

# III. Compétitions

## 5 Avant la compétition

Les ressources dont dispose un comité varieront selon le terrain ou le niveau de compétition de sorte qu'un comité pourrait ne pas être en mesure d'instaurer toutes les pratiques suggérées. Si tel est le cas, le comité devra établir ses priorités pour chaque compétition.

La période précédant la compétition est probablement la plus importante au niveau de la préparation pour assurer le bon déroulement de la compétition. Les tâches du comité durant cette période comprennent :

### 5A Établir les conditions de la compétition

Les conditions de la compétition déterminent la structure de chaque compétition, y compris qui peut s'inscrire et comment, le calendrier et le format de la compétition et comment les égalités seront départagées. Le comité est responsable de :

- Établir des conditions claires et concises pour chaque compétition.
- Voir à ce que ces conditions soient disponibles aux joueurs avant le début de la compétition.
- Interpréter ces conditions advenant toute question.

Sauf circonstances exceptionnelles, le comité devrait éviter de modifier les conditions de la compétition une fois que la compétition a commencé.

C'est la responsabilité de chaque joueur de connaître et de respecter les conditions de la compétition.

Une formulation type des conditions de la compétition se retrouve sur le site Web de Golf Canada sous l'onglet Règles.

#### **(1) Admissibilité**



Le comité peut établir des conditions qui restreignent l'admissibilité à une compétition.

### **Exigences liées au genre**

Une compétition peut être limitée aux joueurs d'un sexe spécifique.

### **Limites d'âge**

Une compétition peut être limitée aux joueurs d'une tranche d'âge donnée. Le cas échéant, il est important de préciser la date à laquelle les joueurs doivent respecter la limite d'âge. Par exemple :

- Lors d'une compétition junior où les joueurs ne doivent pas avoir plus de 18 ans, les conditions de la compétition pourraient préciser qu'un joueur doit avoir 18 ans ou moins le premier jour de l'année en cours ou à une autre date précise comme le dernier jour prévu pour la compétition.
- Dans le cas d'une compétition sénior où les joueurs doivent avoir 55 ans ou plus, les conditions de la compétition pourraient préciser qu'un joueur doit avoir atteint son 55<sup>e</sup> anniversaire le ou avant le premier jour de la compétition.

### **Statut amateur ou professionnel**

Une compétition peut être limitée aux amateurs seulement, aux professionnels seulement ou accepter tous les joueurs. Lorsqu'une compétition est ouverte à tous, le comité devrait s'assurer que les amateurs s'identifient clairement et renoncent, avant la compétition, à leur droit de remporter un prix en argent.

### **Limites de handicap**

Le comité peut imposer des restrictions et/ou des limites quant aux handicaps qui seront acceptés pour s'inscrire à une compétition. Ces restrictions ou limites peuvent inclure :

- Établir une limite minimale ou maximale pour les handicaps.
- Dans des formules par équipe, comme à quatre joueurs ou à quatre balles :
  - Établir un écart maximum entre le handicap des partenaires. Le comité peut aussi choisir de réduire le handicap du joueur ayant le plus haut handicap pour satisfaire à cette exigence, ou



- Établir un total maximum des handicaps des partenaires. Le comité peut aussi choisir de réduire le handicap de l'un ou des deux joueurs pour satisfaire à cette exigence.
- Dans le cas d'une compétition comptant plusieurs rondes durant lesquelles le handicap d'un joueur peut changer, préciser si chacun des joueurs jouera toute la compétition avec le handicap de la première journée ou s'il utilisera son handicap révisé pour chaque ronde.

### **Statut de résidence et d'affiliation**

Le comité peut restreindre l'admissibilité aux joueurs qui demeurent ou qui sont nés dans un comté, une province, un pays ou une autre région géographique spécifique. Il peut aussi exiger que tous les joueurs soient membres d'un club, d'une organisation ou d'une association en particulier.

### ***(2) Critères d'admissibilité et dates***

La façon de s'inscrire à une compétition ainsi que les dates d'ouverture et de fermeture des inscriptions devraient être précisées.

Par exemple :

- Méthode d'inscription, comme compléter un formulaire en ligne, faire parvenir un formulaire par la poste ou inscrire les noms sur une feuille en tout temps avant l'heure de départ du joueur.
- Comment et quand les droits d'entrée doivent être payés.
- Date limite pour s'inscrire. Le comité peut cesser d'accepter les inscriptions à une date précise ou permettre aux joueurs de s'inscrire jusqu'au jour de l'événement.
- Procédure utilisée pour déterminer le peloton de joueurs lorsqu'il y aura trop d'inscrits, comme accepter les inscriptions dans l'ordre où elles sont reçues, établir une ronde de qualification ou se baser sur les handicaps les plus bas.

### ***(3) Format, incluant la répartition des coups de handicap***

Selon le format de la compétition, les éléments suivants devraient être précisés au besoin :



- Dates de jeu ou, lorsqu'une compétition par trous se déroule sur une longue période, la date finale à laquelle chaque match doit être complété.
- Type de partie (p. ex. partie par trous, partie par coups ou partie par coups menant à une partie par trous).
- Nombre et ordre des trous dans une ronde.
- Nombre de rondes, y compris s'il y aura une coupure.
- Dans le cas d'une coupure, indiquer quand celle-ci sera faite, si les égalités pour la dernière place seront départagées et combien de joueurs continueront de jouer lors des rondes finales.
- Jalons de départ qui seront utilisés.
- Allocation des coups de handicap, comme l'ordre des trous dans lequel les coups de handicap seront donnés ou reçus.
- Dans le cas de plusieurs classes différentes ou de plusieurs tableaux de joueurs, comment ceux-ci seront organisés. Voir la Section 5F(1).
- Quels prix seront décernés (y compris tout critère d'admissibilité). Pour les compétitions impliquant des joueurs amateur, le comité devrait s'assurer que les prix pour ces amateurs respectent la limite permise en vertu des Règles du statut d'amateur et que les amateurs renoncent, à l'avance, à leur droit de gagner un prix en argent ou un prix dépassant la valeur permise.

#### ***(4) Modalités pour autres formules de jeu***

##### **Méthodes alternatives de scores**

En formule Stableford, Score maximum ou Par/Bogey, les conditions de la compétition pourront venir préciser comment les points seront mérités, ou le nombre maximum de coups que le joueur pourra inscrire sur chaque trou.

##### **Stableford**



Le Stableford est une formule de jeu où des points sont décernés à un joueur pour chaque trou en comparant son score à un score déterminé pour le trou. Le score déterminé est la normale à moins que le comité ait choisi un autre score déterminé (voir la règle 21.1b).

Si le comité décide d'un score cible différent, il peut l'indiquer dans les conditions de la compétition en établissant un bogey, un oiselet ou un autre score comme score déterminé.

### **Score maximum**

Lorsque la formule de jeu est le Score maximum, les conditions de la compétition devraient spécifier le nombre maximum de coups qu'un joueur peut compter pour chaque trou (voir la règle 21.2).

Le maximum peut être établi de l'une ou l'autre des façons suivantes :

- En fonction de la normale, comme deux fois la normale,
- Par un nombre fixe, comme 8, 9 ou 10, ou
- En fonction du handicap du joueur, comme par exemple un double bogey net.

Lorsqu'il considère le maximum à établir pour une compétition en formule Score maximum, le comité devrait considérer ce qui suit :

- La normale la plus élevée des trous joués. Par exemple, sur un terrain de normales 3, il pourrait être approprié d'établir le score maximum par trou à 6; cependant, s'il y a des normales 5 sur le terrain, il ne serait pas approprié de déterminer un score aussi bas que 6.
- Le niveau de jeu des participants. Par exemple, lors d'une compétition entre joueurs débutants, le score maximum devrait fournir à tous une chance raisonnable de compléter les trous, mais aussi être fixé à un niveau susceptible d'encourager les joueurs à ramasser leur balle lorsqu'ils ont eu beaucoup de difficultés sur le trou.
- Si les scores doivent être inscrits pour fins de handicap. Lorsque le comité veut qu'une compétition compte pour fins de handicap, le score maximum pour un trou ne devrait pas être fixé plus bas qu'un double bogey net.



## **Par/Bogey**

Lorsque la formule de jeu est le Par/Bogey, les conditions de la compétition devraient spécifier le score déterminé contre lequel le score du joueur pour un trou est comparé pour déterminer si celui-ci gagne ou perd un trou. Pour une compétition Par, ce score serait habituellement la normale, et pour une compétition Bogey, ce serait normalement un bogey (un coup au-dessus de la normale).

## **Autres formules de jeu**

Il y a plusieurs autres formules de jeu comme le « Scramble » et le « Chapman ». Voir la Section 9 et/ou le site [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca) pour plus de renseignements sur ces formules et d'autres formules de jeu.

## **Compétitions d'équipes**

Lorsque la formule de jeu implique une compétition entre équipes, le comité devrait vérifier s'il est nécessaire d'ajouter des conditions de la compétition. Parmi les exemples possibles :

- Toute restriction concernant les entraîneurs ou les « donneurs de conseils » (voir modèle de règle locale 8H).
- En partie par trous :
  - Si les matchs à égalité sont acceptés ou s'ils doivent être continués jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.
  - Le nombre de points accordés pour tout match gagné ou partagé.
  - Si des matchs sont complétés alors que d'autres ne peuvent l'être le jour prévu à cause de la noirceur ou du mauvais temps, les conditions de la compétition devraient préciser comment les matchs terminés et ceux qui ne sont pas terminés seront traités. Par exemple, le comité pourrait accepter les résultats des matchs qui ont été complétés et compter les matchs incomplets comme des matchs partagés ou devant être rejoués à une date ultérieure. Ou encore, décider que tous les matchs doivent être rejoués et que chaque équipe est libre de modifier son équipe originale.
  - Si les matchs encore en cours seront joués jusqu'à leur conclusion lorsqu'une équipe a déjà gagné le match ou la compétition.



- En partie par coups :
  - Le nombre de scores devant compter pour le score total de chaque équipe.
  - Si les scores comptés seront basés sur le total des 18 trous ou sur une base trou par trou.
- Comment une égalité dans la compétition générale sera départagée, par exemple par une éliminatoire, une méthode de comparaison des cartes de scores ou en considérant les scores qui n'ont pas été comptés.

### ***(5) Quand la carte de score a été remise***

En partie par coups, la règle 3.3b tient le joueur responsable de l'exactitude du score de chacun de ses trous et de la remise de la carte de scores au comité sans délai à la fin de la ronde.

Le comité devrait indiquer aux joueurs où ils doivent remettre les cartes de scores, avoir quelqu'un de disponible pour régler avec les joueurs tout problème éventuel sur les règles et pour valider les scores.

Lorsque c'est possible, les joueurs devraient avoir accès à un endroit tranquille et privé pour valider les scores inscrits sur leur carte, parler à un membre du comité si nécessaire et remettre leur carte de scores.

### **Spécifier quand la carte de scores est considérée avoir été remise**

Le comité devrait spécifier à quel moment la carte de scores est considérée comme remise. Parmi les options possibles :

- Définir la zone de scores et permettre au joueur de faire des changements sur sa carte de scores jusqu'à ce qu'il ait quitté cette zone. Cela signifierait que même si le joueur a remis sa carte de scores à un arbitre ou à un responsable, il pourrait faire des changements tant qu'il est encore dans cette zone.
- Prévoir une boîte pour que les joueurs y déposent leur carte de scores, auquel cas la carte de scores est considérée comme remise dès que le joueur la place dans la boîte. Cette façon de faire ne protège peut-être pas autant le joueur contre le fait de remettre une mauvaise carte, mais c'est peut-être la meilleure



méthode lorsque le comité dispose de ressources limitées ou lorsque plusieurs joueurs finissent leur ronde en même temps (p. ex. lors de départs simultanés).

### **Demander aux joueurs de fournir d'autres renseignements sur la carte de scores**

Le comité peut demander aux joueurs d'aider en effectuant certaines tâches reliées aux cartes de scores et qui sont de la responsabilité du comité. Le comité ne doit pas imposer de pénalité en vertu des règles du golf au joueur qui omet de respecter ces demandes ou qui fait une erreur en ce faisant, mais le comité peut prévoir une mesure disciplinaire pour un joueur qui, de façon répétée, néglige de donner suite à une telle demande. Par exemple, le comité peut demander aux joueurs de :

- Additionner les scores ou, dans le cas d'une compétition Quatre balles, déterminer le score qui compte pour l'équipe.
- Incrire sur la carte de scores les points mérités pour chaque trou dans une compétition Stableford.
- Incrire, en compétition Par/Bogey, si un trou a été gagné, perdu ou partagé.
- Incrire sur la carte de scores certains détails spécifiques comme son nom, la date et le nom de la compétition.

De même, le comité peut demander aux joueurs d'aider en entrant leur score dans un système informatique à la fin de leur ronde, mais le comité ne doit pas imposer de pénalité en vertu des règles du golf au joueur qui omet de respecter cette demande ou qui fait une erreur en ce faisant. Le comité peut toutefois prévoir une mesure disciplinaire, par exemple dans un code de conduite, pour un joueur qui, de façon répétée, néglige de donner suite à une telle demande.

### ***(6) Comment les égalités seront départagées***

En partie par trous et en partie par coups, les conditions de la compétition peuvent servir à modifier la façon de départager les égalités.

#### **Parties par trous**

Si un match est égal après le dernier trou, il est prolongé d'un trou à la fois jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant [voir la règle 3.2a(4)], à moins que les conditions de la compétition le prévoient autrement.





