

## IV. Modèles de règles locales et autres formules de jeu

### 8 Modèles de règles locales

#### 8A Hors limites et limites du terrain

- A-1 Définir les limites
- A-2 Préciser la limite du terrain lorsqu'on utilise un mur ou un chemin
- A-3 Hors limites lorsqu'un chemin public passe à travers le terrain
- A-4 Hors limites intérieur
- A-5 Piquets identifiant un hors limites

#### 8B Zones à pénalité

- B-1 Définir les zones à pénalité
- B-2 Dégagement sur le côté opposé d'une zone à pénalité rouge
- B-3 Jouer une balle provisoire pour une balle dans une zone à pénalité
- B-4 Définir un cours d'eau comme faisant partie de la zone générale
- B-5 Dégagement particulier lorsqu'une zone à pénalité est adjacente à une fosse de sable

#### 8C Fosses de sable

- C-1 Préciser la limite d'une fosse de sable
- C-2 Changer le statut de certains espaces de sable
- C-3 Préciser le statut d'un matériau semblable au sable
- C-4 Déclarer les fosses d'entraînement comme faisant partie de la zone générale

#### 8D Verts

- D-1 Préciser la limite d'un vert
- D-2 Statut du vert quand un vert temporaire est utilisé
- D-3 Interdire le dégagement sans pénalité d'un mauvais vert lorsqu'il n'y a embarras que pour la prise de position
- D-4 Interdire le jeu sur la bordure d'un mauvais vert
- D-5 Statut d'un vert d'exercice et d'un vert temporaire
- D-6 Diviser un vert double en deux verts distincts

**8E Procédures de dégagement spéciales ou requises**

- E-1 Zones où laisser tomber (Drop Zone)
- E-2 Nettoyer la balle
- E-3 Position améliorée
- E-4 Dégagement des trous d'aération
- E-5 Alternative à l'option coup et distance pour une balle perdue ou hors limites
- E-6 Dégagement d'une clôture de protection sur la ligne de jeu
- E-7 Dégagement d'une clôture de hors limites électrifiée
- E-8 Définir les zones de jeu interdit
- E-9 Définir une zone hors limites comme zone de jeu interdit
- E-10 Protection de jeunes arbres
- E-11 Balle déviée par une ligne électrique

**8F Conditions anormales de terrain et parties intégrantes**

- F-1 Définir les conditions anormales et les parties intégrantes
- F-2 Dégagement limité pour une balle enfouie
- F-3 Terrain en réparation traité comme partie d'une obstruction avoisinante
- F-4 Dommages importants par les pluies abondantes et la circulation
- F-5 Obstructions inamovibles situées près d'un vert
- F-6 Interdire le dégagement d'une condition anormale de terrain pour embarras à la prise de position seulement
- F-7 Dégagement d'un joint de gazon en plaque
- F-8 Dégagement de crevasses dans le sol
- F-9 Dégagement de racines d'arbres dans l'allée
- F-10 Dommages causés par les animaux
- F-11 Fourmilières
- F-12 Excréments d'animaux
- F-13 Dommages causés par les sabots d'un animal
- F-14 Accumulation de débris
- F-15 Champignons sur le vert
- F-16 Fosse de sable remplie d'eau temporaire
- F-17 Chemins et sentiers traités comme obstructions
- F-18 Traiter un objet amovible comme étant inamovible
- F-19 Sillons creusés en bordure des verts
- F-20 Canaux de drainage en ciment
- F-21 Lignes ou points de peinture
- F-22 Lignes et câbles temporaires
- F-23 Obstructions inamovibles temporaires (TIO)

## **8G Restrictions quant à l'usage de certains équipements spécifiques**

- G-1 Liste des têtes de bois n° 1 conformes aux règles
- G-2 Spécifications concernant les rainures et marques de poinçon
- G-3 Liste des balles conformes aux règles
- G-4 Règle d'une seule balle
- G-5 Interdire l'utilisation des appareils pour mesurer la distance
- G-6 Interdire l'utilisation de transport motorisé
- G-7 Interdire certains types de souliers
- G-8 Interdire ou limiter l'utilisation d'appareils audio ou vidéo

## **8H Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs**

- H-1 Cadet interdit ou obligatoire; restrictions relatives à un cadet
- H-2 Désignation d'un donneur de conseils lors de compétitions d'équipes
- H-3 Restrictions à savoir qui peut être capitaine de l'équipe
- H-4 Considérer le donneur de conseils comme membre de l'équipe
- 8H-5 Conseils : membres d'une équipe dans le même groupe

## **8I Définir où et quand les joueurs peuvent s'entraîner**

- I-1 Entraînement avant la ronde
- I-2 Interdire l'entraînement sur ou près du vert du dernier trou complété

## **8J Procédure en cas de mauvais temps et de suspension du jeu**

- J-1 Méthodes pour arrêter et reprendre le jeu
- J-2 Enlever de l'eau temporaire

## **8K Politiques de temps de jeu**

- K-1 Temps maximum pour compléter une ronde ou une partie d'une ronde
- K-2 Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup
- K-3 Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup pour Stableford
- K-4 Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup pour Par/Bogey
- K-5 Structure modifiée des pénalités pour le temps de jeu

## **8L Règles locales non permises**

# **9 Autres formules de jeu**

## **9A Stableford modifié**



**9B Chapman**

**9C Scramble**

**9D Les deux meilleurs scores sur quatre comptent**

## **8 Modèles de règles locales**

Cette section regroupe les règles locales autorisées à l'intention des comités.

- Ces modèles peuvent être adoptés intégralement ou servir d'exemple pour écrire un type particulier de règle locale.
- Les règles locales sont autorisées seulement si elles sont conformes aux directives établies dans cette section.
- On encourage le comité à utiliser le texte recommandé si celui-ci répond adéquatement à la situation locale pour réduire le nombre de fois où un joueur rencontrera une version différente de la même règle locale à des terrains différents ou à des compétitions différentes.
- Le comité devrait s'assurer que les règles locales sont mises à la disposition des joueurs, soit sur la carte de scores, par un avis aux joueurs ou d'autre façon.
- Lorsqu'une version abrégée du texte complet d'une règle locale type est fournie aux joueurs, p. ex. sur la carte de scores, le comité devrait s'assurer que le texte complet est disponible, p. ex. sur un tableau d'affichage ou sur un site Web.
- Sauf indications contraires, la pénalité pour infraction à une règle locale devrait être la pénalité générale.

Principes pour établir des règles locales :

- Une règle locale adoptée pour une compétition ou pour un terrain a le même statut qu'une règle du golf.
- Les comités devraient utiliser des règles locales seulement pour régler les situations et politiques couvertes dans cette section et à la Section 5.



- Si une règle locale est établie pour couvrir une situation temporaire, cette règle devrait être retirée aussitôt que la situation ne l'exige plus.
- Si un comité change la formulation d'une règle locale type pour répondre aux besoins particuliers d'un terrain ou d'une compétition, il doit s'assurer que les changements respectent les paramètres permis par le modèle de règle locale et qu'ils sont en accord avec l'objectif recherché.
- Pour que le jeu se déroule dans le respect des règles du golf, un comité ne doit pas utiliser une règle locale pour écarter ou modifier les règles du golf simplement parce qu'il aimerait qu'une règle soit différente.
- Règle générale, lorsqu'un joueur joue une ronde devant être inscrite pour fins de handicap, il doit jouer selon les règles du golf. Si un comité permet aux joueurs de jouer de façon significativement différente des règles du golf, le score du joueur pourrait ne pas être admissible pour fins de handicap. Pour les exceptions permises, consultez les règles et directives de l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction locale.

Si le comité croit qu'une règle locale non couverte par ces principes peut être nécessaire à cause de conditions locales anormales qui nuisent au jeu équitable, il devrait :

- Consulter le site [Golf Canada.ca](http://GolfCanada.ca) pour vérifier si un autre modèle de règle locale est disponible pour couvrir la situation, ou
- Communiquer directement avec Golf Canada.

Les modèles de règles locales dans chaque catégorie sont en ordre numérique, p. ex. A-1, A-2, etc. On dit de ces modèles de règles locales que ce sont des règles locales types.

Un énoncé de l'objet de la règle locale paraît au début de chaque modèle. Si un comité change la formulation d'une règle locale pour satisfaire les besoins particuliers d'un terrain ou d'une compétition, il devrait s'assurer que les changements sont conformes à l'objet énoncé.

