillement n'est pas acceptable à ce terrain, y compris à certains endroits spécifiques.
- L'application d'une telle politique est généralement mieux gérée par des mesures disciplinaires. De telles sanctions ne sont pas dans les Règles du golf, c'est au comité d'écrire et d'interpréter toute sanction du genre.

4B Suspendre le jeu



Chaque comité devrait considérer comment suspendre le jeu lorsqu'on détermine que le mauvais temps le justifie. Une suspension de jeu peut être gérée de multiples façons, selon les ressources disponibles au terrain, comme le signaler aux joueurs par un coup de sirène ou en les avisant individuellement.

4C Fournir une aide sur les règles

Les joueurs peuvent avoir des questions concernant certains problèmes de règles qui se sont présentés durant le jeu normal. Chaque club devrait identifier une ou plusieurs personnes pour s'occuper de ces questions de règles. Souvent, cette personne sera le professionnel ou le gérant du club. Si cette personne n'est pas certaine de la décision, elle peut soumettre la question à l'association de golf autorisée.