Les conditions de la compétition devraient spécifier si le match peut se terminer à égalité ou si l'éliminatoire sera différente de ce qui est prévu à la règle 3.2a(4). Les options comprennent ce qui suit :

- Le match se termine à égalité.
- Le match sera continué en commençant à un trou spécifique autre que le premier trou, ou
- Il y aura éliminatoire sur un nombre fixe de trous (p. ex. 9 ou 18 trous).

Dans un match avec handicap, le tableau de répartition des coups de handicap établi par le comité devrait être utilisé pour déterminer où les coups de handicap seront reçus ou donnés lors de l'éliminatoire, à moins que les conditions de la compétition le prévoient autrement.

Une égalité dans un match ne devrait pas être décidée par une éliminatoire en partie par coups.

### **Partie par coups**

Les conditions de la compétition devraient spécifier si une compétition peut se terminer à égalité, ou s'il y aura une éliminatoire ou une comparaison des cartes de scores pour déterminer le gagnant et les autres rangs.

Une égalité en partie par coups ne devrait pas être décidée par un match.

### **Éliminatoire en partie par coups**

Dans le cas d'une éliminatoire en partie par coups, les conditions de la compétition devraient prévoir ce qui suit :

- Quand l'éliminatoire aura lieu, par exemple si elle débutera à une heure précise, aussitôt que le dernier groupe aura terminé ou à une date ultérieure.
- Quels trous seront utilisés pour l'éliminatoire.
- Le nombre de trous sur lesquels l'éliminatoire se déroulera, par exemple si ce sera trou par trou ou sur plusieurs trous comme 2, 4 ou 18 trous, et ce qu'il adviendra s'il y a encore égalité.



- En partie par coups régulière, si l'éliminatoire d'une compétition avec handicap est de moins de 18 trous, le nombre de trous à jouer devrait servir à déterminer le nombre de coups à déduire. Par exemple, si l'éliminatoire est d'un trou, un dix-huitième du handicap devrait être déduit des scores pour le trou éliminatoire. Les fractions de coup de handicap devraient être appliquées conformément aux règles ou recommandations prévues par l'autorité compétente en matière de handicap.
- Pour les éliminatoires des compétitions avec handicap où le tableau de répartition des coups s'applique, comme en partie par coups Quatre balles, Par/Bogey ou Stableford, les coups de handicap devraient être accordés selon l'ordre désigné pour la compétition générale.
- Les joueurs sont tenus de remettre une carte de scores pour l'éliminatoire seulement si le comité leur en a fourni une.

### **Comparaison des cartes de scores**

Si une éliminatoire n'est pas possible, les conditions de la compétition peuvent spécifier que toute égalité sera départagée par une comparaison des cartes de scores. Même lorsque le gagnant de la compétition doit être décidé par une éliminatoire, les autres positions dans la compétition peuvent être décidées par une comparaison des cartes de scores. Cette méthode devrait également prévoir ce qu'il advient si cette procédure ne permet pas de déterminer un gagnant.

Une méthode de comparaison des cartes de scores est de déterminer le gagnant sur la base du meilleur score pour la dernière ronde. Si les joueurs à égalité ont le même score pour la dernière ronde ou si la compétition n'était que d'une ronde, déterminer le gagnant sur la base du score pour les neuf derniers trous, les six derniers trous, les trois derniers trous et finalement le dernier trou. S'il y a encore égalité, les six derniers trous, trois trous et le dernier trou du premier neuf seront considérés dans l'ordre. Si la ronde est de moins de 18 trous, le nombre de trous utilisé pour comparer les scores peut être ajusté.

Si cette procédure ne permet pas de déterminer un gagnant, le comité pourrait considérer la compétition comme étant à égalité, ou alternativement pourrait décider du gagnant au hasard (comme en tirant à pile ou face).

Considérations additionnelles :



- Si une telle méthode est utilisée dans le cas d'une compétition avec départs sur plus d'un trou, il est recommandé que les « neuf derniers trous, six derniers trous, etc. » soient considérés comme étant les trous 10 à 18, 13 à 18, etc.
- Dans une compétition avec handicap où le tableau de répartition des coups établi par le comité ne s'applique pas, comme en partie par coups individuelle, et que la méthode des 9 derniers trous, 6 derniers trous, 3 derniers trous est utilisée, la moitié, le tiers, le sixième, etc. du handicap devrait être déduit du score pour ces trous. Pour ce qui est de l'usage des fractions dans ces déductions, on devrait s'en remettre aux règles ou recommandations de l'autorité compétente en matière de handicap.
- Dans le cas d'une compétition avec handicap où le tableau de répartition des coups établi par le comité s'applique, comme en partie par coups Quatre balles, Par/Bogey ou Stableford, les coups de handicap devraient être utilisés comme ils ont été utilisés lors de la compétition.

### ***(7) Quand le résultat de la compétition est final***

Il est important que le comité précise dans les conditions de la compétition quand et comment le résultat de la compétition sera final puisque cela affectera comment le comité réglera tout problème de règles qui se présente après que le jeu est complété, tant en partie par trous qu'en partie par coups (voir la règle 20).

#### **Partie par trous**

Voici des exemples de la façon de préciser dans les conditions de la compétition que le résultat du match est final :

- Quand le résultat est inscrit sur un tableau officiel des scores ou à quelque autre endroit identifié à l'avance, ou
- Quand le résultat est communiqué à une personne identifiée par le comité.

Lorsqu'on considère qu'un match est final une fois que le résultat est inscrit sur un tableau officiel des scores, le comité peut prendre la responsabilité d'inscrire le nom du gagnant sur le tableau ou il peut déléguer cette responsabilité aux joueurs. Dans certains cas, le tableau officiel sera une structure imposante, dans d'autres cas il ne s'agira que d'une feuille à la boutique du professionnel ou au vestiaire.



Lorsqu'un arbitre a été assigné pour accompagner un match, l'annonce du résultat du match par l'arbitre sur le dernier vert n'est pas l'annonce officielle, à moins que ce soit prévu ainsi dans les conditions de la compétition.

### **Partie par coups**

Voici des exemples de la façon de préciser dans les conditions de la compétition que la compétition est terminée :

- Tous les résultats ont été affichés sur le tableau des scores ou autre tableau,
- Les gagnants ont été annoncés lors d'une remise des prix, ou
- Le trophée a été remis.

En qualification en partie par coups suivie de partie par trous, la règle 20.2e(2) stipule que la portion partie par coups est terminée quand le joueur a effectué son premier coup pour commencer son premier match.

### ***(8) Modifier les conditions de la compétition après que la compétition est commencée***

Les conditions de la compétition établissent la structure de la compétition et, une fois la compétition commencée, ces conditions ne peuvent être modifiées que dans des circonstances très exceptionnelles.

Exemple où les conditions de la compétition ne devraient pas être modifiées :

- Puisque les joueurs commencent leur ronde dans l'expectative qu'un certain nombre de trous seront joués et qu'ils peuvent baser leur façon de jouer sur cela, on ne devrait pas changer le nombre de trous de la ronde une fois que celle-ci a commencé. Par exemple, si le mauvais temps force la suspension du jeu après que tous les joueurs ont complété 9 trous d'une ronde de 18 trous, le comité ne devrait pas annoncer que les résultats seront basés sur 9 trous seulement.

Exemples de situations où des circonstances exceptionnelles font que les conditions de la compétition pourraient être modifiées :

- Si des circonstances comme le mauvais temps affectent le nombre de rondes qui peuvent être jouées dans le temps disponible, le nombre de rondes à jouer,



ou le nombre de trous dans toute ronde qui n'est pas encore commencée, peut être modifié pour tenir compte des circonstances. De même, si ces circonstances font en sorte que le format prévu ne peut être complété dans le temps disponible, le format de la compétition peut être modifié.

- La méthode pour départager les égalités ne devrait pas être modifiée à moins de circonstances exceptionnelles. Par exemple, si la méthode prévue était de tenir une éliminatoire trou par trou, mais que le mauvais temps rend une telle éliminatoire impossible, le comité pourrait changer la façon de départager les égalités en adoptant la comparaison des cartes de scores.

## **(9) Antidopage**

Les conditions de la compétition peuvent exiger que les joueurs se conforment à une politique antidopage. C'est au comité d'écrire et d'interpréter sa propre politique antidopage, même si l'organisme responsable au niveau national peut fournir un guide pour développer une telle politique.

## **5B Marquer le terrain**

Lorsque le comité prépare une compétition, il devrait s'assurer que le terrain est bien marqué et rafraichir le marquage utilisé pour le jeu normal, ou même modifier ce marquage au besoin. Alors qu'il n'y a pas vraiment « une bonne façon » de marquer un terrain, faire défaut de marquer correctement ou même de marquer un terrain peut mener à des situations où un joueur sera incapable de procéder selon les règles ou que le comité sera forcé de prendre des décisions alors que le jeu est en cours, ce qui pourrait faire que certains joueurs seront traités différemment.

La Section 2 fournit un guide détaillé et des recommandations sur la façon de marquer le terrain pour le jeu normal, mais cette section s'applique également aux compétitions et devrait être consultée par le comité qui prépare une compétition.

Lorsque des changements sont faits au marquage du terrain pour une compétition, le comité devrait voir à communiquer clairement ces changements aux joueurs qui jouent régulièrement ce terrain pour leur éviter toute confusion et toute procédure incorrecte.

En plus des renseignements détaillés à la Section 2, le comité peut vouloir considérer les éléments suivants :

### **(1) Hors limites**



Le comité doit s'assurer que toutes les limites du terrain sont marquées correctement. Il est conseillé de peindre un petit cercle à la base des piquets ou autres objets de hors limites pouvant être déplacés durant le jeu; ce sera ainsi plus facile de les remettre à leur emplacement original. Si des lignes ou des points de peinture sont utilisés pour marquer une limite du terrain, ils devraient être rafraichis pour qu'ils soient bien visibles. Les règles locales devraient indiquer de façon claire toute limite définie par quelque chose autre que des piquets ou une clôture (voir la règle locale type A-1).

## ***(2) Zones à pénalité***

Avant une compétition, le comité peut vouloir réévaluer le marquage de certaines ou toutes les zones à pénalité.

- Les zones à pénalité comprenant des plans d'eau ne devraient pas faire partie de la zone générale, mais leurs limites peuvent être ajustées.
- D'autres zones à pénalité peuvent être éliminées ou ajoutées, ou leurs limites modifiées pour changer la difficulté d'un trou, comme lorsqu'on juge approprié d'imposer une pénalité plus sévère dans le cas d'un mauvais coup. Par exemple, le comité peut décider de marquer des zones de végétation très dense comme zones à pénalité pour le jeu normal mais non pour une compétition. Ces changements devraient être communiqués clairement aux joueurs qui jouent régulièrement ce terrain pour leur éviter toute confusion et toute procédure incorrecte.
- Lorsque des zones à pénalité sont ajoutées ou éliminées, le comité devrait consulter les règles ou recommandations de l'autorité compétente en matière de handicap pour déterminer si ces changements auront un impact sur l'évaluation du terrain.
- La couleur de certaines zones à pénalité peut passer du rouge au jaune ou l'inverse. Par exemple, lors de certaines compétitions, il peut être préférable de marquer jaune une zone à pénalité située près d'un vert lorsque le comité ne veut pas donner l'option de laisser tomber du côté du vert dans le cas d'une balle qui est revenue dans la zone à pénalité. Dans certains cas, il peut être approprié d'établir une zone où laisser tomber (DZ) comme option additionnelle, par exemple dans le cas où les joueurs doivent franchir une longue distance au-dessus de l'eau pour atteindre un vert situé sur une île.



- Pour le jeu normal, le comité peut avoir utilisé un minimum de piquets pour marquer une zone à pénalité, ou des piquets peuvent avoir été enlevés, faisant en sorte que des parties de la zone à pénalité ne sont pas incluses dans la zone marquée. Pour les compétitions, tous les piquets doivent être vérifiés et on doit en ajouter au besoin pour que les zones à pénalité soient bien marquées.
- Lorsque c'est possible, le comité devrait tracer des lignes rouges ou jaunes autour des zones à pénalité plutôt que de simplement se fier aux piquets. Une ligne fera en sorte que les espaces appropriés sont inclus ou exclus, la limite ne sera pas modifiée par le fait d'enlever un piquet et un joueur pourra déterminer facilement où prendre un dégagement. En général, là où une ligne a été peinte, on aura moins besoin de piquets.

### ***(3) Fosses de sable***

Sur la plupart des terrains, le comité n'aura rien de spécial à faire pour préparer les fosses de sable pour la compétition. Les fosses devraient être fraîchement ratissées le matin de la compétition et les râteliers placés aux endroits voulus par le comité (voir la Section 2D). Si la lisière d'une fosse de sable est difficile à déterminer, le comité devrait voir si elle peut être mieux définie (par une meilleure pratique d'entretien, un certain marquage ou une règle locale), de façon à éviter toute confusion tant chez les joueurs que chez les arbitres.

### ***(4) Conditions anormales de terrain et parties intégrantes***

Le comité devrait vérifier l'ensemble du terrain pour s'assurer que tous les endroits à marquer comme terrain en réparation sont marqués correctement. Il devrait aussi préciser le statut de toute obstruction ou de toute partie intégrante à l'aide de règles locales (voir la règle locale type F-1).

Idéalement, le comité devrait marquer tout le terrain en réparation avant le début de la compétition. Cependant, un comité peut définir un endroit comme terrain en réparation durant une ronde, en partie par trous ou en partie par coups, si cela s'avère nécessaire.