Les règles locales sont regroupées en fonction des catégories suivantes :

- A. Hors limites et limites du terrain
- B. Zones à pénalité



- C. Fosses de sable
- D. Verts
- E. Procédures spéciales ou requises pour un dégagement
- F. Conditions anormales de terrain et parties intégrantes
- G. Restrictions sur l'utilisation d'équipement spécifique
- H. Définir qui peut aider ou donner conseil aux joueurs
- I. Définir quand et où les joueurs peuvent s'entraîner
- J. Procédures en cas de mauvais temps et de suspension de jeu
- K. Politiques de temps de jeu

Ces règles locales couvrent les situations ou les problèmes qui arrivent assez souvent pour justifier une formulation type. Pour les autres cas où une règle locale est permise mais où une formulation type n'est pas fournie, le comité devrait rédiger la règle locale en termes clairs et simples. Le comité n'est toutefois pas autorisé à écrire des règles locales qui vont à l'encontre des principes des règles du golf. La Section 8L donne plus de renseignements sur l'utilisation de règles locales non autorisées.

Lorsqu'une règle locale est rédigée dans le langage des modèles de règles locales fournis dans la présente section, le comité peut solliciter l'aide de Golf Canada pour l'interpréter.

## **8A Hors limites et limites du terrain**

### **A-1 Définir les limites**

*Objet.* Le comité peut définir les limites du terrain de multiples façons. Il n'est pas possible ou approprié de fournir ici une liste exhaustive de tous les modèles de règles locales qui peuvent être utilisées.

L'important est d'être clair et précis lorsqu'on définit les limites du terrain dans les règles locales.



Cette section ne présente pas de règle locale type en raison de la variété des options disponibles, mais voici quelques exemples :

- Les *hors limites* sont définis par la ligne entre les côtés des piquets blancs et poteaux de clôture donnant sur le *terrain* au niveau du sol. Les *hors limites* sont également définis par [insérer description d'autres méthodes utilisées pour définir les *hors limites*].
- La limite du *terrain* sur [préciser le trou] est définie par [insérer description de la caractéristique].
- La limite du *terrain* à la gauche du [préciser le trou] est définie par le bord intérieur (côté *terrain*) des points blancs peints sur [préciser l'endroit, comme sur le pavé].
- La limite du *terrain* à la droite du [préciser le trou] est définie par le bord intérieur (côté *terrain*) de la ligne blanche peinte sur [nom du chemin].
- La zone réservée à l'entretien entre [préciser les trous] est *hors limites*. La limite est définie par le côté intérieur des poteaux de clôture donnant sur le *terrain* et encerclant cette zone.

Voir les Sections 2A et 5B(1) pour plus de renseignements sur la façon de définir les hors limites.

## **A-2 Préciser la limite du terrain lorsqu'on utilise un mur ou un chemin**

Objet. La définition de « hors limites » explique que lorsqu'une limite est définie par des objets comme un mur ou un chemin, le comité devrait préciser ce qui constitue la limite.

En raison de la nature ou de la condition d'un mur, il peut y avoir de bonnes raisons de définir la limite comme étant au-delà du mur ou d'utiliser comme limite le côté du mur donnant sur le terrain.

### **Règle locale type A-2.1**

« Le côté intérieur de tout mur donnant sur le *terrain* [le bord du chemin situé du côté du *terrain*] définit la limite du *terrain*. »



## Règle locale type A-2.2

« Une balle est *hors limites* lorsqu'elle est au-delà de tout mur définissant la limite du *terrain*. »

## A-3 Hors limites lorsqu'un chemin public passe à travers le terrain

Objet. Lorsqu'un chemin public passe à travers un terrain, il est généralement défini comme hors limites. Il est donc possible qu'une balle jouée d'un côté du chemin s'arrête à l'intérieur des limites du terrain de l'autre côté du même chemin, même si cette balle aurait été hors limites si elle s'était arrêtée sur le chemin lui-même.

Si le comité estime injuste ou dangereux de traiter ces situations de façon différente l'une de l'autre, il peut adopter une règle locale stipulant qu'une balle jouée d'un côté du chemin et qui s'arrête de l'autre côté de ce chemin est hors limites.

Si un chemin traverse un trou spécifique où les joueurs doivent franchir ce chemin dans le cours normal du jeu, le comité devrait spécifier que la règle locale ne s'applique pas au chemin durant le jeu de ce trou.

## Règle locale type A-3

« Une balle qui s'arrête sur ou au-delà du chemin [identifier le chemin ou les trous où il est en jeu] est *hors limites*, même si elle repose sur une autre partie du *terrain* qui est à l'intérieur des limites pour le jeu d'autres trous. »

## A-4 Hors limites intérieur

Objet. En raison de la conception d'un trou ou pour des raisons de sécurité, un comité peut choisir de spécifier qu'une partie du terrain est hors limites durant le jeu d'un trou en particulier.

L'objectif est d'empêcher les joueurs qui jouent ce trou de jouer vers et sur une autre partie du terrain. Par exemple, on peut utiliser un hors limites intérieur sur un trou coudé pour empêcher qu'un joueur coupe le coude en jouant vers l'allée d'un autre trou.

Cependant, on n'est pas autorisé à faire une règle locale disant qu'une balle qui croise une limite du terrain est jugée hors limites même si la balle revient s'arrêter sur la même partie du terrain à l'intérieur de cette limite.





### Règle locale type A-4

Lorsque les limites sont définies par des piquets :

« Durant le jeu du [préciser le trou], le [décrire la partie du *terrain*] sur le [préciser l'endroit ou le côté] du trou, défini par [préciser la couleur des piquets, comme des piquets blancs], est *hors limites*.

Ces piquets sont traités comme étant des *objets de hors limites* durant le jeu du [préciser le trou]. Pour tous les autres trous, ce sont des *obstructions inamovibles*. »

### A-5 Piquets identifiant un hors limites

Objet. Lorsqu'un hors limites est défini par une ligne peinte sur le sol, un fossé ou par un autre moyen qui pourrait ne pas être visible d'une certaine distance, le comité peut placer des piquets le long de la limite pour permettre aux joueurs de la distinguer de loin.

Les objets de hors limites ne peuvent pas être déplacés et ne donnent généralement pas droit à un dégagement sans pénalité, mais le comité peut permettre un dégagement de ces piquets en utilisant la règle locale type qui suit, laquelle devrait également clarifier le statut de ces piquets.

Il est recommandé que ces piquets soient nettement différents des autres piquets de hors limites présents sur le terrain, p. ex. en utilisant plutôt des piquets blancs avec le bout noir.

### Règle locale type A-5

« Lorsqu'un *hors limites* est défini par [identifier la limite, p. ex. une ligne blanche peinte sur le sol], des piquets blancs avec le bout noir ont été installés pour des raisons de visibilité. Ces piquets [décrire toute marque particulière] sont des *obstructions [inamovibles/amovibles]*. »

## 8B Zones à pénalité

### B-1 Définir les zones à pénalité

Objet. Le comité peut définir les zones à pénalité sur le terrain de multiples façons. Il n'est pas possible ou approprié de fournir ici une liste exhaustive de tous les modèles de règles locales qui peuvent être utilisés.



L'important est d'être clair et précis lorsqu'on définit les zones à pénalité dans les règles locales.

Cette section ne présente pas de règle locale type en raison de la variété des options disponibles, mais voici quelques exemples :

- Durant le jeu du [préciser le trou], la *zone à pénalité* jaune sur [préciser l'autre trou] doit être jouée comme *zone à pénalité* rouge.
- La *zone à pénalité* rouge sur [préciser le trou] vient rejoindre et coïncider avec la limite du *terrain*.
- La *zone à pénalité* rouge sur [préciser le trou] est définie sur un côté seulement et elle s'étend à l'infini.

C'est une bonne pratique de marquer les limites d'une zone à pénalité, mais il y a des cas où la limite d'une zone à pénalité peut être définie par un texte sur la carte de scores ou sur la feuille de règles locales. Ceci ne vaut que lorsqu'il y aura très peu de confusion à savoir où commence la limite de la zone à pénalité, et que cela peut être fait de façon uniforme partout sur le terrain. Par exemple :

- Toutes les zones désertiques sont des *zones à pénalité* rouges et la limite de la *zone à pénalité* est le point de rencontre du gazon avec le désert.
- Tous les champs de lave sont des *zones à pénalité* rouges.
- Lorsqu'un mur artificiel entoure le bord d'un lac ou autre plan d'eau, la *zone à pénalité* est définie par le bord extérieur du mur.

Voir les Sections 2C et 5B(2) pour plus de renseignements sur la façon de définir les zones à pénalité.

## **B-2 Dégagement sur le côté opposé d'une zone à pénalité rouge**

Objet. La règle 17.1 offre au joueur l'option de prendre un dégagement latéral ou par recul sur la ligne en se basant sur le point où sa balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité rouge. Dans certains cas cependant (p. ex. à cause de l'emplacement de la zone à pénalité rouge qui longe de près la limite du terrain), le joueur pourrait n'avoir aucune autre option possible que de procéder selon coup et distance.



Un comité peut mettre en place une règle locale permettant, comme option additionnelle de dégagement selon la règle 17.1d, un dégagement latéral du côté opposé de la zone à pénalité rouge.

Lorsque le comité prévoit une règle locale pour permettre un dégagement additionnel :

- Il devrait considérer l'adoption de cette règle locale pour les cas où un joueur pourrait être grandement désavantagé si elle n'était pas en place. Voici deux exemples d'une telle situation :
  - Lorsque la limite du terrain coïncide avec la limite de la zone à pénalité le long d'un trou de sorte que si une balle dans la zone à pénalité en traversant en dernier lieu la limite de la zone à pénalité du côté de la limite du terrain, le joueur n'aurait vraisemblablement aucune option réaliste de dégagement autre que de procéder selon coup et distance.
  - Lorsque la configuration de la zone à pénalité est telle qu'un doute existerait à savoir où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité et que la décision concernant le côté de la zone à pénalité où la balle a traversé en dernier lieu a un impact considérable sur l'endroit où prendre le dégagement. Ceci s'applique si une zone à pénalité relativement étroite est bordée d'un côté de buissons et d'herbe longue, mais de gazon court de l'autre côté.
- On recommande au comité de préciser les zones à pénalité spécifiques auxquelles cette règle locale s'applique, plutôt que de l'appliquer à toutes les zones à pénalité rouges sur le terrain. Cette règle locale ne devrait pas être utilisée pour permettre à un joueur de se servir de l'option de dégagement du côté opposé pour traverser une zone à pénalité rouge et obtenir un dégagement plus favorable que ce qui lui serait offert si seulement le dégagement latéral normal en vertu de la règle 17.1d était disponible.
- Il peut aussi être utile de marquer de façon particulière les zones à pénalité où cette option additionnelle est disponible, comme en utilisant une peinture de couleur différente sur le bout des piquets. Cette particularité devrait aussi être soulignée dans la règle locale.
- Plutôt que d'utiliser cette règle locale, le comité peut prévoir une ou plus d'une zone où laisser tomber la balle (DZ) (voir la règle locale type E-1).



### Règle locale type B-2.1

« Lorsque la balle d'un joueur est dans une *zone à pénalité*, y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle est dans la *zone à pénalité* même si elle n'a pas été retrouvée, le joueur peut prendre un dégagement en utilisant l'une des options de dégagement en vertu de la règle 17.1d.

Ou, lorsque la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone à pénalité* rouge sur [préciser le trou et l'endroit], le joueur peut, comme option additionnelle et en ajoutant **un coup de pénalité**, *laisser tomber* la balle originale ou une autre balle du côté opposé de la *zone à pénalité*.

- Point de référence : Le point estimé sur la limite opposée de la *zone à pénalité* qui est à la même distance du *trou* que le point estimé où la balle originale a traversé en dernier lieu la limite de la *zone à pénalité* rouge.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Deux *longueurs de bâton*, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - Peut être dans toute *zone du terrain* sauf la même *zone à pénalité*, **mais**
  - Si plus d'une *zone du terrain* est située à pas plus de deux *longueurs de bâton* du point de référence, la balle doit s'arrêter dans la *zone de dégagement* dans la même *zone du terrain* que l'endroit où la balle a d'abord touché le sol lorsqu'elle a été *laissée tomber* dans la *zone de dégagement*.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### Règle locale type B-2.2

La règle locale type B-2.1 s'applique, mais avec les amendements suivants au premier paragraphe :

« Cette règle locale s'applique lorsque la balle d'un joueur est retrouvée, ou qu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle s'est arrêtée, dans toute *zone à pénalité* rouge qui coïncide avec une limite du *terrain* et que le point où la balle a



traversé en dernier lieu la limite de la zone à pénalité est du côté du hors limites de cette zone à pénalité. »

## Schémas MLR B-2.1 et B-2.2 (à traduire)

### B-3 Jouer une balle provisoire pour une balle dans une zone à pénalité

*Objet.* Selon la règle 18.3, un joueur ne peut pas jouer une balle provisoire s'il est établi ou pratiquement certain que sa balle originale est dans une zone à pénalité.

Cependant, il arrive dans certains cas que l'étendue, la forme ou l'emplacement d'une zone à pénalité est tel que :

- Le joueur ne peut pas voir si sa balle est dans la zone à pénalité,
- Cela retarderait le jeu de façon déraisonnable si le joueur était obligé de partir à la recherche de sa balle avant de revenir jouer une autre balle selon l'option coup et distance, et que
- Si la balle originale n'est pas retrouvée, il serait établi ou pratiquement certain qu'elle est dans la zone à pénalité.

Dans de telles situations, le comité peut choisir, pour sauver du temps, de modifier la règle 18.3 :

- La règle 18.3a est modifiée pour permettre au joueur de jouer une balle de façon provisoire selon la règle 17.1d(1), la règle 17.1d(2) ou, dans le cas d'une zone à pénalité rouge, la règle 17.1d(3).
- Les règles 18.3b et 18.3c sont modifiées pour préciser quand une telle balle provisoire doit ou peut être jouée ou abandonnée, tel que décrit dans la règle locale type.

#### Règle locale type B-3

« Si un joueur ne sait pas si sa balle est dans la zone à pénalité [préciser l'endroit], le joueur peut jouer une *balle provisoire* en vertu de la règle 18.3, laquelle est modifiée comme suit :



En jouant la *balle provisoire*, le joueur peut utiliser l'option *coup et distance* [voir la règle 17.1d(1)], l'option de recul sur la ligne [voir la règle 17.1d(2)], ou, si c'est une *zone à pénalité* rouge, l'option de dégagement latéral [voir la règle 17.1d(3)]. Si une zone où laisser tomber (voir la règle locale type E-1) est disponible pour cette *zone à pénalité*, le joueur peut également utiliser cette option de dégagement.

Une fois que le joueur a joué une *balle provisoire* en vertu de cette règle, il ne peut utiliser aucune autre des options de la règle 17.1 pour sa balle originale.

La règle 18.3c(2) et la règle 18.3c(3) s'appliquent pour décider quand cette *balle provisoire* devient la balle en jeu du joueur ou si elle peut ou doit être abandonnée, sauf que :

- Lorsque la balle originale est retrouvée dans la zone à pénalité avant la fin de la période de recherche de trois minutes. Le joueur peut choisir de :
  - Continuer de jouer la balle originale où elle repose dans la *zone à pénalité*, auquel cas la *balle provisoire* ne doit pas être jouée. Tous les coups avec cette *balle provisoire* avant qu'elle soit abandonnée (incluant coups effectués et tout coup de pénalité encouru uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas, ou
  - Continuer de jouer la *balle provisoire* auquel cas la balle originale ne doit pas être jouée.
  - Lorsque la balle originale n'est pas retrouvée avant la fin de la période de recherche de trois minutes ou s'il est établi ou pratiquement certain que la balle est dans la zone à pénalité. La *balle provisoire* devient la balle en jeu du joueur.

**Pénalité pour infraction à la règle locale : Pénalité générale. »**

#### **B-4 Définir un cours d'eau comme faisant partie de la zone générale**

*Objet.* Si un cours d'eau de surface ne contient généralement pas d'eau (comme un fossé de drainage ou d'écoulement des eaux qui reste à sec sauf durant la saison des pluies), le comité peut le définir comme faisant partie de la zone générale.

Le comité peut également choisir de marquer un tel cours d'eau comme zone à pénalité durant la période de l'année où il contient de l'eau, ou le laisser comme partie de la zone générale auquel cas toute l'eau qui s'y trouverait serait traitée



comme eau temporaire. Cependant, les endroits qui contiennent normalement de l'eau devraient être marqués comme zone à pénalité durant toute l'année.

Voir la règle locale type F-20 pour les cas où le cours d'eau pourrait être considéré comme faisant partie d'une condition anormale de terrain.

#### Règle locale type B-4.1

« Le [décrire le cours d'eau spécifique, p.ex. le fossé] à [détailler l'endroit où il est situé] doit être considéré comme faisant partie de la *zone générale* et non comme une *zone à pénalité*. »

#### Règle locale type B-4.2

« Tous [décrire les types spécifiques de cours d'eau, comme les fossés de drainage en béton] doivent être considérés comme faisant partie de la *zone générale* et non comme une *zone à pénalité*. »

### **B-5 Dégagement particulier lorsqu'une zone à pénalité est adjacente à une fosse de sable**

*Objet.* Il peut y avoir certains trous où une partie de la limite d'une zone à pénalité rouge est si près d'une fosse de sable qu'un joueur qui prend un dégagement latéral en vertu de la règle 17.1d(3) aura à laisser tomber une balle dans la fosse de sable.