Lorsqu'un dégagement est accordé d'un endroit non marqué durant une ronde, le comité devrait marquer cet endroit comme terrain en réparation aussitôt que possible pour s'assurer que tous les autres joueurs dans la compétition sont au courant du nouveau statut de l'endroit.

### ***(5) Zones de jeu interdit***



Le comité doit s'assurer d'identifier correctement toutes les zones de jeu interdit sur le terrain. Le comité peut aussi envisager de placer des avis à ces endroits pour que les joueurs réalisent bien qu'ils n'ont pas le droit d'y jouer.

### **(6) Obstructions temporaires**

Des structures temporaires comme des tentes ou des estrades peuvent être érigées pour certaines compétitions. Le statut de ces structures devra être clarifié dans les règles locales comme étant des obstructions inamovibles ou des obstructions inamovibles temporaires (TIO). Si elles doivent être traitées comme TIO, la règle locale concernant les obstructions inamovibles temporaires devrait être utilisée (voir la règle locale type F-23). Cette règle locale accorde un dégagement additionnel s'il y a un embarras sur la ligne de visée du joueur, de sorte que celui-ci n'aura pas à jouer par-dessus l'obstruction ou à la contourner.

## **5C Règles locales (incluant les Règles du golf modifiées pour joueurs handicapés)**

Il incombe au comité de décider s'il faut établir des règles locales et de s'assurer qu'elles respectent les principes détaillés à la Section 8. Une règle locale est un amendement à une règle ou une règle additionnelle que le comité adopte pour le jeu normal ou pour une compétition particulière. Le comité doit s'assurer que les joueurs ont accès aux règles locales, que ce soit par le biais de la carte de scores, d'un feuillet distinct, d'un tableau d'affichage ou du site Web du club.

Lorsque le comité considère adopter une règle locale, il devrait tenir compte de :

- Les règles locales ont le même statut qu'une règle du golf pour cette compétition ou ce terrain, et
- L'utilisation de règles locales devrait être aussi limitée que possible et ne servir qu'à composer avec les situations et politiques décrites à la Section 8.

Une liste complète des modèles de règles locales autorisées se retrouve au début de la Section 8.

Les règles locales qui peuvent être adoptées pour des compétitions tombent dans les catégories qui suivent :

- Définir les limites du terrain et autres zones du terrain (Sections 8A-8D),





- Définir les procédures particulières de dégagement (Section 8E),
- Définir les conditions anormales de terrain et les parties intégrantes (Section 8F),
- Utilisation d'équipements spécifiques (Section 8G),
- Qui peut donner conseil aux joueurs (Section 8H),
- Où et quand les joueurs peuvent s'entraîner (Section 8I),
- Procédures pour la suspension du jeu (Section 8J), et
- Politiques de temps de jeu (Section 8K).

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

### **Règles du golf modifiées pour joueurs handicapés**

Un code de règles modifiées est disponible pour les joueurs handicapés. Ces règles modifiées ne s'appliquent que si elles ont été adoptées par le comité et elles ne s'appliquent pas automatiquement à toute compétition impliquant des joueurs handicapés.

Il incombe au comité de décider s'il doit adopter l'une ou l'autre des règles modifiées pour les joueurs handicapés qui participent à une compétition.

Le but des règles modifiées est de permettre à un joueur handicapé de compétitionner sur une base équitable avec des joueurs non handicapés, ou ayant le même type ou un type différent de handicap.

Voir les Règles modifiées pour joueurs handicapés pour plus renseignements et de directives.

## **5D Définir les aires d'entraînement**

Plusieurs terrains ont des endroits spécifiques pour l'entraînement, comme un terrain d'exercice et des verts réservés à la pratique des coups roulés, des coups à



partir de fosses de sable et des coups d'approche. Les joueurs ont le droit de s'entraîner à ces endroits, qu'ils soient à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain. Il est recommandé de spécifier aux règles locales les aires d'entraînement qui sont situées sur le terrain pour clarifier si les joueurs peuvent s'entraîner à ces endroits avant ou après leur ronde. Le comité peut devoir définir les limites de ces endroits pour bien identifier les aires réservées à l'entraînement.

Le comité peut aussi modifier les permissions concernant les périodes ou les endroits où l'entraînement est permis :

- Une règle locale peut permettre l'entraînement sur des parties limitées et bien définies du terrain, par exemple lorsqu'il n'y a pas d'aire d'entraînement permanente. Il est recommandé de ne pas permettre aux joueurs de s'entraîner sur un vert ou dans une fosse de sable sur le terrain.
- Une règle locale peut permettre l'entraînement sur le terrain en général, par exemple :
  - Si la compétition ne commence que tard dans la journée et que le comité ne veut pas restreindre le droit des joueurs de jouer le terrain plus tôt, ou
  - S'il y a eu suspension du jeu et qu'il serait plus commode de permettre aux joueurs de frapper quelques coups d'un endroit quelconque sur le terrain plutôt que de les ramener au terrain d'exercice.
- La règle 5.2 traite de quand l'entraînement est permis ou prohibé avant ou entre les rondes d'une compétition, mais le comité peut adopter une règle locale pour modifier ces dispositions (voir la règle locale type I-1).
- La règle 5.5 donne au comité l'option d'adopter une règle locale pour prohiber l'entraînement sur ou près du vert du trou tout juste complété (voir la règle locale type I-2).

## **5E Aires de départ et emplacement des trous**

### ***(1) Choisir les aires de départ***

Pour déterminer l'emplacement des aires de départ pour une compétition, le comité devrait chercher à concilier la difficulté du parcours avec la force du peloton de joueurs. Par exemple, il ne serait pas souhaitable et cela pourrait avoir un effet négatif sur le temps de jeu de placer une aire de départ où plusieurs des



compétiteurs auraient de la difficulté à atteindre l'aire de tombée autrement qu'avec leur meilleur coup.

Le comité peut décider d'utiliser pour la compétition des aires de départ différentes de celles qui servent au jeu normal. Dans ce cas, le comité devrait consulter les règles et recommandations de l'autorité compétente en matière de handicap pour déterminer comment l'évaluation du parcours peut être affectée. Autrement, il se peut que les scores ne soient pas admissibles pour fins de handicap.

L'emplacement des aires de départ peut être changé entre les rondes, y compris lorsque plus d'une ronde est jouée le même jour.

Il est recommandé de faire une petite marque, comme un point de peinture, derrière ou sous les jalons de départ pour s'assurer qu'ils peuvent être remis à leur emplacement original s'ils sont déplacés. Lorsqu'il y a plusieurs rondes, on peut utiliser un nombre différent de points pour chaque ronde.

Si une compétition est jouée sur un terrain où les trous ne sont pas identifiés par un panneau, ou si le comité a décidé de jouer le terrain dans un ordre différent, des panneaux devraient être installés pour identifier les trous clairement.

## **(2) Choisir l'emplacement des trous**

L'emplacement des trous sur les verts peut avoir un impact considérable sur les scores et sur le temps de jeu lors d'une compétition. Il y a plusieurs facteurs à considérer pour l'emplacement des trous, en particulier ce qui suit :

- On doit considérer l'habileté des joueurs dans le choix des emplacements; un emplacement trop difficile retarde le jeu de façon significative tout comme un emplacement trop facile ne présente pas de défi pour les meilleurs joueurs.
- La vitesse des verts est un autre facteur significatif. Un emplacement qui peut très bien fonctionner sur un vert plus lent risquerait de se révéler trop difficile si on augmente la vitesse des verts.
- Le comité devrait éviter de placer un trou dans une pente où la balle ne pourra pas s'arrêter. Lorsque le profil du vert le permet, les trous devraient être placés à un endroit relativement plat dans un rayon de deux ou trois pieds (65 ou 90 cm) du trou, de sorte que les coups roulés frappés avec la bonne force s'arrêteront autour du trou.



Autres considérations :

- Placer les trous là où la surface du vert est suffisamment grande entre le trou, le devant et les côtés du vert pour recevoir le coup d'approche sur ce trou en particulier. Par exemple, il n'est pas recommandé de placer le trou tout juste au-delà d'une grande fosse de sable lorsqu'un long coup d'approche est requis par la majorité des joueurs.
- Assurer un certain équilibre pour tout le terrain entre les emplacements centre, avant, arrière, gauche et droite.

## 5F Tirage, groupes et heures de départ

### (1) Tirage

Lors d'une compétition en partie par trous, le tirage sert à établir l'ordre général des matchs et quels joueurs s'affronteront en première ronde. Ce tirage peut être fait de diverses façons :

- De façon aléatoire – Les joueurs sont choisis au hasard et placés au tableau dans l'ordre où ils sont choisis.
- Scores de qualification – Les joueurs peuvent jouer une ou plus d'une ronde de qualification. Les joueurs sont alors placés au tableau selon leurs scores.
- Handicap – Les joueurs peuvent être placés au tableau selon leur handicap, de sorte que le joueur ayant le plus bas handicap joue la première ronde contre le handicap le plus élevé, le deuxième plus bas contre le deuxième plus élevé, et ainsi de suite.
- Favoris – Certains joueurs, comme le champion en titre, peuvent être identifiés comme têtes de série, alors que les autres joueurs sont placés de façon aléatoire ou selon leurs scores de qualification.

Le tirage devrait faire en sorte que les joueurs les mieux classés ne soient pas dans la même moitié ou quart de tableau selon le cas et ainsi de suite tel que démontré dans le schéma qui suit.

<u>TABLEAU DU HAUT</u>	<u>TABLEAU DU BAS</u>	<u>TABLEAU DU HAUT</u>	<u>TABLEAU DU BAS</u>
<b>64 QUALIFIÉS</b>		<b>32 QUALIFIÉS</b>	
1 c. 64	2 c. 63	1 c. 32	2 c. 31



32 c. 33	31 c. 34	16 c. 17	15 c. 18
16 c. 49	15 c. 50	8 c. 25	7 c. 26
17 c. 48	18 c. 47	9 c. 24	10 c. 23
8 c. 57	7 c. 58	4 c. 29	3 c. 30
25 c. 40	26 c. 39	13 c. 20	14 c. 19
9 c. 56	10 c. 55	5 c. 28	6 c. 27
24 c. 41	23 c. 42	12 c. 21	11 c. 22
4 c. 61	3 c. 62	<b><u>16 QUALIFIÉS</u></b>	
29 c. 36	30 c. 35	1 c. 16	2 c. 15
13 c. 52	14 c. 51	8 c. 9	7 c. 10
20 c. 45	19 c. 46	4 c. 13	3 c. 14
5 c. 60	6 c. 59	5 c. 12	6 c. 11
28 c. 37	27 c. 38	<b><u>8 QUALIFIÉS</u></b>	
12 c. 53	11 c. 54	1 c. 8	2 c. 7
21 c. 44	22 c. 43	4 c. 5	3 c. 6

Aux fins de déterminer les places dans le tirage, les égalités dans les rondes de qualification autres que pour la dernière place peuvent être départagés par :

- L'ordre dans lequel les scores sont remis, le premier score remis recevant le numéro disponible le plus bas et ainsi de suite,
- Une comparaison des cartes de scores, ou
- Un tirage au sort parmi les joueurs qui sont à égalité avec un score spécifique.

Lorsqu'il y a égalité pour la dernière place disponible, le comité peut choisir de tenir une éliminatoire ou d'ajouter une autre série de matchs pour réduire le peloton à un nombre pair de joueurs. Ceci devrait être prévu aux conditions de la compétition.

Lors de certaines compétitions, le comité peut choisir de placer le champion en titre en tête de série. Dans ce cas, il est normal de le placer comme premier ou deuxième favori. Le comité devrait aussi décider si le champion en titre peut jouer la qualification et, le cas échéant, s'il doit renoncer à sa position de tête de série.

### **Tableaux multiples (classes ou divisions)**

Alors que plusieurs compétitions font que tous les joueurs compétitionnent contre tous les autres joueurs, un comité peut aussi choisir de diviser la compétition en tableaux multiples (classes ou divisions), soit pour permettre aux joueurs d'habileté comparable de se mesurer entre eux ou pour avoir plusieurs gagnants.



Ces tirages peuvent être faits par handicap, par qualification ou par une autre méthode choisie par le comité. Le comité devrait préciser dans les conditions de la compétition comment les tableaux seront établis.

Alors que les tableaux peuvent être établis sur la base des handicaps, il n'est pas nécessaire que la compétition comme telle soit avec handicap puisque tous les joueurs du groupe devraient être d'habileté à peu près égale.

Dans une compétition en partie par trous, il serait bon de composer les tableaux de façon telle qu'il ne sera pas nécessaire de donner à certains joueurs un laissez-passer vers la prochaine ronde. Idéalement, le nombre de joueurs dans chaque tableau devrait mener au même nombre de matchs éliminatoires, comme 8, 16, 32, 64 ou 128. S'il n'y a pas assez de joueurs pour compléter le dernier tableau, des joueurs devraient recevoir un laissez-passer vers la prochaine ronde tel que requis. Il n'est pas nécessaire que tous les tableaux comptent le même nombre de joueurs. Par exemple, le premier tableau ou groupe de championnat pourrait compter 32 joueurs alors que les autres seraient de 16 joueurs.

## ***(2) Heures de départs et groupes***

Le comité peut déterminer les heures de départ et les groupes ou permettre aux joueurs de le faire eux-mêmes.

Lorsque le comité permet aux joueurs de fixer leur propre heure de départ, cette heure a le même statut que si elle était fixée par le comité (voir la règle 5.3a).