Dans un tel cas, un comité peut choisir de créer une option additionnelle de dégagement, avec un coup de pénalité, permettant au joueur de laisser tomber la balle dans une zone précise située du côté de l'allée au-delà de la fosse de sable.

#### Règle locale type B-5

« Cette règle locale permet d'utiliser une zone où *laisser tomber* (DZ) comme option additionnelle de dégagement lorsque :

- La balle d'un joueur est dans la *zone à pénalité* rouge [préciser l'endroit], y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* que la balle s'est arrêtée dans la *zone à pénalité*, et que
- La balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone à pénalité* rouge entre [identifier le début et la fin de l'endroit visé, comme entre deux piquets spécialement identifiés].



Dans ce cas, le joueur peut :

- Prendre un dégagement avec un **coup de pénalité** en vertu de l'une des options de la règle 17.1d, ou
- Comme option additionnelle, également avec **un coup de pénalité**, prendre un dégagement en *laissant tomber* une balle et en la jouant de la zone où laisser tomber (DZ) la plus rapprochée du point où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la *zone à pénalité* rouge et qui n'est pas plus près du *trou* que ce point.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## 8C Fosses de sable

### C-1 Préciser la limite d'une fosse de sable

*Objet.* Dans les cas où il est difficile de déterminer la limite d'une fosse de sable dont la lisière est détériorée par le temps ou lorsqu'une fosse de sable aboutit dans une étendue de sable naturel situé dans la zone générale, le comité peut avoir à définir la limite exacte de la fosse de sable.

Cette section ne présente pas de règle locale type en raison de la variété des options disponibles, mais voici quelques exemples :

- La limite de la *fosse de sable* à la gauche du [préciser le trou] est définie par le côté extérieur des piquets [préciser la couleur]. Ces piquets sont des *obstructions amovibles* et sont à l'intérieur de la *fosse de sable*.
- La limite de la *fosse de sable* à la droite du [préciser le trou] est définie par la ligne [préciser la couleur] peinte sur le sable.
- Toutes les étendues de sable qui ont été ratissées sont considérées comme faisant partie d'une *fosse de sable*.

Voir les sections 2D et 5B(3) pour plus de renseignements sur les fosses de sable.

### C-2 Changer le statut de certains espaces de sable





Objet. La définition de « fosse de sable » précise qu'une fosse de sable est « un espace de sable spécialement aménagé ». Cependant, un comité peut choisir de définir, en établissant une règle locale, un espace de sable aménagé comme faisant partie de la zone générale ou définir un espace de sable non aménagé comme étant une fosse de sable.

#### **Règle locale type C-2.1**

Définir un espace de sable aménagé comme faisant partie de la zone générale :

« Les espaces de sable aménagés [préciser le ou les trous ou les endroits] font partie de la *zone générale* et ne sont pas des *fosses de sable*. »

#### **Règle locale type C-2.2**

Définir un espace de sable non aménagé comme étant une fosse de sable :

« Les espaces de sable [préciser le ou les trous ou les endroits] sont des *fosses de sable* et ne font pas partie de la *zone générale*. »

### **C-3 Préciser le statut d'un matériau semblable au sable**

Objet. Les fosses de sable de certains terrains contiennent parfois un matériau semblable au sable, comme des coquillages broyés ou de la poussière de lave. Ces matériaux sont considérés comme du sable dans l'application de la règle 12. (Voir la définition de « fosse de sable »).

Pour des raisons de cohérence, le comité peut aussi choisir de considérer ces matériaux comme du sable partout ailleurs sur le terrain.

#### **Règle locale type C-3**

« Les [identifier le matériau comme les coquillages finement broyés ou la poussière de lave] utilisés pour remplir les *fosses de sable* sont considérés comme du sable tant dans une *fosse de sable* que partout ailleurs sur le *terrain*. »



Cela signifie que ces matériaux ne sont pas des *détritus*. Un joueur ne doit pas améliorer les *conditions affectant le coup* en enlevant ces matériaux, sauf lorsqu'ils sont sur le *vert* [voir la règle 13.1c(1)]. »

#### **C-4 Déclarer les fosses d'entraînement comme faisant partie de la zone générale**

*Objet.* Lorsque des fosses de sable qui servent à l'entraînement sont situées à l'intérieur des limites du terrain, ces endroits ne perdent pas par défaut leur statut de fosses de sable. Cependant, l'état des fosses d'entraînement peut laisser à désirer puisque les joueurs les ratissent rarement. Si le comité veut accorder un dégagement aux joueurs, la fosse de sable devrait être déclarée en réparation et faire partie de la zone générale, permettant ainsi aux joueurs de prendre un dégagement sans pénalité à l'extérieur de la fosse de sable.

##### **Règle locale type C-4**

« La *fosse de sable* d'entraînement située [insérer les détails de l'endroit] est un *terrain en réparation* qui fait partie de la *zone générale*. Un dégagement sans pénalité est disponible en vertu de la règle 16.1b. »

## **8D Verts**

### **D-1 Préciser la limite d'un vert**

*Objet.* Sur certains terrains, le gazon près des verts est tondu et entretenu de façon telle qu'un joueur peut avoir de la difficulté à déterminer si sa balle est sur le vert. Dans de tels cas, le comité peut choisir de marquer la limite du vert à l'aide de quelques points de peinture.

##### **Règle locale type D-1**

« La limite des *verts* est définie par des points de peinture [insérer la couleur]. Les points sont [sur le] [hors du] *vert* et un joueur n'a pas droit à un dégagement sans pénalité de ces points. »

### **D-2 Statut du vert quand un vert temporaire est utilisé**

*Objet.* Il arrive que le vert d'un trou ne puisse pas être utilisé pour une raison ou une autre, p. ex. pour cause de mauvais temps, de réparations ou d'entretien. Dans ces



cas, le comité peut choisir de préparer un vert temporaire et d'établir une règle locale pour définir cet espace comme étant le vert en jeu pour ce trou. Le vert qui est remplacé par un vert temporaire devrait être défini comme mauvais vert pour faire en sorte que les joueurs ne soient pas autorisés à y jouer.

### Règle locale type D-2

« Un *vert* temporaire est en jeu sur les trous [préciser le numéro des trous] et ce vert est défini par [insérer la description, p. ex. espace entouré d'une ligne blanche dans l'allée]. Tout *vert* remplacé par un *vert* temporaire est un *mauvais vert* et un dégagement sans pénalité est obligatoire selon la règle 13.1f. »

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### D-3 Interdire le dégagement sans pénalité d'un mauvais vert lorsqu'il n'y a embarras que pour la prise de position

Objet. Un comité peut choisir, dans certaines situations, de refuser à un joueur un dégagement sans pénalité d'un mauvais vert lorsqu'il n'y a embarras que pour la prise de position. Par exemple :

- Lorsqu'il y a de l'herbe longue très dense près de certains verts et que le comité juge qu'il serait injuste d'exiger qu'un joueur prenne un dégagement à un tel endroit, ou
- Lorsqu'un très grand vert sert pour deux trous distincts, mais que le comité a décidé de diviser le vert. Le comité peut aussi choisir de ne pas exiger qu'un joueur dont la balle est sur le vert du trou qu'il est à jouer prenne un dégagement lorsque sa prise de position est sur l'autre vert.

#### Règle locale type D-3.1

« La règle 13.1f est modifiée comme suit :

Il n'y a pas d'embarras par un *mauvais vert* si l'embarras n'existe que pour la *prise de position* du joueur. »

#### Règle locale type D-3.2

“La règle 13.1f est modifiée comme suit :



Lorsque la balle d'un joueur repose sur le *vert* du [préciser le trou], il n'y a pas d'embarras pour la *prise de position* du joueur sur le *vert* [préciser le trou] ou l'inverse.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

#### **D-4 Interdire le jeu sur la bordure d'un mauvais vert**

Objet. Si les balles jouées sur un trou en particulier s'arrêtent fréquemment sur le vert d'un trou adjacent :

- Le point le plus proche de dégagement complet lorsqu'on prend un dégagement de ce mauvais vert en vertu de la règle 13.1f sera généralement dans l'allée tout près du vert, et
- Le tablier ou la bordure du vert peuvent ainsi être endommagés.

Pour prévenir un tel dommage, le comité peut choisir d'exiger que les joueurs prennent un dégagement en vertu de la règle 13.1f en partant d'un point le plus proche de dégagement complet modifié qui éviterait à la fois l'embarras par le mauvais vert et la bordure de ce vert, ou en utilisant une zone où laisser tomber (voir la règle locale type B-2).

#### **Règle locale type D-4**

« Lors du jeu du [préciser le trou], si le joueur doit prendre un dégagement en vertu de la règle 13.1f parce que sa balle s'est arrêtée sur le *vert* du [préciser le trou] ou que ce *vert* cause un embarras à l'espace prévu pour *prendre position* ou pour effectuer l'élan :

- En déterminant la *zone de dégagement* à utiliser pour prendre ce dégagement, le *vert* du [préciser le trou] est défini comme comprenant la partie de l'allée à pas plus de [préciser la distance, comme deux *longueurs de bâton*] de la lisière du *vert*.
- Cela signifie que le *point le plus proche de dégagement complet* doit éviter l'embarras par cet espace en plus du *vert*.



**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **D-5 Statut d'un vert d'exercice et d'un vert temporaire**

*Objet.* Un mauvais vert comprend les verts d'exercice pour les coups roulés ou les coups d'approche, mais le comité peut choisir, par règle locale, de permettre aux joueurs d'y jouer (ce qui signifie qu'un joueur dont la balle s'arrête sur un tel vert doit la jouer). Un vert temporaire pour un trou fait normalement partie de la zone générale lorsqu'il n'est pas utilisé, mais le comité peut vouloir clarifier son statut ou déclarer que c'est un mauvais vert. Le comité peut aussi définir un vert d'exercice ou un vert temporaire comme étant un terrain en réparation, ce qui permettrait au joueur de prendre un dégagement sans pénalité en vertu de la règle 16.1b.

### **Règle locale type D-5.1**

« Le vert d'exercice situé [insérer détails sur l'emplacement] n'est pas un *mauvais vert* et un dégagement sans pénalité n'est ni requis ni permis selon la règle 13.1f. »

### **Règle locale type D-5.2**

« Le vert temporaire situé [insérer détails sur l'emplacement] est un *mauvais vert* même lorsqu'il n'est pas utilisé et un dégagement doit être pris selon la règle 13.1f. »

### **Règle locale type D-5.3**

« Le vert d'exercice situé [insérer détails sur l'emplacement] n'est pas un *mauvais vert* et un dégagement sans pénalité selon la règle 13.1f n'est pas requis, mais ce vert est considéré comme *terrain en réparation* et un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b. »

## **D-6 Diviser un vert double en deux verts distincts**

*Objet.* Lorsqu'un vert sur un terrain sert pour le jeu de deux trous, le comité peut choisir de diviser ce vert en deux verts distincts en adoptant une règle locale. Un joueur dont la balle est sur la mauvaise portion du vert devrait donc prendre un dégagement selon la règle 13.1f. La méthode utilisée pour diviser le vert devrait être spécifiée. Cette règle locale peut être utilisée conjointement avec la règle



locale type D-3 dans le cas où la balle du joueur est sur la bonne portion du vert, mais que le joueur doit prendre position sur l'autre portion.

### Règle locale type D-6

« Le vert servant aux trous [préciser les trous] est considéré comme étant deux *verts* distincts divisés par [préciser la méthode de division comme des piquets d'une couleur spécifique]. Si la portion du vert servant au trou qui n'est pas en jeu cause un embarras au joueur, il s'agit d'un embarras par un *mauvais vert* et le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 13.1f.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## 8 E Procédures de dégagement spéciales ou requises

### E-1 Zones où laisser tomber (Drop Zone)

*Objet.* Une zone où laisser tomber la balle (DZ) est une forme spéciale de zone de dégagement qui peut être adoptée par le comité. Lorsqu'il prend un dégagement dans une zone où laisser tomber la balle (DZ), le joueur doit laisser tomber la balle dans la zone définie et la balle doit aussi s'y arrêter.

L'utilisation d'une zone où laisser tomber (DZ) devrait être envisagée lorsque des problèmes pratiques peuvent exister pour les options normales de dégagement prévues en vertu d'une règle, comme :

- Règle 13.1f – Mauvais vert.
- Règle 16.1 – Conditions anormales de terrain (y compris les obstructions inamovibles).
- Règle 16.2 – Situation dangereuse impliquant un animal.
- Règle 17 – Zones à pénalité.
- Règle 19 – Balle injouable.
- Règle locale type E-5 – Alternative à l'option coup et distance pour une balle perdue ou hors limites ou F-23 – Obstructions inamovibles temporaires.



Les points suivants s'appliquent lorsqu'on laisse tomber une balle dans une DZ :

- Le joueur n'a pas à se tenir dans la DZ lorsqu'il laisse tomber la balle.
- Lorsqu'un joueur utilise une DZ, la zone de dégagement est définie par cette zone et la balle doit être laissée tomber dans les limites de la DZ et s'y arrêter (voir la règle 14.3).
- Si la DZ est définie par une ligne sur le sol, la ligne est à l'intérieur de la DZ.

Voir la section 2I pour plus de renseignements concernant les zones où laisser tomber la balle (DZ).

### Règle locale type E-1.1

Ce modèle de règle locale s'applique à une DZ qui est utilisée comme option additionnelle pour un dégagement d'une zone à pénalité, mais il peut être adapté pour toute autre règle mentionnée plus haut.

« Si une balle est dans la *zone à pénalité* [préciser l'endroit], y compris lorsqu'il est établi ou pratiquement certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée s'est arrêtée dans la *zone à pénalité*, le joueur a les options de dégagement suivantes, chacune avec **un coup de pénalité** :

- Prendre un dégagement selon la règle 17.1, ou
- Comme option additionnelle, laisser tomber la balle originale ou une autre balle dans la DZ [décrire comment cette zone est définie et où elle est située]. La DZ est une *zone de dégagement* selon la règle 14.3.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### Règle locale type E-1.2

Ce modèle de règle locale s'applique à une DZ qui est utilisée comme option additionnelle pour un dégagement d'une condition anormale de terrain comme un grand espace de terrain en réparation, mais il peut être adapté pour toute autre règle mentionnée plus haut.



« Si une balle est dans le *terrain en réparation* [préciser l'endroit], y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'une balle qui n'a pas été retrouvée s'est arrêtée dans le *terrain en réparation*, le joueur peut :

- Prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1, ou
- Comme option additionnelle, prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans la DZ [décrire comment cette zone est définie et où elle est située]. La DZ est une *zone de dégagement* selon la règle 14.3.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### Règle locale type E-1.3

Ce modèle de règle locale s'applique à une DZ qui est utilisée comme seule option additionnelle permise (autre que coup et distance) pour un dégagement d'une zone à pénalité, mais il peut être adapté pour toute autre règle mentionnée plus haut.

« Si une balle est dans la *zone à pénalité* [préciser l'endroit], y compris lorsqu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'une balle qui n'a pas été retrouvée s'est arrêtée dans la *zone à pénalité*, le joueur peut :

- Procéder selon l'option *coup et distance* de la règle 17.1d(1) en ajoutant **un coup de pénalité**, ou
- *Laisser tomber* la balle originale ou une autre balle dans la DZ [décrire comment cette zone est définie et où elle est située] en ajoutant **un coup de pénalité**. La DZ est une *zone de dégagement* selon la règle 14.3.
- Le joueur ne peut pas prendre un dégagement selon les règles 17.1d(2) ou 17.1d(3).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### E-2 Nettoyer la balle





Objet. Lorsque certaines parties d'un terrain sont tellement détrempées que de la boue peut adhérer à la balle, le comité peut permettre au joueur de lever, nettoyer et replacer la balle dans la zone générale. Un tel dégagement devrait être limité aux seules parties du terrain où c'est nécessaire.

Alors que la règle locale pour une position améliorée (règle locale type E-3) est conçue pour être utilisée seulement aux endroits coupés à la hauteur de l'allée ou moins dans la zone générale, celle-ci peut être utilisée partout dans la zone générale ou limitée à certaines zones spécifiques. Le comité pourrait choisir d'utiliser les deux règles locales en permettant d'utiliser la position améliorée dans les allées et de nettoyer la balle ailleurs dans la zone générale.

Il n'est pas recommandé de mettre en place cette règle locale une fois qu'une ronde en partie par coups est commencée. Une telle décision donnerait aux joueurs qui ont plus de trous à jouer l'avantage d'en profiter durant une plus longue période de temps. Cependant, cette règle locale pourrait être adoptée après qu'un match est commencé, entre le jeu de deux trous, puisque les adversaires en retireraient le même bénéfice.

Pour savoir quand et comment cette règle locale peut être introduite tout en permettant que les scores soient utilisés pour fins de handicap (p. ex. si elle doit être limitée à l'allée seulement), consultez les règles et directives de l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction locale.