On tient compte de plusieurs facteurs pour établir le nombre de joueurs par groupe et l'intervalle entre les groupes. Lorsqu'on organise les heures de départ et les groupes, le temps de jeu doit être une considération importante tout comme le temps disponible pour le jeu. Les groupes de deux joueurs vont nécessairement jouer plus vite que les groupes de trois ou quatre joueurs. Les intervalles peuvent être plus rapprochés pour les petits groupes. Quand le comité choisit d'utiliser des départs multiples (comme aux trous #1 et #10), il est important de s'assurer que les joueurs n'auront pas à attendre de façon excessive s'ils arrivent à l'autre aire de départ avant que le dernier groupe ait commencé.

Lorsqu'une compétition en partie par trous doit être jouée sur une longue période et que les joueurs sont autorisés à s'entendre pour jouer leur match durant cette période, le comité devrait :

- Déterminer la date et l'heure à laquelle chaque match doit être complété.



- Spécifier comment le résultat du match sera décidé si les joueurs font défaut de compléter leur match avant la date déterminée, comme disqualifier les deux joueurs ou mettre le nom du premier ou du deuxième joueur dans le tirage pour la prochaine ronde.

En partie par trous, le comité prépare le tirage en indiquant qui joue dans chaque match ou spécifie autrement comment les matchs seront déterminés. Lorsque c'est possible, il vaut mieux que chaque match ait sa propre heure de départ, mais il se peut que deux matchs doivent commencer ensemble.

### ***(3) Marqueurs***

En partie par coups, un joueur ou une équipe doit toujours faire marquer sa carte de scores par quelqu'un autre que le joueur lui-même ou un autre membre de l'équipe. Le comité peut décider ou limiter qui peut agir comme marqueur pour chaque joueur en spécifiant que le marqueur doit être un joueur participant à la même compétition et dans le même groupe, un joueur avec un handicap ou d'autre façon.

Dans une formule de jeu où deux partenaires ou plus compétitionnent ensemble comme équipe (p. ex. dans une compétition à quatre joueurs ou à quatre balles), ils ne peuvent pas agir comme marqueur de leur équipe. Lorsqu'une compétition avec partenaire compte un nombre impair d'équipes, le comité peut devoir assigner un marqueur à l'équipe qui joue seule ou choisir plutôt d'avoir un groupe comptant trois équipes.

### ***(4) Zones de départ***

Le comité peut définir une zone spécifique à ou près de la première aire de départ où les joueurs se doivent d'être présents et prêts à jouer à l'heure qui leur est assignée (voir la règle 5.3a).

Ceci peut être défini par des lignes peintes sur le sol, par des cordages ou de quelque autre façon.

## **5G Politique de temps de jeu**

Le comité peut adopter sa propre politique de temps de jeu par une règle locale (voir la règle 5.6b). En pratique, la nature d'une telle politique dépendra du nombre de membres du comité disponibles pour l'appliquer (voir la Section 8K).



Une politique de temps de jeu peut contenir :

- Un temps maximum pour compléter une ronde, un trou ou une série de trous ou un coup.
- Une définition du moment où le premier groupe est jugé hors position et quand chaque groupe qui suit est hors position par rapport au groupe qui le précède.
- Quand et comment un groupe ou un joueur en particulier peuvent être observés et chronométrés.
- Si et quand les joueurs peuvent être avisés qu'ils sont chronométrés ou qu'ils ont eu un mauvais temps.
- La structure des pénalités pour infraction à cette politique.

Le comité doit voir à ce qu'une compétition se déroule à un rythme de jeu soutenu. Le temps de jeu acceptable peut varier en fonction du terrain, du nombre d'inscriptions et du nombre de joueurs par groupe. Dans cette optique :

- Le comité devrait adopter une règle locale établissant une politique de temps de jeu (voir la règle 5.6b).
- Une telle politique devrait à tout le moins établir un temps maximum pour compléter la ronde ou des parties de la ronde.
- La politique devrait prévoir les pénalités applicables au joueur qui fait défaut de respecter cette politique.
- Le comité devrait aussi être conscient des autres mesures à prendre pour un impact positif sur la vitesse de jeu. Celles-ci comprennent :
  - Les politiques de gestion comme réduire la taille des groupes, augmenter l'intervalle entre les départs et insérer certains temps réservés au préposé aux départs.
  - Considérer certains changements fondamentaux à la préparation du terrain comme élargir les allées, réduire la densité ou la longueur de l'herbe longue, ou réduire la vitesse des verts. Quand de tels changements sont effectués au terrain, le comité devrait consulter les règles et recommandations de l'autorité compétente en matière de





handicap pour déterminer comment l'évaluation du parcours peut être affectée, et suivre les procédures pour faire les ajustements nécessaires.

## **5H Code de conduite**

Le comité peut établir ses propres normes de conduite pour les joueurs en adoptant un Code de conduite comme règle locale (voir la règle 1.2b). Si le comité n'adopte pas de code de conduite, il ne pourra pénaliser un joueur pour conduite inappropriée qu'en appliquant la règle 1.2a. La seule pénalité disponible pour action contraire à l'esprit du jeu en vertu de cette règle est la disqualification [voir la Section 5H(4) pour plus de détails].

### ***(1) Établir un code de conduite***

Lorsqu'il établit un code de conduite, le comité devrait considérer ce qui suit :

- En fixant certaines limites ou en interdisant certains agissements par un code de conduite, le comité devrait considérer les différences culturelles pouvant exister entre les joueurs. Par exemple, ce qui est considéré inapproprié par certains peut être acceptable pour des joueurs d'une autre culture.
- La structure des pénalités qui sera applicable pour infraction au code [voir la Section 5H(2) par exemple].
- Qui aura le pouvoir de décider des pénalités et d'imposer les sanctions. Par exemple, il se peut que seulement certains membres du comité aient ce pouvoir ou qu'un nombre minimum de membres du comité doivent être impliqués dans la décision, ou encore que tout membre du comité ait le pouvoir de prendre une telle décision.
- L'existence ou non d'une procédure d'appel.

Le comité peut inclure ce qui suit dans un code de conduite :

- Interdiction pour les joueurs de pénétrer dans toutes ou dans seulement certaines zones de jeu interdit.
- Certains détails spécifiques de ce qui constitue une conduite inacceptable passible de pénalité durant une ronde, comme par exemple :



- Avoir omis de prendre soin du terrain, comme ne pas ratisser les fosses de sable ou ne pas replacer les mottes de gazon.
  - Langage non acceptable.
  - Avoir endommagé des bâtons ou le terrain.
  - Avoir manqué de respect envers d'autres joueurs, les arbitres ou les spectateurs.
- Un code vestimentaire.

Le comité peut prévoir au code de conduite qu'un avertissement sera donné pour la première infraction plutôt qu'une pénalité, à moins que le comité considère l'infraction suffisamment grave.

Le comité doit prévoir si le code de conduite s'appliquera au cadet du joueur, et si le joueur peut être pénalisé en vertu du code pour les actions de son cadet durant la ronde.

Il ne serait pas approprié de pénaliser un joueur en vertu du code de conduite pour un manquement au code des spectateurs par un membre de la famille du joueur ou par un supporteur. Par exemple, dans une compétition junior où les spectateurs n'ont pas le droit de marcher dans l'allée, ou doivent rester à une certaine distance des joueurs, le joueur ne devrait pas être pénalisé pour la faute d'un spectateur.

## ***(2) Établir les pénalités pour infraction au code***

Le comité devrait considérer ce qui suit lorsqu'il établit les sanctions et la structure des pénalités applicables :

- S'il y aura une procédure pour avertir les joueurs avant qu'une pénalité ou autre sanction soit imposée.
- Si les sanctions seront de nature disciplinaire ou si elles impliqueront des pénalités selon les règles.
- Si la pénalité pour chaque infraction sera établie comme étant un coup de pénalité, la pénalité générale, ou si les pénalités vont aller en augmentant. Le comité devrait éviter tout autre type de pénalité applicable au score du joueur.



- Si le code permettra la disqualification pour manquement sérieux aux normes établies par le code.
- Si une pénalité sera imposée automatiquement sitôt qu'un joueur ira à l'encontre de l'une des normes ou si cela reste à la discrétion du comité.
- Si des pénalités différentes s'appliqueront pour infraction à différents aspects du code.
- Les sanctions disciplinaires qu'un comité peut imposer à un joueur, y compris le refus de s'inscrire à une ou à plusieurs compétitions futures organisées par le comité ou exiger qu'il joue à une heure précise. De telles sanctions sont distinctes des règles du golf et il revient au comité d'écrire et d'interpréter de telles sanctions.

### ***(3) Exemple de structure des pénalités en vertu d'un code de conduite***

Le modèle qui suit suggère comment un comité peut choisir de pénaliser, par une règle locale, les infractions à un code de conduite.

Le comité peut choisir de mettre en place cette structure des pénalités sans avertissement ni sanction pour une première infraction, ou peut prévoir des pénalités différentes pour chaque élément du code de conduite. Par exemple, certaines infractions peuvent entraîner une pénalité d'un coup alors que d'autres infractions entraînent la pénalité générale.

#### **Modèle de structure des pénalités**

- Première infraction au code de conduite – avertissement ou sanction imposée par le comité
- Deuxième infraction – pénalité d'un coup
- Troisième infraction – pénalité générale
- Quatrième infraction ou tout manquement sérieux – disqualification.

### ***(4) Esprit du jeu et inconduite grave***



Selon la règle 1.2a, un comité peut disqualifier un joueur pour faute grave s'il agit de façon contraire à l'esprit du jeu. Ceci s'applique qu'il y ait un code de conduite en place ou non pour la compétition.

Lorsque le comité doit décider si un joueur est coupable d'inconduite grave, il devrait considérer si la façon d'agir du joueur était intentionnelle et si ses gestes étaient suffisamment importants pour justifier la disqualification sans avertissement préalable et/ou sans d'abord imposer d'autres pénalités en vertu du code de conduite en place.

Des exemples d'actions pouvant justifier une disqualification selon la règle 1.2a se retrouvent à l'interprétation 1.2a/1.

## **51 Renseignements pour les joueurs et arbitres**

### ***(1) Règles locales***

Le comité devrait s'assurer que toutes les règles locales sont affichées pour que les joueurs puissent les consulter, que ce soit sur un feuillet séparé remis à la première aire de départ (appelé aussi « Avis aux compétiteurs »), sur la carte de scores, un tableau d'affichage ou sur le site Web du club.

Les associations qui organisent plusieurs compétitions créent souvent un document qui regroupe toutes les règles locales généralement utilisées dans leurs compétitions. Traditionnellement, ce document prend la forme d'un dépliant cartonné intitulé « Règles locales d'application générale » (*Hard card* en anglais).

Si les joueurs doivent utiliser des balles sur la liste des balles conformes (voir la règle locale type G-3) ou des bois n° 1 conformes (voir la règle locale type G-1), ou encore des bâtons qui rencontrent les spécifications concernant les rainures et marques de poinçons (voir la règle locale type G-2), le comité devrait penser à mettre ces listes à la disposition des joueurs ou permettre un accès aux bases de données appropriées.

### ***(2) Groupes ou heures de départ***

Des feuillets indiquant les groupes et les heures de départ pour la ronde devraient être produits et placés à des endroits où les joueurs peuvent les consulter. Même si les joueurs reçoivent souvent ces informations par voie électronique ou qu'ils peuvent les vérifier sur un site Web, elles devraient aussi être disponibles au terrain pour que les joueurs puissent reconfirmer leur heure de départ.



### ***(3) Feuillet indiquant l'emplacement des trous***

Le comité peut choisir de fournir aux joueurs un feuillet indiquant l'emplacement des trous sur les verts. Ces renseignements peuvent être présentés sous forme de cercles indiquant la distance depuis le devant du vert et la distance vers le côté le plus rapproché, de simple feuille de papier avec seulement les chiffres ou des schémas plus détaillés présentant le vert et ses abords avec l'emplacement du drapeau.

### ***(4) Cartes de scores incluant l'allocation des coups de handicap***

Le comité est responsable de publier sur la carte de scores ou autre endroit en vue (p. ex. près du premier départ) l'ordre des trous dans lequel les coups de handicap doivent être donnés ou reçus. Cet ordre d'attribution des coups sera utilisé lors des matchs avec handicap et dans certaines formules de parties par coups avec score net comme les Quatre balles, Stableford, Score maximum (lorsque le score maximum est relié au score net du joueur) et Par/Bogey. Pour savoir comment déterminer l'ordre des trous, consultez les règles et directives contenues dans le Manuel du handicap de votre association.

Partie par trous - Dans un match avec handicap, le comité devrait préciser dans les conditions de la compétition :

- Si les joueurs auront droit à leur handicap de parcours complet ou à seulement un pourcentage de la différence.
- L'allocation (ou % du handicap) à utiliser avant d'identifier l'ordre des trous dans lequel les joueurs donneront ou recevront des coups de handicap.

Lorsque le comité a autorisé qu'un match commence ailleurs qu'au premier trou, il peut modifier le tableau de répartition des coups pour un tel match.

Partie par coups - Dans une compétition avec score net, le comité devrait déterminer les allocations de handicap suivant les règles et directives contenues dans le Manuel du système de handicap en vigueur. Par exemple, décider si le handicap complet ou seulement un pourcentage du handicap s'appliquera.

### ***(5) Temps de jeu et code de conduite***

Des copies des politiques sur le temps de jeu et le code de conduite devraient être mises à la disposition des joueurs avant le début de la compétition. Lorsque les



joueurs ne sont pas familiers avec ces politiques, le comité pourrait vouloir les passer en revue avec les joueurs avant la compétition.

Les arbitres et autres personnes responsables de l'application de ces politiques devraient être formés et avoir en main toute documentation additionnelle, comme des feuilles de temps de jeu ou un résumé du vocabulaire précis à utiliser pour informer les joueurs d'un avertissement ou d'une infraction possible.

### ***(6) Plan d'évacuation***

Tout comité devrait considérer comment évacuer les joueurs en cas de temps violent ou d'une autre urgence. Si cela est jugé nécessaire, un plan d'évacuation peut être produit et remis aux joueurs. Des renseignements additionnels sont disponibles à la règle locale type J-1.

## **6 Durant la compétition**

Une fois la compétition commencée, le comité doit s'assurer que les joueurs ont toute l'information requise pour jouer selon les règles et pour les aider à appliquer les règles.

### **6A Au départ**

Les joueurs devraient, avant le début de leur ronde, recevoir toute l'information dont ils ont besoin pour jouer le terrain selon les règles.

En partie par coups, chaque joueur devrait recevoir une carte de scores et celle-ci devrait indiquer, pour les compétitions avec handicap comme le Stableford, Score maximum ou Quatre balles, l'allocation de handicap établie par le comité.

Lorsque le comité a préparé des documents additionnels, ceux-ci devraient être mis à la disposition des joueurs avant la ronde, si possible avant que les joueurs se présentent au départ, de sorte qu'ils aient un temps raisonnable pour les lire. Ces documents peuvent comprendre :

- Règles locales
- Politique de temps de jeu
- Code de conduite



- Plan d'évacuation

Dépendant des ressources qui sont les siennes, le comité peut choisir de mettre ces documents à la disposition des joueurs à un seul endroit, par exemple sur un tableau d'affichage ou sur un site Web. Autrement, ils peuvent être remis aux joueurs en mains propres avant qu'ils commencent leur ronde.

Si possible, le comité devrait avoir un préposé aux départs au premier trou pour s'assurer que les joueurs ont tous les renseignements dont ils ont besoin et qu'ils partent à l'heure.

Lorsque le temps est venu de faire partir un groupe, le préposé aux départs devrait faire commencer le premier joueur à l'heure assignée. Si c'est impossible en raison du groupe qui précède (p. ex. groupe retardé par la recherche d'une balle), l'heure précise du départ devrait être notée de sorte que le comité puisse utiliser cette information pour appliquer la politique de temps de jeu.

Le comité devrait adopter une politique uniforme pour régler les situations où des joueurs sont en retard au premier trou. Entre autres, on peut demander à des membres du comité ou à d'autres personnes de localiser les joueurs manquants ou procéder à un décompte devant les autres joueurs présents pour qu'il soit clair pour tous qu'un joueur est en retard. Une bonne pratique est d'avoir une horloge marquant l'heure officielle près de l'aire de départ et de voir à ce que tous les officiels ajustent leur montre à cette même heure.

## **6B Le terrain**

### ***(1) Entretien du terrain durant la ronde***

Alors qu'il est préférable que tout entretien sur le terrain soit complété avant que le premier groupe arrive à chaque trou, pour s'assurer que tous les joueurs jouent dans les mêmes conditions, c'est parfois impossible. Lorsque l'entretien du terrain, comme couper les verts, les allées ou l'herbe longue ou aménager les fosses de sable, a lieu durant une ronde, le résultat de la compétition demeure valide tel que joué.

Le comité devrait s'efforcer de marquer tous les endroits de terrain en réparation avant le début de la compétition; il arrive cependant que certains endroits ont été accidentellement oubliés avant que le jeu débute. De plus, il pourrait arriver que le mauvais temps, des véhicules, des joueurs ou des spectateurs causent des dommages additionnels au terrain. Dans de tels cas, le comité peut décider de



marquer ces endroits comme terrain en réparation. La décision de marquer devrait être prise indépendamment du fait qu'un joueur a déjà joué de cet endroit.

## ***(2) Choisir l'emplacement des trous et des aires de départ***

Lors d'une compétition en partie par coups, tous les joueurs devraient jouer à partir des mêmes jalons de départ avec les trous aux mêmes emplacements. Le comité devrait éviter de déplacer tout jalon de départ ou trou après qu'un ou des groupes ont joué, mais il peut y avoir des situations où cela ne peut être évité ou qu'ils ont été déplacés par quelqu'un d'autre par erreur.

### **L'aire de départ devient inutilisable après que la ronde est commencée**

Si une aire de départ est couverte d'eau temporaire ou devient inutilisable pour quelque raison après le début de la ronde, le comité peut suspendre le jeu ou relocaliser l'aire de départ si cela est possible sans créer un avantage ou un désavantage significatif pour les joueurs.

### **Jalons de départ ou trou déplacés**

Si les jalons de départ ou un trou sont déplacés par un membre de l'équipe d'entretien, ou si des jalons sont déplacés par un joueur ou par quelqu'un d'autre, le comité devrait déterminer si un ou des joueurs ont eu un avantage ou un désavantage significatif. Si c'est le cas, la ronde devrait généralement être déclarée nulle et non avenue. Si le parcours n'a pas été modifié de façon significative et qu'aucun joueur n'a eu un avantage ou un désavantage significatif, le comité peut choisir de compter la ronde.

### **Déplacer un trou à cause de la difficulté de son emplacement**

En partie par coups, le comité a plusieurs options s'il devient évident durant une ronde qu'un trou a été placé de façon telle que la balle ne s'arrête pas près du trou à cause de la sévérité de la pente, ce qui a fait que plusieurs joueurs ont pris un nombre excessif de coups roulés.

Le comité devrait tenir compte de tous les facteurs, y compris la sévérité de l'emplacement, le nombre de joueurs ayant complété le jeu du trou et le rang du trou dans la ronde, et prendre la décision qui lui paraît la plus équitable pour tous les joueurs. Par exemple :





- Laisser le jeu se poursuivre sans changer l'emplacement du trou puisque les conditions sont les mêmes pour tous les joueurs dans la compétition.
- Garder le trou au même emplacement, mais en posant certains gestes pour améliorer la situation comme arroser le vert entre chaque groupe.
- Déclarer la ronde nulle et non avenue et faire que tous les joueurs recommencent leur ronde avec le trou à un nouvel emplacement.
- Suspendre le jeu, changer l'emplacement du trou et voir à ce que les joueurs qui ont joué le trou reviennent à la fin de leur ronde pour rejouer le trou. Le score de ces joueurs sera le score avec le trou à son nouvel emplacement.
- Voir à ce que tous les joueurs ignorent leur score pour le trou en question et jouent un trou additionnel (sur le terrain de compétition ou ailleurs) pour établir leur score pour ce trou.

Ces deux dernières options devraient être réservées à des circonstances extrêmes parce qu'elles modifient la ronde pour certains ou pour tous les joueurs.

En partie par trous, le comité peut changer l'emplacement du trou entre les matchs.

### **Changer l'emplacement du trou après qu'une balle est déjà sur le vert**

Si une balle était sur le vert lorsque le trou a été endommagé, le comité devrait tenter de le réparer pour qu'il soit conforme à la définition de trou. Si cela s'avère impossible, les joueurs peuvent compléter le jeu avec le trou endommagé.

Il n'est pas souhaitable de changer l'emplacement d'un trou avant que tous les joueurs du groupe aient complété le jeu. Cependant, lorsque cela est nécessaire pour le bon déroulement du jeu, le comité peut déplacer le trou à un endroit similaire tout près. Si cela est fait avant que les joueurs aient complété le jeu du trou, le comité devrait exiger que tout joueur dont la balle est sur le vert repositionne sa balle à un endroit comparable à ce que le coup antérieur lui avait donné. Par contre, le comité devrait exiger que toute balle reposant à l'extérieur du vert soit jouée où elle repose.

## **6C Offrir de l'aide aux joueurs au sujet des règles**



Un comité peut assigner des arbitres pour qu'ils aident à la gestion d'une compétition. Un arbitre est un officiel nommé par le comité pour décider des questions de faits et appliquer les règles.

### ***(1) Arbitres en partie par trous***

En partie par trous, les responsabilités et l'autorité d'un arbitre dépendent du rôle qui lui a été assigné :

- Lorsqu'il est affecté à un match pour toute la ronde. Puisque l'arbitre est avec le match durant toute la ronde, il doit agir devant toute infraction aux règles qu'il constate ou qui est portée à sa connaissance [voir la règle 20-1b(1) et la définition d'« arbitre »].
- Lorsqu'il est affecté à plusieurs matchs, à certains trous ou secteurs du terrain. Puisque l'arbitre n'est pas désigné pour accompagner un match durant toute la ronde, il devrait éviter de s'impliquer dans un match à moins que :
  - Un joueur dans un match demande son aide sur les règles ou demande une décision [voir la règle 20.1b(2)]. Lorsqu'il rend une décision à la demande d'un joueur, l'arbitre devrait toujours s'assurer que la demande de décision a été faite à temps [voir les règles 20.1b(2) et 20.1b(3)].
  - Un ou des joueurs dans un match peuvent avoir enfreint la règle 1.2b (Code de conduite), la règle 1.3b(1) (Deux joueurs ou plus s'entendent délibérément pour ignorer toute règle ou toute pénalité qui s'applique), la règle 5.6a (Retard déraisonnable) ou la règle 5.6b (Rythme de jeu soutenu).
  - Un joueur arrive en retard à son heure de départ (voir la règle 5.3).
  - Le temps de recherche pour une balle atteint trois minutes (voir la règle 5.6a et la définition de « perdue »).

### ***(2) Arbitres en partie par coups***

En partie par coups :

- Un arbitre doit agir devant toute infraction aux règles qu'il constate ou qui est portée à sa connaissance.



- Ceci s'applique que l'arbitre soit affecté à un groupe particulier pour toute la ronde ou chargé de surveiller plusieurs groupes ou encore certains trous ou secteurs du terrain.

### ***(3) Limiter le rôle des membres du comité et des arbitres***

Le comité est la personne ou le groupe en charge de la compétition ou du terrain, mais à l'intérieur de ce comité :

- Le rôle de certains membres peut être limité.
- Certaines décisions peuvent exiger l'assentiment de membres spécifiques.
- Certaines responsabilités peuvent être déléguées à des personnes non membres du comité.

Exemples :

- Préciser que seuls certains membres du comité peuvent appliquer la politique de temps de jeu en surveillant et en chronométrant les joueurs ou les groupes, et décider quand donner un avertissement ou des pénalités.
- Déclarer qu'un minimum de trois membres du comité est requis pour décider de disqualifier un joueur pour manquement sérieux aux normes de conduite selon la règle 1.2.
- Donner au professionnel, au gérant ou à une autre personne désignée le pouvoir de prendre des décisions sur les règles au nom du comité.
- Autoriser la personne en charge de l'entretien du terrain à suspendre le jeu au nom du comité.
- Empêcher un membre du comité qui joue dans une compétition de prendre la décision de suspendre le jeu durant cette compétition.
- Déterminer quels arbitres ont le droit de définir un endroit non marqué comme terrain en réparation durant une compétition.

Le comité peut limiter les responsabilités d'un arbitre en partie par coups ou en partie par trous (comme lorsqu'il estime que cela permettra de rendre des décisions



uniformes pour tous les joueurs) en identifiant les sujets qui ne peuvent être traités que par le comité ou par un groupe particulier d'arbitres.

Exemples de tels sujets :

- Déclarer une partie du terrain comme terrain en réparation.
- Appliquer une politique de temps de jeu en surveillant et chronométrant les joueurs et en décidant quand donner un avertissement ou des pénalités.
- Disqualifier des joueurs pour manquement sérieux aux normes de conduite selon la règle 1.2.

#### ***(4) L'arbitre autorise un joueur à enfreindre une règle***

La décision d'un arbitre est finale et un joueur ne sera donc pas pénalisé si un arbitre l'autorise, par erreur, à enfreindre une règle. Voir cependant la règle 20.2d et la Section 6C(10) ou 6C(11) concernant des situations où l'erreur peut être corrigée.

#### ***(5) L'arbitre avertit un joueur qui s'apprête à enfreindre une règle***

Même si un arbitre n'est pas obligé d'avertir un joueur qui s'apprête à enfreindre une règle, il est fortement recommandé qu'il le fasse chaque fois que c'est possible dans le but d'éviter une pénalité au joueur. Un arbitre qui agit conformément à cette recommandation en fournissant de l'information pour prévenir les infractions aux règles devrait le faire de façon uniforme pour tous les joueurs.

Cependant, en partie par trous où l'arbitre n'a pas été affecté à un match pour toute la ronde, il n'a pas l'autorité d'intervenir. L'arbitre ne devrait pas avertir le joueur à moins que celui-ci fasse une demande et, si le joueur enfreint une règle, l'arbitre ne devrait pas imposer la pénalité à moins que l'adversaire demande une décision.

#### ***(6) Désaccord avec la décision de l'arbitre***

De façon générale, le joueur qui est en désaccord avec la décision d'un arbitre, que ce soit en partie par trous ou en partie par coups, n'a pas droit à une deuxième opinion, que ce soit d'un autre arbitre ou du comité (voir la règle 20.2a), mais l'arbitre dont la décision est remise en question peut accepter de solliciter une deuxième opinion.



Le comité peut adopter comme politique de toujours permettre une deuxième opinion aux joueurs lorsqu'ils contestent la décision d'un arbitre.

### ***(7) Comment résoudre les questions de faits***

Résoudre les questions de faits représente l'une des tâches les plus difficiles d'un arbitre ou d'un comité.