### Règle locale type E-2

« Lorsque la balle d'un joueur repose [préciser l'endroit, p. ex. dans la *zone générale*, sur le 6<sup>e</sup> trou, dans la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou moins, etc.], la balle peut être levée, nettoyée et *replacée* sans pénalité. Le joueur doit marquer l'emplacement de la balle avant de la lever (voir la règle 14.1) et la balle doit être *replacée* à son emplacement original (voir la règle 14.2).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### E-3 Position améliorée

Objet. Lorsque des conditions locales anormales et occasionnelles peuvent nuire au jeu équitable, les parties du terrain qui sont affectées peuvent être définies comme terrain en réparation. Cependant, des conditions défavorables telles que la neige, le dégel printanier, la pluie abondante ou la chaleur extrême peuvent parfois



endommager le terrain ou empêcher l'usage d'équipement lourd pour en faire l'entretien.

Lorsque de telles conditions sont généralisées sur le terrain, le comité peut choisir d'adopter une règle locale de « position améliorée » (aussi appelée « règles d'hiver ») pour permettre un jeu équitable ou aider à protéger les allées. Une telle règle locale devrait être retirée aussitôt que les conditions le permettent.

L'application de cette règle locale dans la zone générale à l'extérieur des allées n'est pas recommandée puisque cela pourrait donner à un joueur un dégagement sans pénalité d'un endroit où sa balle serait autrement injouable (comme dans des buissons ou des arbres).

Il n'est pas recommandé de mettre en place cette règle locale une fois qu'une ronde en partie par coups est commencée. Une telle décision donnerait aux joueurs qui ont plus de trous à jouer l'avantage d'en profiter durant une plus longue période de temps. Cependant, cette règle locale pourrait être adoptée après qu'un match est commencé, entre le jeu de deux trous, puisque les adversaires en retireraient le même bénéfice.

Pour savoir quand et comment cette règle locale peut être introduite tout en permettant que les scores soient utilisés pour fins de handicap (p. ex. si elle doit être limitée à l'allée seulement), consultez les règles et directives de l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction locale.

### Règle locale type E-3

« Lorsque la balle d'un joueur repose dans une partie de la *zone générale coupée* à la hauteur de l'allée ou moins [ou préciser un endroit plus limité, tel que l'allée du 6<sup>e</sup> trou], le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité, une fois seulement, en plaçant la balle originale ou une autre balle dans cette *zone de dégagement* et en la jouant de cette position :

- Point de référence : L'emplacement de la balle originale.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : [Préciser l'étendue de la *zone de dégagement*, comme une *longueur de bâton*, la longueur d'une carte de scores ou 6 pouces] depuis le point de référence, **mais** avec ces restrictions :



- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - Doit être dans la *zone générale*.

Lorsqu'il procède selon cette règle locale, le joueur doit choisir un point où placer la balle et utiliser la procédure prévue pour *replacer* une balle selon les règles 14.2b(2) et 14.2e.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## E-4 Dégagement des trous d'aération

Objet. Les trous d'aération d'un terrain ne satisfont pas à la définition de trous faits par le personnel d'entretien. Les joueurs ne peuvent donc pas les réparer sur les verts (voir la règle 13.1c) ou prendre un dégagement sans pénalité de ceux-ci dans la zone générale, mais ces trous peuvent nuire au jeu équitable. Si le comité déclare les trous d'aération comme terrain en réparation, un joueur pourrait trouver peu pratique sinon impossible d'obtenir un dégagement complet.

Par conséquent, dans les cas où des trous d'aération récents nuisent à la position de la balle ou à l'espace requis pour l'élan, le comité pourrait décider d'accorder un dégagement comme pour un terrain en réparation, mais en excluant tout dégagement pour embarras à la prise de position du joueur. Cette règle locale devrait être retirée aussitôt que les trous d'aération seront cicatrisés suffisamment pour éviter un embarras significatif.

### Règle locale type E-4

« Si la balle d'un joueur repose dans ou touche à un trou d'aération :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b. Si la balle s'arrête dans un autre trou d'aération, le joueur peut prendre de nouveau un dégagement selon cette règle locale.

(b) Balle sur le vert. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1d.



**Cependant**, il n'y a pas d'embarras si le trou d'aération intervient seulement dans la *prise de position* du joueur ou, sur le *vert*, sur la *ligne de jeu* du joueur.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **E-5 Alternative à l'option coup et distance pour une balle perdue ou hors limites**

*Objet.* Lorsqu'une balle provisoire n'a pas été jouée, des problèmes de temps de jeu importants peuvent se poser dans le cas où un joueur doit procéder selon l'option coup et distance pour une balle hors limites ou non retrouvée. Le but de cette règle locale est de permettre à un comité d'offrir une option additionnelle de dégagement qui permet au joueur de poursuivre le jeu sans avoir à revenir à l'endroit où il a joué le coup précédent.

Cette règle locale est en général appropriée pour les golfeurs qui jouent des rondes informelles ou jouent dans leur propre compétition, mais elle n'est pas recommandée pour des compétitions limitées à des joueurs de haut niveau. Pour savoir quand et comment cette règle locale peut être introduite tout en permettant que les scores soient utilisés pour fins de handicap, consultez les règles et directives de l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction locale.

Lorsqu'un comité a introduit cette règle locale pour le jeu normal, mais qu'il la retire pour les compétitions, il devrait s'assurer que tous les joueurs en sont avisés avant que le jeu commence.

Un comité peut appliquer cette règle locale à l'ensemble du terrain ou à seulement un ou deux trous spécifiques où elle peut être particulièrement utile (p. ex. là où les joueurs ne peuvent pas voir leur balle tomber et ne savent donc pas s'ils devraient jouer une balle provisoire).

Cette option permet au joueur de laisser tomber une balle dans un grand espace entre le point où on présume que la balle s'est arrêtée ou est sortie des limites du terrain et le bord de l'allée du trou qu'il est à jouer, mais sans se rapprocher du trou.

Le joueur qui utilise cette option de dégagement encourt deux coups de pénalité, ce qui signifie que le dégagement est comparable au résultat potentiel de procéder selon l'option coup et distance.

Cette règle locale ne peut pas être utilisée pour une balle injouable, ni quand il est établi ou pratiquement certain que la balle est dans une zone à pénalité.



Dans le cas où une balle provisoire est jouée, et que ni la balle originale ni la balle provisoire ne sont retrouvées, cette règle locale peut être utilisée pour la balle provisoire non retrouvée.

## SCHÉMAS MLR E-5, 1 MLR E-5, 2 ET MLR E-5, 3

### Règle locale type E-5

« Lorsque la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée ou qu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle est *hors limites*, le joueur peut procéder comme suit plutôt que de procéder selon *coup et distance*.

En ajoutant **deux coups de pénalité**, le joueur peut prendre un dégagement en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* suivante (voir la règle 14.3) :

Deux points de référence estimés :

**a. Point de référence de la balle :** Le point où on estime que la balle originale :

- S'est arrêtée sur le *terrain*, ou
- A traversé en dernier lieu la limite du *terrain* pour s'arrêter *hors limites*.

**b. Point de référence dans l'allée :** Le point sur l'allée du trou qu'on est à jouer qui est le plus proche du point de référence de la balle, **mais** qui n'est pas plus près du *trou* que ce point de référence.

Pour les fins de cette règle locale, « l'allée » signifie tout endroit gazonné dans la *zone générale* coupé à la hauteur de l'allée ou moins.

Dans le cas d'une balle qu'on estime perdue sur le *terrain* ou qui a traversé en dernier lieu la limite du *terrain* à court de l'allée, le point de référence dans l'allée peut être un sentier gazonné ou un tertre de départ pour le trou qu'on est à jouer et qui est coupé à la hauteur de l'allée ou moins.

Étendue de la zone de dégagement basée sur les points de référence : À tout endroit entre :

- Une ligne allant du *trou* à travers le point de référence de la balle (et à pas plus de deux *longueurs de bâton* de cette ligne), et



- Une ligne allant du *trou* à travers le point de référence de l'allée (et à pas plus de deux *longueurs de bâton* de cette ligne du côté de l'allée).

**Mais** avec ces restrictions :

Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :

- Doit être dans la *zone générale*, et
- Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence de la balle.

Une fois que le joueur a mis une balle *en jeu* selon cette règle locale :

- La balle originale qui était *perdue* ou *hors limites* n'est plus *en jeu* et ne doit pas être jouée.
- Ceci est vrai même si la balle est retrouvée sur le *terrain* avant la fin de la période de recherche de trois minutes (voir la règle 6.3b).

**Cependant**, le joueur ne peut pas utiliser cette option pour prendre un dégagement pour la balle originale lorsque :

- Il est *établi* ou *pratiquement certain* que cette balle s'est arrêtée dans une *zone à pénalité*, ou que
- Le joueur a joué une autre balle provisoirement avec pénalité de *coup et distance* (voir la règle 18.3).