- Dans toutes les situations impliquant une question de faits, le doute devrait être résolu à la lumière de toutes les circonstances pertinentes et en évaluant le poids de la preuve, y compris selon la prépondérance des probabilités le cas échéant. Lorsque le comité est incapable de déterminer les faits à sa satisfaction, il devrait traiter la situation de façon raisonnable, équitable et cohérente avec la façon de traiter des situations similaires selon les règles.
- Le témoignage des joueurs est important et on devrait en tenir dûment compte.
  - Dans certaines situations où les faits ne sont pas probants, le doute devrait être résolu en faveur du joueur dont la balle est impliquée.
  - Dans d'autres cas, le doute devrait être résolu à l'encontre du joueur dont la balle est impliquée.
- Il n'y a pas de procédure préétablie pour évaluer les témoignages des joueurs ou pour déterminer le poids à donner à chacun; chaque cas devrait être réglé selon son propre mérite. L'action appropriée dépend des circonstances de chaque cas et devrait être laissée au bon jugement de l'arbitre ou du comité.
- Lorsqu'un joueur a eu à déterminer un emplacement, un point, une ligne, un espace ou autre endroit selon les règles, le comité devrait déterminer si le joueur a utilisé un jugement raisonnable pour le faire. Si oui, la décision sera acceptée même si, après que le coup est effectué, cette détermination s'avère incorrecte [voir la règle 1.3b(2)].
- Le témoignage de personnes qui ne font pas partie de la compétition, y compris les spectateurs, devrait être considéré et évalué. Il est également approprié d'utiliser des reprises télévisées ou autre preuve du genre pour aider à résoudre le doute, même si le critère à l'œil nu devrait s'appliquer lorsqu'on utilise cette preuve (voir la règle 20.2c).



- Il est important que toute question de faits soit réglée dans un délai convenable pour que la compétition puisse se dérouler normalement. L'arbitre peut donc être limité à évaluer les éléments disponibles à un moment précis. Toute décision de ce genre peut être révisée par l'arbitre ou par le comité si une preuve additionnelle devient disponible après la décision initiale.

Le joueur est en droit de procéder sur la base de la décision qui a été rendue par un arbitre, que ce soit une interprétation des règles du golf ou la résolution d'une question de faits. Dans l'un et l'autre cas, si la décision s'avère erronée, le comité a le pouvoir de la corriger [voir la règle 20.2d et la Section 6C(10) ou 6C(11)]. Cependant, dans toutes les circonstances, tant en partie par trous qu'en partie par coups, l'arbitre ou le comité est limité dans sa capacité de faire une correction par les directives contenues à la règle 20.2d.

Lorsqu'une question relative aux règles implique la parole d'un joueur contre celle d'un autre et que le poids de la preuve ne favorise ni l'un ni l'autre, le bénéficiaire du doute devrait être donné au joueur qui a effectué le coup ou dont le score est concerné.

### ***(8) L'état réel du match ne peut être déterminé***

Deux joueurs qui complètent leur match et qui ne s'entendent pas sur le résultat devraient soumettre la question au comité.

Le comité devrait recueillir toute la preuve disponible et tenter de déterminer l'état réel du match. Si, après s'être plié à cet exercice, le comité est incapable de déterminer l'état réel du match, il devrait résoudre le problème de la façon la plus équitable possible, ce qui pourrait aller jusqu'à faire rejouer le match si possible.

### ***(9) Régler un cas où un joueur procède selon une règle inapplicable***

Lorsqu'un joueur procède selon une règle qui n'est pas applicable à sa situation et qu'il effectue un coup, le comité doit déterminer la règle à appliquer pour rendre une décision basée sur les gestes du joueur.

Par exemple :

- Un joueur a pris un dégagement d'un objet de hors limites selon la règle 16.1b. Il a procédé selon une règle inapplicable. Puisque la règle 19.1 (balle injouable) exige que le joueur décide de procéder selon cette règle avant de prendre un dégagement, le comité ne peut pas appliquer la règle 19 aux actions du joueur.



Comme il n'y avait pas de règle permettant au joueur de lever sa balle dans une telle circonstance, le comité devrait décider que la règle 9.4 s'applique et qu'aucune des exceptions à cette règle ne peut éviter une pénalité au joueur.

- Un joueur a décidé que sa balle était injouable dans une zone à pénalité; il a laissé tomber la balle selon la procédure prévue aux options b ou c de la règle 19.2 et l'a jouée de la zone à pénalité. Puisque la règle 17.1 est la seule règle qui permet au joueur de lever sa balle dans une zone à pénalité pour prendre un dégagement, le comité devrait décider que la règle 17 s'applique et rendre une décision en conséquence. Le joueur est donc considéré avoir joué du mauvais endroit (voir la règle 14.7) et, de plus, il encourt la pénalité d'un coup selon la règle 17.1.
- La balle d'un joueur repose dans de l'eau temporaire qu'il méprend pour une zone à pénalité. Le joueur laisse tomber et joue une balle selon la procédure prévue à la règle 17-1d(2). Puisque seule la règle 16.1b permettait au joueur de lever sa balle pour un dégagement dans cette situation, le comité devrait déterminer que la règle 16.1b s'applique et rendre une décision en conséquence. En prenant pour acquis que le joueur n'a pas laissé tomber une balle à un endroit satisfaisant aux dispositions de la règle 16.1b, le joueur est donc considéré comme ayant joué du mauvais endroit (voir la règle 14.7).
- Un joueur ne savait pas où était sa balle originale, mais il a présumé, sans que ce soit établi ou pratiquement certain, qu'elle était dans du terrain en réparation. Le joueur a laissé tomber et joué une autre balle selon les règles 16.1e et 16.1b. Puisque le joueur ne connaissait pas l'emplacement de sa balle originale, la règle 18.1 était, dans les circonstances, la seule règle selon laquelle il pouvait procéder. Le comité devrait donc déterminer que la règle 18.1 s'applique et rendre une décision en conséquence. Le joueur est donc considéré avoir mis une balle en jeu avec pénalité de coup et distance et avoir joué du mauvais endroit (voir la règle 14.7); de plus, il encourt la pénalité de coup et distance selon la règle 18.1.

### ***(10) Régler une mauvaise décision en partie par trous***

Selon la règle 20.2a, un joueur n'a pas droit d'en appeler de la décision d'un arbitre. Cependant, s'il s'avère par la suite que l'arbitre ou le comité a rendu une mauvaise décision, celle-ci devrait être corrigée selon les règles si c'est possible (voir la règle 20.2d). La présente section cherche à clarifier quand une mauvaise décision devrait être corrigée en partie par trous.



### **Correction d'une mauvaise décision d'un arbitre durant un match**

- Un arbitre ne devrait pas corriger une mauvaise décision après qu'un des joueurs a effectué un autre coup sur un trou.
- Dans le cas où aucun autre coup n'a été effectué sur un trou après qu'une décision a été rendue, un arbitre ne devrait pas corriger une mauvaise décision après que l'un ou l'autre joueur a effectué un coup de la prochaine aire de départ.
- Dans les autres cas, la mauvaise décision d'un arbitre devrait être corrigée.
- Dans un cas où une mauvaise décision peut être corrigée, si la mauvaise décision a fait qu'un ou plus d'un joueur a levé sa balle, l'arbitre se doit d'indiquer aux joueurs de replacer leur balle et de compléter le jeu du trou, en appliquant la bonne décision.
- Ces principes s'appliquent également lorsqu'un arbitre fait défaut de pénaliser un joueur pour une infraction à une règle à cause de la mauvaise compréhension du résultat d'un trou.
  - Par exemple, un arbitre a fait défaut d'aviser un joueur d'une pénalité de perte du trou pour infraction à la politique de temps de jeu puisqu'il croyait que le joueur avait déjà perdu le trou. Au trou suivant, l'arbitre apprend que le joueur n'avait pas perdu le trou. Si le joueur ou son adversaire a effectué un coup de l'aire de départ de ce trou suivant, l'arbitre ne peut plus corriger son erreur.

### **Correction d'une mauvaise décision rendue au dernier trou avant que le résultat du match soit final**

Si un arbitre rend une mauvaise décision au dernier trou d'un match, celle-ci devrait être corrigée en tout temps avant que le résultat soit final, ou si le match doit être prolongé, avant que l'un ou l'autre joueur joue de la prochaine aire de départ.





## **La mauvaise décision d'un arbitre dans un match fait qu'un joueur effectue un coup du mauvais endroit**

Un joueur obtient une décision d'un arbitre et procède sur la base de cette décision qui implique de laisser tomber une balle et de jouer du mauvais endroit. Par la suite, le comité est avisé de la mauvaise décision de l'arbitre. Les principes suivants s'appliquent :

- À moins qu'une infraction grave ait été commise ou que le joueur ait été grandement désavantagé en jouant du mauvais endroit, la décision ne peut pas être corrigée une fois que le joueur a effectué un coup du mauvais endroit. Les coups effectués après la mauvaise décision comptent et le joueur n'est pas pénalisé pour avoir joué du mauvais endroit.
- S'il y a infraction grave ou si le joueur a été grandement désavantagé en jouant du mauvais endroit, l'erreur devrait être corrigée par le comité si l'adversaire n'a pas encore effectué son prochain coup sur le trou concerné. Autrement, il est trop tard pour corriger la décision.
- S'il y a eu infraction grave et que l'adversaire n'a pas effectué de coup sur le trou après que la décision a été rendue, le comité devrait corriger la décision si aucun des joueurs n'a effectué un coup de l'aire de départ suivante ou, dans le cas du dernier trou du match, avant que le résultat du match soit final. Autrement, il est trop tard pour corriger la décision.
- S'il y a eu infraction grave et qu'il est trop tard pour corriger la décision, les coups effectués après la mauvaise décision doivent compter sans pénalité.

### ***(11) Gérer une mauvaise décision en partie par coups***

Un joueur n'a pas droit d'en appeler de la décision d'un arbitre (voir la règle 20.2a). Cependant, s'il s'avère par la suite que l'arbitre ou le comité a rendu une mauvaise décision, celle-ci devrait être corrigée selon les règles si c'est possible (voir la règle 20.2d). La présente section cherche à clarifier quand une mauvaise décision devrait être corrigée en partie par coups.



### **Correction d'une mauvaise décision d'un arbitre en partie par coups**

Lorsque c'est possible, un arbitre devrait, en partie par coups, corriger une décision résultant de la mauvaise application d'une pénalité ou du défaut d'appliquer une pénalité, en autant que la compétition n'est pas terminée (voir la règle 20.2e).

### **Un joueur en partie par coups est avisé par erreur que son coup ne compte pas**

Si, en partie par coups, un arbitre avise un joueur par erreur que son coup ne compte pas et qu'il doit jouer de nouveau sans pénalité, la décision demeure et le score du joueur avec le coup rejoué sera son score pour le trou.

### **Un joueur, en partie par coups, effectue un coup du mauvais endroit à cause d'une mauvaise décision; procédure pour le joueur quand l'erreur est découverte**

Un joueur obtient une décision d'un arbitre et procède sur la base de cette décision qui implique de laisser tomber une balle et de jouer du mauvais endroit. Par la suite, le comité est avisé de la mauvaise décision de l'arbitre. Les principes suivants s'appliquent :

- À moins qu'une infraction grave ait été commise ou que le compétiteur ait été grandement désavantagé en jouant du mauvais endroit, il est trop tard pour corriger la décision et les coups effectués après la mauvaise décision doivent être maintenus sans pénalité pour avoir joué du mauvais endroit.
- S'il y a infraction grave ou que le compétiteur a été grandement désavantagé en jouant du mauvais endroit, et que le compétiteur n'a pas joué de l'aire de départ suivante ou, dans le cas du dernier trou de la ronde, n'a pas remis sa carte de scores, le comité devrait corriger la décision. Le comité devrait demander au joueur d'annuler le coup effectué du mauvais endroit et tous les coups subséquents et de procéder correctement. Le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué du mauvais endroit. S'il est trop tard pour corriger l'erreur, les coups effectués après la mauvaise décision doivent être maintenus sans pénalité pour avoir joué du mauvais endroit.

### **Un arbitre donne une information incorrecte à un joueur; le joueur agit sur la base de cette information dans son jeu subséquent**

On s'attend à ce que les joueurs reconnaissent qu'ils ont enfreint une règle et qu'ils soient honnêtes dans l'application de leurs propres pénalités (voir la règle 1.3b). Cependant, si un arbitre donne à un joueur une mauvaise information sur les règles,



ce joueur est en droit d'agir en fonction de cette information dans son jeu subséquent.

Par conséquent, le comité pourrait devoir porter un jugement sur la durée de ce droit conféré au joueur et sur son score réel lorsque, pour avoir procédé sur la base de la mauvaise information reçue, le joueur est susceptible d'encourir une pénalité selon les règles.

Dans ces situations, le comité devrait régler le problème de la façon qu'il considère la plus équitable, à la lumière de tous les faits et en s'assurant qu'aucun joueur ne soit indûment avantagé ou désavantagé. Lorsque la mauvaise information affecte de façon significative les résultats de la compétition, le comité peut n'avoir aucune autre option que d'annuler la ronde. Les principes suivants s'appliquent :

- Information générale sur les règles

Quand un membre du comité ou un arbitre fournit une information erronée de nature orientations générales sur les règles, le joueur ne devrait pas être exempt de pénalité.

- Décision précise

Quand un arbitre rend une décision précise qui est contraire aux règles dans une situation particulière, le joueur est exempt de pénalité. Le comité devrait étendre cette exemption à la durée de la ronde dans le cas où le joueur procède incorrectement par lui-même exactement de la même façon que lui avait dictée l'arbitre plus tôt dans la ronde. Cependant, cette exemption cesse si, durant la ronde, le joueur est mis au courant de la bonne procédure ou si ses gestes sont remis en question.