Un joueur peut utiliser cette option pour prendre un dégagement dans le cas d'une *balle provisoire* qui n'a pas été retrouvée ou lorsqu'il est établi ou pratiquement certain qu'elle est *hors limites*.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **E-6 Dégagement d'une clôture de protection sur la ligne de jeu**

Objet. Une clôture (ou autre écran de protection) est utilisée parfois pour protéger les joueurs des balles venant d'un autre trou.



Si une telle clôture est située près de la zone de jeu d'un autre trou, le comité peut prévoir un endroit où laisser tomber la balle (DZ) pour donner au joueur une option additionnelle de dégagement sans pénalité lorsqu'il joue cet autre trou et que la clôture est sur sa ligne de jeu.

Le joueur ne devrait avoir droit à ce dégagement additionnel que lorsque sa balle est plus près du trou que l'endroit où laisser tomber la balle (DZ), pour éviter qu'un joueur dont la balle repose à bonne distance de la clôture soit autorisé à aller de l'avant vers la DZ. Le comité devrait surtout en tenir compte lorsqu'il choisit l'emplacement de la DZ, pour s'assurer que le dégagement ne sera disponible que dans le cas où un tel dégagement sans pénalité sera vraiment justifié.

### Règle locale type E-6

« Durant le jeu du [préciser le trou], si la clôture de protection sur le [préciser le trou] est sur la *ligne de jeu* d'un joueur :

- Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* une balle à l'endroit prévu pour laisser tomber (DZ) [décrire l'emplacement de cette zone] et en jouant de cette zone.
- **Cependant**, ce dégagement n'est permis que si la balle est *en jeu* plus près du *trou* que l'emplacement de la DZ (voir la règle 14.3).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### E-7 Dégagement d'une clôture de hors limites électrifiée

Objet. Dans les cas où une clôture électrifiée définit un hors limites, une règle locale permettant un dégagement sans pénalité pour une balle reposant à une certaine distance (p. ex. deux longueurs de bâton) de la clôture de hors limites est autorisée. Dans ces circonstances, pour assurer la sécurité du joueur, celui-ci peut mesurer les deux longueurs de bâton de la clôture et il a droit à une longueur additionnelle où laisser tomber la balle pas plus près du trou que l'endroit où elle reposait à l'origine.

Une règle locale accordant un dégagement d'une clôture de hors limites n'est autorisée pour aucune autre raison, même si la raison invoquée par le comité est de protéger la clôture de tout dommage.

### Règle locale type E-7



« Si la balle d'un joueur repose sur le *terrain* et à pas plus de [préciser la distance, comme deux *longueurs de bâton*] de la clôture de *hors limites* électrifiée sur les trous [préciser les endroits], le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1, en utilisant comme référence le point qui est à [préciser la distance, comme deux *longueurs de bâton*] de la clôture et à égale distance du *trou*.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## E-8 Définir les zones de jeu interdit

Objet. Le comité peut vouloir interdire le jeu dans certaines zones du terrain, auquel cas chacun de ces endroits doit être traité comme terrain en réparation ou comme zone à pénalité.

Le comité peut utiliser des zones de jeu interdit pour diverses raisons, comme pour :

- Protéger la faune, l'habitat de certains animaux et les zones écologiquement fragiles.
- Éviter d'endommager jeunes arbres, jardins de fleurs, gazonnières, endroits nouvellement gazonnés ou autres espaces plantés.
- Protéger les joueurs d'un danger.
- Protéger des sites historiques ou d'intérêt culturel.

Voir les sections 2G et 5B(5) pour plus de renseignements concernant les zones de jeu interdit et comment les marquer de façon distinctive.

### Règle locale type E-8.1

« La zone définie par [spécifier comment cette zone est marquée, p. ex. avec des piquets verts] [spécifier l'endroit, p.ex. à droite de l'allée du 8e trou] est une *zone de jeu interdit* qui doit être traitée comme *condition anormale de terrain*. Le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité de l'embarras causé par la *zone de jeu interdit* selon la règle 16.1f. »

### Règle locale type E-8.2





« Dans la *zone à pénalité* [rouge/jaune] située [spécifier l'endroit, p.ex. à droite de l'allée du 8e trou], l'espace défini par [spécifier comment cette zone est marquée, p. ex. avec des piquets verts] est une *zone de jeu interdit*. Lorsqu'une balle est dans la *zone de jeu interdit* à l'intérieur de la *zone à pénalité*, elle ne doit pas être jouée où elle repose et le joueur doit prendre un dégagement de l'embarras causé par la *zone de jeu interdit* selon la règle 17.1e. »

## E-9 Définir une zone hors limites comme zone de jeu interdit

Objet. Même si un joueur ne peut pas jouer une balle qui est hors limites, le comité peut vouloir désigner comme zone de jeu interdit des endroits qui sont hors limites, p. ex. pour empêcher les joueurs d'endommager quelque chose qui pousse à cet endroit en effectuant un coup sur une balle qui repose sur le terrain. Ainsi, si la balle d'un joueur est sur le terrain, mais qu'il aura à prendre position hors limites dans la zone de jeu interdit ou que son élan touchera à quelque chose dans la zone de jeu interdit, le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité.

### Règle locale type E-9

« La zone [identifier la zone *hors limites* qui doit être traitée comme *zone de jeu interdit*] est une *zone de jeu interdit*. Le joueur doit prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1f(2) si sa balle est sur le *terrain* et que quelque chose dans la *zone de jeu interdit* cause un embarras à l'espace choisi pour *prendre position* ou pour effectuer son élan. Le joueur ne doit pas jouer la balle où elle repose.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## E-10 Protection de jeunes arbres

Objet. Le comité peut choisir, pour protéger de jeunes arbres quand un joueur effectue un coup, de les désigner comme zone de jeu interdit, de sorte que :

- Un joueur qui a un embarras quelconque, tel que défini à la règle 16.1, par un arbre désigné comme zone de jeu interdit doit prendre un dégagement selon la règle 16.1f.
- Si la balle du joueur repose dans une zone à pénalité, il doit prendre un dégagement sans pénalité selon la règle locale à l'intérieur de la zone à pénalité ou procéder avec pénalité selon la règle 17.1.



De tels arbres devraient être identifiés par des piquets, un ruban ou d'une autre façon évidente.

Lorsque l'arbre a grandi et n'a plus besoin de cette protection, le comité devrait retirer cette règle locale et/ou enlever le piquet ou le ruban de l'arbre.

### Règle locale type E-10

« Les jeunes arbres identifiés par [préciser les marques d'identification] sont des zones de jeu interdit :

- Lorsque la balle d'un joueur repose à tout endroit sur le *terrain* autre que dans une *zone à pénalité* et que la balle est sur ou touche à un tel arbre ou qu'un tel arbre cause un embarras à la *prise de position* du joueur ou à l'espace choisi pour son élan, le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 16.1f.
- Si la balle repose dans une *zone à pénalité* et qu'un tel arbre cause un embarras à la *prise de position* du joueur ou à l'espace choisi pour son élan, le joueur doit prendre un dégagement avec pénalité selon la règle 17.1e ou sans pénalité selon la règle 17.1e(2).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### E-11 Balle déviée par une ligne électrique

Objet. Lorsqu'une ligne électrique aérienne permanente peut gêner le jeu de façon raisonnable sur un trou, un comité peut déterminer que le coup ne comptera pas si la balle d'un joueur frappe la ligne électrique (et les pylônes, haubans et poteaux qui la supportent) et exiger que le joueur rejoue le coup. Cette règle locale ne devrait généralement pas être utilisée pour des lignes électriques qui ne nuisent pas au jeu d'un trou ou qui sont hors limites.

On ne devrait pas établir une règle locale qui donnerait au joueur l'option de rejouer son coup lorsque sa balle frappe une ligne électrique.

### Règle locale type E-11



« S'il est établi ou pratiquement certain que la balle d'un joueur a frappé une ligne électrique [ou un pylône, hauban ou poteau la supportant] durant le jeu du [préciser le trou], le *coup* ne compte pas. Le joueur doit rejouer une balle sans pénalité d'où le *coup* précédent a été effectué (voir la règle 14.6 pour savoir comment procéder).

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## 8 F Conditions anormales de terrain et parties intégrantes

### F-1 Définir les conditions anormales et les parties intégrantes

*Objet.* Le comité peut définir les conditions anormales de terrain et les parties intégrantes de multiples façons. Il n'est pas possible ou approprié de fournir ici une liste exhaustive de tous les modèles de règles locales qui peuvent être utilisés.

L'important est d'être clair et précis lorsqu'on définit les conditions anormales de terrain et les parties intégrantes dans les règles locales.