Par exemple, un joueur demande l'aide d'un arbitre pour prendre un dégagement d'une zone à pénalité rouge et l'arbitre lui demande par erreur de laisser tomber de nouveau parce qu'il aura à prendre position dans la zone à pénalité. Si, trois trous plus tard, le joueur laisse tomber de nouveau pour la même raison en prenant un dégagement d'une zone à pénalité, le comité ne devrait pas pénaliser le joueur pour avoir joué du mauvais endroit.

- Information sur les règles locales ou les conditions de la compétition

Quand un membre du comité ou un arbitre fournit une information erronée à savoir si une règle locale ou une condition de la compétition est en vigueur, le joueur devrait être exempt de la pénalité pour avoir joué sur la base de cette



information. Cette exemption vaut pour la durée de la ronde à moins qu'elle soit corrigée plus tôt, auquel cas l'exemption devrait cesser à ce moment.

Par exemple, si un arbitre dit à un joueur que les appareils pour mesurer la distance réelle de jeu sont autorisés même si la règle locale qui en interdit l'utilisation est en vigueur, ce joueur ne serait pas pénalisé pour avoir mesuré la distance réelle de jeu durant la ronde. Cependant, si le comité est informé de cette mauvaise décision, il devrait aviser le joueur aussitôt que possible.

- **Décision concernant l'équipement**

Si un membre du comité ou un arbitre juge qu'un bâton non conforme est conforme aux règles, le joueur est exempt de la pénalité pour avoir utilisé ce bâton. Cette exemption s'applique pour la durée de la compétition à moins que la décision soit corrigée plus tôt, auquel cas l'exemption cesse à la fin de la ronde durant laquelle la correction a été faite.

### **Un joueur lève sa balle sans autorisation à cause d'une mauvaise compréhension des directives de l'arbitre**

Si un joueur lève sa balle lorsqu'il n'en a pas le droit à cause d'une mauvaise compréhension raisonnable des directives d'un arbitre, il n'encourt pas de pénalité et la balle doit être replacée à moins que le joueur procède selon une autre règle.

Par exemple, la balle d'un joueur s'arrête contre une obstruction amovible et le joueur demande un dégagement. Un arbitre avise correctement le joueur que l'obstruction peut être enlevée en vertu de la règle 15.2 et que l'emplacement de la balle devrait être marqué au cas où la balle se déplace lors de l'enlèvement de l'obstruction. Le joueur marque l'emplacement de la balle et la lève avant que l'arbitre puisse l'en empêcher.

Le joueur serait normalement pénalisé d'un coup selon la règle 9.4 pour avoir levé sa balle quand ce n'est pas permis, mais si l'arbitre est satisfait que le joueur a mal compris ses instructions, la balle est replacée sans pénalité.

### **Un arbitre avise par erreur un joueur de continuer avec la balle provisoire**

Un joueur avait raison de jouer une balle provisoire de l'aire de départ et il trouve sa balle originale dans une zone à pénalité. Le joueur reçoit ensuite une directive incorrecte d'un arbitre comme quoi il doit continuer le jeu du trou avec la balle provisoire et il complète le trou avec celle-ci. Le joueur n'encourt pas de pénalité



pour avoir joué une mauvaise balle (la balle provisoire que le joueur devait abandonner selon la règle 18.3c).

Si le comité apprend alors qu'il y a eu une mauvaise décision, il devrait décider que le score du joueur pour le trou comprendra le coup de départ avec la balle originale plus les coups effectués avec la balle provisoire pour compléter le trou après la mauvaise décision, le deuxième coup joué avec la balle provisoire étant considéré comme étant le deuxième coup du joueur sur ce trou. Cependant, s'il avait été clairement déraisonnable pour le joueur d'effectuer un coup sur la balle originale dans la zone à pénalité, celui-ci doit aussi ajouter un coup de pénalité selon la règle 17.1 à son score pour le trou.

### **Le comité rend une mauvaise décision quand un joueur a joué deux balles en vertu de la règle 20.1c(3); quand la décision peut être corrigée**

En partie par coups, un joueur joue deux balles selon la règle 20.1c(3), informe le comité des faits et le comité dit au joueur de compter le score réussi avec la mauvaise balle. Il s'agit d'une mauvaise décision et non d'une erreur administrative. La règle 20.2d s'applique donc et la réponse dépend du moment où le comité apprend qu'il a rendu une mauvaise décision :

- Si le comité apprend qu'il y a eu une mauvaise décision avant que la compétition soit terminée, il devrait corriger la décision en changeant le score pour ce trou pour le score réussi avec la bonne balle.
- Si le comité apprend qu'il y a eu une mauvaise décision après que la compétition est terminée, le score avec la balle incorrecte demeure le score du joueur pour ce trou. En vertu de la règle 20.2d, une telle décision est finale dès que la compétition est terminée.

### **Pénalité de disqualification appliquée à tort au gagnant d'une compétition; l'erreur est découverte après que deux autres joueurs ont joué en élimatoire pour la première place**

Si, suite à une mauvaise décision du comité, le gagnant légitime d'une compétition est disqualifié et que deux autres joueurs jouent en élimatoire pour la première place, la meilleure chose à faire dépend du moment où le comité réalise son erreur. Si le comité apprend qu'il a rendu une mauvaise décision avant que la compétition soit terminée, le comité devrait corriger la mauvaise décision en annulant la pénalité de disqualification et en déclarant le joueur gagnant. Si le comité apprend qu'il y a eu



erreur après que le résultat de la compétition est final, le résultat demeure et le joueur est disqualifié.

### **Application d'une pénalité de disqualification dans une compétition où les scores ne comptent pas tous pour déterminer un gagnant**

Dans une compétition d'équipes (voir la règle 24) de plusieurs rondes en partie par coups où ce ne sont pas tous les scores des joueurs qui comptent pour le score de l'équipe pour une ronde, le score d'un joueur ne comptera pas pour la ronde où il est disqualifié, mais pourrait compter pour les autres rondes. Par exemple, si on compte les deux meilleurs scores de trois membres d'une équipe et qu'un joueur est disqualifié lors de la première ronde, cette disqualification ne s'appliquera qu'à la première ronde et ses scores pour les autres rondes pourront encore être utilisés.

Ceci vaut pour toutes les compétitions où les scores ne sont pas tous utilisés pour déterminer un gagnant (p. ex. une compétition individuelle lors de laquelle le joueur compte ses trois meilleurs scores de quatre rondes).

Si un joueur est disqualifié pour infraction à la règle 1.3b ou au code de conduite adopté par le comité, c'est au comité de déterminer si la disqualification doit s'appliquer à la ronde seulement ou à la compétition toute entière.

### ***(12) Combiner une partie par trous à une partie par coups***

Il est fortement déconseillé de combiner une partie par trous à une partie par coups puisque certaines règles sont substantiellement différentes d'un type de partie à l'autre. Il pourrait arriver que des joueurs demandent de combiner les deux types de partie ou, l'ayant fait par eux-mêmes, demandent une décision. Dans un tel cas, le comité devrait faire de son mieux pour aider les joueurs, tout en s'inspirant des directives qui suivent.

#### **Lorsque les joueurs demandent de combiner partie par trous et partie par coups**

Si un comité choisit de permettre à des joueurs de jouer un match tout en compétitionnant en partie par coups, il est recommandé d'aviser les joueurs que les règles de la partie par coups s'appliquent en tout temps. Par exemple, les concessions ne sont pas autorisées et si un joueur joue hors tour, l'autre joueur n'a pas l'option d'annuler le coup.



## **Lorsque les joueurs demandent une décision après avoir combiné partie par trous et partie par coups**

Si on demande une décision au comité alors que les joueurs ont combiné partie par trous et partie par coups, celui-ci devrait appliquer les règles du golf comme elles s'appliqueraient séparément à une partie par trous et à une partie par coups. Par exemple, si un joueur n'a pas complété le jeu d'un trou pour quelque raison que ce soit, il est disqualifié de la compétition en partie par coups pour infraction à la règle 3.3c. Cependant, pour le Stableford, Score maximum et Par/Bogey, voir les règles 21.1c(2), 21.2c et 21.3c(2) respectivement.

## **6D Appliquer la politique de temps de jeu**

Lorsqu'une politique de temps de jeu est en vigueur pour une compétition, il est important que le comité comprenne bien cette politique et l'applique avec force pour que les joueurs la respectent et que le jeu se déroule de façon ordonnée.

Pour plus de renseignements et des exemples de politiques, voir les modèles de règles locales à la Section 8K.

## **6E Suspensions et reprises du jeu**

### ***(1) Suspensions immédiates du jeu et suspensions normales***

Il y a deux types de suspension de jeu par le comité, chacune avec des exigences différentes quant au moment où les joueurs doivent arrêter de jouer (voir la règle 5.7b).

- Suspension immédiate (comme lorsqu'il y a danger imminent). Si le comité déclare une suspension immédiate du jeu, tous les joueurs doivent immédiatement cesser de jouer et ils ne doivent pas effectuer un autre coup jusqu'à ce que le comité reprenne le jeu.
- Suspension normale (comme pour la noirceur ou pour un terrain injouable). Si le comité suspend le jeu pour des raisons normales, la suite dépend à savoir si un groupe est entre le jeu de deux trous ou durant le jeu d'un trou.

Pour signaler une suspension immédiate, le comité devrait utiliser une méthode distincte de ce qui est utilisé pour une suspension normale. Les signaux utilisés devraient être communiqués aux joueurs dans les règles locales.



Voir la règle locale type J-1 – Méthodes pour arrêter et reprendre le jeu

Le comité devra, lorsque le jeu est suspendu, évaluer la situation pour voir si les joueurs devraient rester où ils sont sur le terrain ou revenir au chalet.

Que la suspension soit immédiate ou normale, le comité devrait reprendre le jeu lorsqu'il est possible de le faire. Les joueurs reprendront le jeu à l'endroit où ils ont arrêté (voir la règle 5.7c).

## ***(2) Décider quand suspendre et quand reprendre le jeu***

Il peut être difficile pour un comité de décider quand suspendre et ensuite reprendre le jeu. Un comité devrait tenir compte des considérations suivantes :

### **Foudre**

Le comité devrait utiliser tous les moyens à sa disposition pour déterminer s'il y a danger par la foudre et prendre toute mesure qu'il juge appropriée. Les joueurs peuvent également arrêter d'eux-mêmes lorsqu'ils croient qu'il y a risque de foudre (voir la règle 5.7a).

Lorsque le comité détermine que le risque de foudre n'existe plus et qu'il ordonne la reprise du jeu, les joueurs doivent reprendre le jeu. Voir l'interprétation 5.7c/1 pour savoir quoi faire si un joueur refuse de reprendre parce qu'il estime qu'il y a encore risque de foudre.

### **Visibilité**

On recommande que le jeu soit suspendu si les joueurs ne voient plus leur balle tomber (p. ex. à cause du brouillard ou de la noirceur). De même, le jeu devrait être suspendu si les joueurs sont incapables de lire la ligne de jeu sur un vert à cause du manque de visibilité.

### **Eau**

Si un trou est complètement entouré d'eau temporaire qui ne peut pas être enlevée, le terrain devrait, en partie par coups, être considéré injouable et le comité devrait suspendre le jeu selon la règle 5.7.





En partie par trous, le comité peut, si l'eau ne peut pas être enlevée, suspendre le jeu ou relocaliser le trou.

### **Vent**

Le fait que plusieurs balles soient déplacées par le vent peut justifier une suspension de jeu, mais qu'une ou deux balles seulement aient été déplacées par le vent sur un vert n'est généralement pas une raison valable pour suspendre le jeu. Sur le vert, certaines règles permettent aux joueurs d'éviter une pénalité ou d'être avantagés si leur balle est soufflée plus près du trou par le vent ou d'être désavantagés si la balle est déplacée plus loin du trou (voir les règles 9.3 et 13.1).

Le comité devrait songer à suspendre le jeu à cause du vent seulement lorsqu'il y a plusieurs cas de balle déplacée et que les joueurs ont de la difficulté à replacer leur balle à l'endroit où elle était, ou du moins raisonnablement près de ce point dans les cas où la balle ne reste pas à l'emplacement original.

### ***(3) Reprise du jeu***

Lorsque le jeu reprend suite à une suspension, les joueurs reprendront le jeu où ils ont arrêtés (voir la règle 5.7d).

Le comité devrait être prêt à considérer ce qui suit :

- Lorsque les joueurs ont été évacués du terrain, le besoin de leur accorder du temps pour s'échauffer avant la reprise du jeu.
- Si les aires d'entraînement ont été fermées durant la suspension, le moment où elles devraient être rouvertes pour donner aux joueurs suffisamment de temps pour être prêts.
- Comment ramener les joueurs à leur place sur le terrain.
- Comment s'assurer que tous les joueurs sont en place avant de reprendre le jeu. Ceci peut exiger que des membres du comité soient en position d'observer et de signaler quand tous les joueurs seront revenus.

### ***(4) Décision d'annuler une ronde***

#### **Partie par trous**



Un match ne devrait pas être annulé une fois que le jeu a commencé puisque les deux joueurs dans un match jouent dans les mêmes conditions, sans que l'un ait un avantage sur l'autre.

Si les joueurs s'entendent pour arrêter le jeu tel que prévu à la règle 5.7a ou si le comité estime que les conditions sont telles que le jeu devrait être suspendu, le match devrait reprendre là où il a été suspendu.

Dans une compétition d'équipes, lorsque certains matchs ont été complétés alors que d'autres ne peuvent pas être complétés le jour convenu à cause de l'obscurité ou du mauvais temps, les conditions de la compétition devraient préciser comment les matchs complétés et les matchs non complétés seront traités [voir la Section 5A(4)]. Par exemple :

- Le résultat des matchs complétés demeure tel que joués et les matchs qui n'ont pu être complétés seront continués ou rejoués à une date ultérieure,
- Tous les matchs devront être rejoués, et chaque équipe est en droit de modifier son équipe originale, ou
- Tout match qui n'a pu être complété tel que prévu est considéré comme ayant été égalé.

### **Partie par coups**

Il n'y a pas de directive établie à savoir quand un comité devrait annuler une ronde. La décision à prendre dépend des circonstances de chaque cas et elle est laissée au bon jugement du comité.

Une ronde devrait être annulée seulement lorsque ce serait très injuste de ne pas le faire. Par exemple, un nombre restreint de joueurs commence une ronde dans des conditions météorologiques très mauvaises, lesquelles se détériorent au point de rendre le jeu impossible pour le reste de la journée, et le temps sera idéal pour la reprise du jeu le lendemain.

Lorsqu'une ronde est annulée, tous les scores et pénalités de cette ronde sont annulés. Ceci devrait normalement inclure toute pénalité de disqualification, mais une disqualification pour inconduite grave (voir la règle 1.2) ou pour une infraction au code de conduite ne devrait pas être annulée.



### ***(5) Un joueur refuse de commencer le jeu ou lève sa balle à cause des conditions météo***

Si un joueur refuse de commencer à l'heure déterminée par le comité en raison du mauvais temps ou s'il cesse le jeu durant la ronde et que le comité annule ensuite cette ronde, ce joueur n'encourt pas de pénalité puisque toutes les pénalités encourues durant la ronde sont annulées.

### ***(6) Enlèvement d'eau temporaire ou de débris sur le vert***

Si de l'eau temporaire, du sable, des feuilles et d'autres débris s'accumulent sur un vert durant une ronde, le comité peut faire le nécessaire pour remédier à la situation en utilisant par exemple un racloir, ou en brossant ou soufflant le vert. Il n'est pas nécessaire que le comité suspende le jeu avant de procéder.

Dans de tels cas, le comité peut au besoin demander l'aide des joueurs pour enlever les débris ou le sable. Cependant, un joueur commet une infraction à la règle 8.1 s'il enlève de l'eau temporaire sur sa ligne de jeu sans l'autorisation du comité.

Un comité peut adopter une politique pour clarifier quelles mesures sont jugées appropriées par un membre du comité, quelqu'un désigné par le comité (p. ex. un membre de l'équipe d'entretien du terrain) ou les joueurs pour enlever de l'eau temporaire sur le vert.

Voir la règle locale type J-2 : Enlever de l'eau temporaire.

### ***(7) Match commencé dans l'ignorance que le terrain est fermé***

Si des joueurs commencent un match alors que le terrain est fermé et que le comité en est informé, le match devrait être repris en entier puisque le jeu sur un terrain fermé est considéré nul et non avenu.

## **6F Scores**

### ***(1) Partie par trous***

C'est habituellement la responsabilité des joueurs que de faire rapport du résultat de leur match à un endroit désigné par le comité. Si un arbitre a été assigné au match, cette responsabilité peut aussi lui avoir été confiée plutôt qu'aux joueurs.



Si un joueur a fait, durant le match, une demande de décision qui n'a pas encore été réglée, le comité devrait d'abord déterminer si cette demande satisfait aux exigences de la règle 20.1b(2) et rendre sa décision. Ceci peut faire en sorte que les joueurs aient à retourner sur le terrain pour continuer le match.

Une fois que le résultat a été remis, il est considéré comme étant final et une demande de décision pourra être acceptée seulement si elle satisfait aux conditions de la règle 20.1b(3).

## ***(2) Partie par coups***

En partie par coups, on devrait donner aux joueurs la possibilité de régler tout problème de règles devant être clarifié avec le comité [voir les règles 14.7b et 20.1c(4)], de vérifier leur carte de scores et faire corriger toute erreur. S'il y a une erreur sur la carte de scores, un joueur peut demander au marqueur ou au comité d'effectuer ou de ratifier un changement à sa carte [voir la règle 3.3b(2)] jusqu'au moment où cette carte est remise.

Une fois la carte de scores remise, le comité devrait s'assurer qu'on y retrouve bien le nom du joueur, son handicap (dans le cas d'une compétition nette), les signatures qui sont requises et le bon score pour chaque trou. Le comité devrait totaliser les scores et appliquer le handicap dans une compétition nette.

Dans d'autres formules de partie par coups, comme le Stableford ou le Par/Bogey, ou dans une compétition à quatre balles, le comité devrait déterminer le résultat final du joueur ou de l'équipe. Par exemple, dans une compétition Stableford, le comité est responsable de déterminer le nombre de points que le joueur mérite pour chaque trou et le total de points pour la ronde.

## **6G Coupures, tirages et nouveaux groupes**

### ***(1) Effectuer la coupure et créer les nouveaux groupes***

Lors d'une compétition de plusieurs rondes, les conditions de la compétition peuvent stipuler que :

- Les joueurs seront regroupés pour les rondes subséquentes sur la base de leur score total accumulé après chaque ronde.
- Le nombre de joueurs sera réduit pour la dernière ronde ou les dernières rondes (souvent appelée la "coupure").



Dans les deux cas, le comité devrait créer de nouveaux groupes et publier l'information. Il est d'usage que les joueurs ayant les scores les plus élevés commencent les premiers et que les plus bas partent en dernier, même si le comité peut choisir de procéder différemment.

Le comité peut choisir comment regrouper les joueurs qui ont le même score total. Par exemple, le comité peut décider que le premier joueur ayant remis un certain score recevra une heure de départ plus tardive que ceux qui compléteront plus tard leur ronde avec le même score.

Si deux départs doivent être utilisés pour les dernières rondes (p. ex. la moitié des joueurs au 1<sup>er</sup> trou et les autres au 10<sup>e</sup> trou), le comité peut choisir d'organiser les groupes pour que les joueurs ayant les scores les plus élevés commencent les derniers sur un côté (comme au 10<sup>e</sup> trou) et les joueurs avec les meilleurs scores commencent les derniers de l'autre côté (au 1<sup>er</sup> trou). Ceci fait en sorte que les joueurs au milieu du peloton commencent les premiers sur l'un et l'autre départ.

## ***(2) Retraits et disqualifications en partie par trous***

Dans le cas où un joueur, en partie par trous, se retire ou est disqualifié de la compétition avant le début de son premier match et que le comité n'a pas spécifié dans les conditions de la compétition comment une telle situation doit être réglée, le comité a les options suivantes :

- Déclarer que le prochain adversaire du joueur gagne par défaut, ou
- Si le joueur se retire avant son premier match :
  - Si le temps le permet, produire un nouveau tableau des matchs, ou
  - Remplacer le joueur par un joueur sur la liste des substituts, ou
  - Lorsque les joueurs se sont qualifiés en partie par coups pour la compétition par trous, remplacer le joueur par celui qui devient maintenant le dernier joueur qualifié.

Si le joueur se retire ou est disqualifié après son premier match ou après tout match subséquent, le comité pourrait :

- Déclarer que le prochain adversaire du joueur gagne par défaut, ou



- Demander à tous les joueurs éliminés par le joueur en partie par trous de joueur une éliminatoire pour sa place au tableau.

Si les deux finalistes dans une compétition en partie par trous sont disqualifiés, le comité peut décider de conclure la compétition sans qu'il y ait de gagnant. Alternativement, le comité peut choisir de faire jouer un match aux deux demi-finalistes perdants pour déterminer le gagnant de la compétition.

Si un joueur est disqualifié d'une compétition en partie par trous, il devrait être en droit de recevoir tout prix gagné plus tôt dans la compétition, comme par exemple pour avoir remporté la qualification en partie par coups.

### ***(3) Retraits et disqualifications en partie par coups***

Si un joueur se retire ou est disqualifié avant la première ronde d'une compétition en partie par coups (p. ex. en faisant défaut de commencer à l'heure), le comité peut le remplacer par un joueur qui n'est pas dans le peloton des joueurs (souvent appelé substitut ou réserviste) si un tel joueur est disponible. Une fois que le joueur a commencé sa première ronde, il ne devrait pas être remplacé.

### ***(4) Qualification pour la partie par trous***

Lorsqu'une qualification en partie par coups est utilisée pour déterminer les compétiteurs d'une partie par trous, le comité peut choisir de briser les égalités de façon aléatoire, en comparant les cartes de scores ou encore par une éliminatoire. Ceci devrait être prévu dans les conditions de la compétition.

### ***(5) Une mauvaise application du handicap affecte le tirage en partie par trous***

Si le comité fait une erreur dans l'application du handicap d'un joueur sur une carte de scores lors d'une ronde de qualification en partie par coups pour une compétition en partie par trous et que cela mène à un tirage erroné, le comité devrait composer avec la situation de la façon la plus équitable possible. Le comité devrait songer à modifier le tirage et à annuler les matchs affectés par l'erreur.

Si l'erreur n'est découverte qu'après le début de la deuxième ronde en partie par trous, il est trop tard pour corriger le tirage.



## 7. Après la compétition

### 7 A Résoudre les égalités en partie par coups

Après que toutes les cartes de scores ont été remises en partie par coups, le comité peut avoir à départager des égalités pour la première place ou pour d'autres positions. Pour ce faire, le comité devrait utiliser la méthode qui devrait avoir été détaillée à l'avance dans les conditions de la compétition [voir la Section 5A(6)].

Lors d'une qualification où un nombre fixe de joueurs passeront en partie par trous, ou dans le cas d'une qualification pour une compétition subséquente, le comité devrait organiser une ou des éliminatoires pour décider quels joueurs avanceront dans la compétition.

#### ***(1) Disqualification ou concession de défaite lors d'une éliminatoire en partie par coups***

Lors d'une éliminatoire en partie par coups entre deux joueurs, si l'un d'eux est disqualifié ou concède, il n'est pas nécessaire que l'autre joueur complète le ou les trous éliminatoires pour être déclaré gagnant.

#### ***(2) Certains joueurs ne complètent pas l'éliminatoire en partie par coups***

Lors d'une éliminatoire en partie par coups regroupant trois joueurs ou plus, si tous ne complètent pas le ou les trous éliminatoires, l'ordre dans lequel les joueurs sont disqualifiés ou décident de se retirer détermine si nécessaire le résultat de l'éliminatoire.

### 7B Finaliser les résultats

Tel que détaillé à la section 5A(7), il est important que le comité précise dans les conditions de la compétition quand et comment le résultat de la compétition sera final, puisque cela aura une incidence sur la façon pour le comité de régler tout problème de règles soulevé après que le jeu est complété, tant en partie par trous qu'en partie par coups (voir la règle 20).



Le comité devrait s'acquitter de ses responsabilités pour finaliser les résultats d'un match ou d'une compétition en partie par coups en respectant les conditions de la compétition. Par exemple :

- Lorsque le résultat du match sera considéré comme final une fois inscrit au tableau officiel, le comité devrait s'assurer d'inscrire ce résultat le plus tôt possible.
- Dans le cas où des problèmes de règles peuvent avoir un impact sur les résultats d'une compétition en partie par coups, le comité devrait les résoudre même si cela devait retarder la fermeture de la compétition et l'annonce des gagnants.

## **7C Remise des prix**

Lorsque la compétition implique des joueurs amateurs, le comité devrait s'assurer d'être au courant de la réglementation concernant les prix qu'un golfeur amateur peut accepter sans enfreindre les règles du statut d'amateur. Le comité devrait se référer aux Règles du statut d'amateur et décisions applicables, lesquelles sont disponibles à [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca). Les principales restrictions sont :

- Un golfeur amateur ne doit pas jouer pour un prix en argent.
- Un golfeur amateur ne doit pas accepter un prix en espèces ou un bon d'achat d'une valeur au détail dépassant le montant permis par l'organisme qui administre les règles du statut d'amateur dans le pays où la compétition se déroule.
- Un golfeur amateur peut accepter un prix symbolique de quelque valeur que ce soit. L'exemple d'un prix symbolique serait un prix fait d'or, d'argent, de céramique, de verre ou autre et qui a été gravé de façon permanente et distinctive, comme un trophée, une coupe, une médaille ou une plaque.
- Un golfeur amateur peut accepter un prix de n'importe quelle valeur, y compris un prix en espèces, pour un trou d'un coup réussi lors d'une ronde de golf.

## **7D Problèmes de règles ou de scores après la compétition**

Lorsqu'un problème de règles est porté à l'attention du comité après que la compétition est terminée, la résolution de ce problème dépendra de sa nature. Si la situation concerne un joueur qui pourrait avoir procédé incorrectement selon les





règles, le comité devrait se référer à la règle 20.2e pour déterminer si une pénalité de disqualification doit être appliquée à ce joueur.

Si le problème découle d'une erreur administrative du comité, celui-ci devrait corriger l'erreur et produire de nouveaux résultats. Si nécessaire, le comité peut reprendre les prix présentés par erreur et les remettre aux bons joueurs.

Une erreur administrative inclut :

- Avoir permis à des joueurs inadmissibles de s'inscrire.
- Erreur de calcul du score total d'un joueur.
- Mauvaise application d'un handicap ou oublier un joueur dans les résultats.
- Appliquer la mauvaise méthode de bris d'égalité.