Le comité a la latitude d'adopter des règles locales pour les raisons suivantes, sans qu'elles aient à satisfaire les modèles de règles locales détaillés à la section 2 :

- Préciser le statut d'objets qui peuvent être des obstructions.
- Déclarer tout objet artificiel comme partie intégrante (et non obstruction).
- Déclarer les surfaces artificielles et le bord des chemins comme étant des parties intégrantes.
- Déclarer les chemins et sentiers qui n'ont pas de surface ou bord artificiels comme étant des obstructions s'ils peuvent nuire au jeu de façon inéquitable.
- Définir les obstructions temporaires sur ou près du terrain comme étant des obstructions amovibles, inamovibles ou temporaires.

Cette section ne présente pas de règle locale type en raison de la variété des options disponibles, mais voici quelques exemples :

- *Le terrain en réparation* est défini comme étant tout espace encerclé d'une ligne blanche [insérer autre couleur ou description lorsqu'approprié].



- Le *terrain en réparation* comprend les roches à découvert dans les endroits coupés à la hauteur de l'allée ou moins [ou à une distance spécifique de l'allée, comme deux longueurs de bâton].
- Dans les *fosses de sable*, les endroits où le sable a été emporté par l'eau qui a créé des sillons profonds sont du *terrain en réparation*.
- Les tapis fixés au sol et les tapis de plastique couvrant les câbles sont des *obstructions inamovibles*.
- Les clôtures de protection autour des *verts* sont des *obstructions inamovibles*.
- Les traverses des clôtures de perches sont des *obstructions [amovibles ou inamovibles]*.
- Les murs de rétention et les pieux sont des *parties intégrantes* lorsqu'ils sont situés dans des *zones à pénalité*.
- Les câbles et autres objets attachés [de près] aux arbres sont des *parties intégrantes*.
- Toutes les barrières permettant de traverser un mur et une clôture de *hors limites* [ou préciser le ou les trous où cela s'applique] sont des *parties intégrantes*.

Voir les sections 2F et 5B(4) pour plus de renseignements sur les conditions anormales de terrain.

Voir les sections 2H and 5B(4) pour plus de renseignements sur les parties intégrantes.

## **F-2 Dégagement limité pour une balle enfouie**

Objet. La règle 16.3 permet normalement un dégagement lorsqu'une balle est enfouie n'importe où dans la zone générale (autre que dans le sable aux endroits qui ne sont pas coupés à la hauteur de l'allée ou moins).

Un comité peut toutefois choisir de :



- Permettre un dégagement seulement lorsqu'une balle est enfouie dans une partie de la zone générale coupée à la hauteur de l'allée ou moins.
- Ne pas permettre un dégagement sans pénalité pour une balle enfouie dans le mur ou le rebord d'une fosse de sable (comme dans une plaque de gazon empilée ou une paroi de terre).

### Règle locale type F-2.1

« La règle 16.3 est modifiée comme suit :

Un dégagement sans pénalité est permis seulement lorsqu'une balle est *enfouie* dans une partie de la *zone générale* qui est coupée à la hauteur de l'allée ou moins.

[Pour les fins de cette règle, les parois faites de plaques de gazon empilées au-dessus des *fosses de sable* ne sont pas coupées à la hauteur des allées.]

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### Règle locale type F-2.2

« La règle 16.3 est modifiée comme suit :

Un dégagement sans pénalité n'est pas permis lorsqu'une balle est *enfouie* dans [une paroi faite de plaques de gazon empilées] [une paroi de terre] au-dessus d'une *fosse de sable*.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## F-3 Terrain en réparation traité comme partie d'une obstruction avoisinante

Objet. Un terrain en réparation peut être situé tout près d'une obstruction inamovible. Par exemple, lorsqu'un jardin de fleurs que le comité a déclaré terrain en réparation est entouré d'un sentier à surface artificielle ou lorsque la circulation des voiturettes cause des dommages aux abords du sentier.



Ceci peut mener à des situations de dégagement complexes. Un joueur peut réaliser, après avoir pris un dégagement d'une condition, qu'il y a maintenant embarras par l'autre condition; et après avoir pris un dégagement de cette autre condition, le joueur peut trouver que la première condition cause à nouveau un embarras.

Pour permettre aux joueurs de prendre un dégagement en une seule étape, le comité peut considérer les deux conditions comme étant une seule condition anormale de terrain. Dans un tel cas, le terrain en réparation devrait être relié à l'obstruction inamovible par des lignes blanches ou autrement défini de façon claire.

Ce modèle de règle locale donne des exemples sur la façon de composer avec de telles situations :

### Règle locale type F-3.1

Lorsque des lignes blanches sont utilisées pour marquer le *terrain en réparation* :

« Le *terrain en réparation* marqué d'une ligne blanche et le [chemin ou sentier à surface artificielle ou autre *obstruction inamovible* identifiée] auquel il est relié sont considérés comme une seule *condition anormale de terrain* lorsqu'on prend un dégagement selon la règle 16.1. »

### Règle locale type F-3.2

Lorsque des lignes blanches ne sont pas utilisées pour marquer le *terrain en réparation* :

« Les endroits où le sol est endommagé situés tout près du [chemin ou sentier à surface artificielle ou autre *obstruction inamovible* identifiée] auquel ils sont reliés sont considérés comme étant une seule *condition anormale de terrain* lorsqu'on prend un dégagement selon la règle 16.1. »

### Règle locale type F-3.3

Dans le cas d'espaces plantés décoratifs comme des jardins de fleurs entourés d'une *obstruction inamovible* comme un sentier de voiturettes :

« [Décrire l'endroit, comme les espaces plantés] qui sont entourés d'un chemin ou sentier à surface artificielle [y compris tout ce qui pousse dans cet espace] et le chemin ou sentier sont traités comme étant une seule *condition anormale de terrain* lorsqu'on prend un dégagement selon la règle 16.1. »



## **F-4 Dommages importants par les pluies abondantes et la circulation**

*Objet.* Lorsque de fortes pluies ont entraîné des dommages exceptionnels au terrain (comme des ornières de pneu profondes ou des empreintes laissées par les spectateurs) et qu'il n'est pas possible de définir ces dommages par des piquets ou des lignes, le comité a l'autorité de déclarer ceux-ci comme terrain en réparation.

### **Règle locale type F-4**

« *Le terrain en réparation peut inclure les dommages exceptionnels, y compris les endroits où la circulation des spectateurs ou autre s'est ajoutée aux conditions détrempées pour modifier la surface du sol de façon substantielle, mais seulement sur déclaration d'un arbitre ou d'un membre du comité autorisés à cette fin.*

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **F-5 Obstructions inamovibles situées près d'un vert**

*Objet.* Lorsqu'une balle repose ailleurs que sur le vert, une obstruction inamovible sur la ligne de jeu du joueur n'est pas en soi un embarras selon la règle 16.1 et un dégagement sans pénalité n'est normalement pas permis.

Cependant, si les tabliers ou bordures des verts sont coupés si ras que le choix d'effectuer un coup roulé semble aller de soi, les obstructions inamovibles situées tout près du vert peuvent nuire au coup envisagé.

Dans ce cas, le comité peut choisir d'offrir une option supplémentaire de dégagement selon la règle 16.1 lorsque la balle d'un joueur repose dans la zone générale ou sur le vert et qu'une obstruction inamovible située près du vert s'interpose sur la ligne de jeu du joueur.

Le comité peut limiter le dégagement à certaines situations, comme pour certains trous ou obstructions spécifiques, ou seulement au cas où la balle et l'obstruction sont toutes deux dans une partie de la zone générale coupée à la hauteur de l'allée ou moins.

### **Règle locale type F-5**



« On peut prendre un dégagement d'un embarras par une *obstruction inamovible* selon la règle 16.1.

Le joueur a également droit à ces options additionnelles de dégagement lorsque de telles *obstructions inamovibles* sont près du *vert* et sur la *ligne de jeu* :

Balle dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b si une *obstruction inamovible* est :

- Sur la *ligne de jeu*, et :
  - À pas plus de deux *longueurs de bâton* du *vert*, et
  - À pas plus de deux *longueurs de bâton* de la balle.

**Exception – Pas de dégagement si la ligne de jeu est nettement déraisonnable.**

Un joueur ne peut pas prendre un dégagement selon cette règle locale s'il choisit une *ligne de jeu* nettement déraisonnable.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **F-6 Interdire le dégagement d'une condition anormale de terrain pour embarras à la prise de position seulement**

Objet. Un comité peut décider de refuser le dégagement d'un embarras à la prise de position du joueur par certaines conditions comme un trou d'animal, lorsque cet embarras n'affecte pas le coup de façon substantielle ou que le fait de prendre un dégagement pour la prise de position pourrait mener à une série de dégagements de conditions similaires situées à proximité.

### **Règle locale type F-6**

« La règle 16.1 est modifiée comme suit :

Il n'y a pas embarras par [insérer la condition pour laquelle le dégagement est limité] si l'embarras existe seulement pour la *prise de position* du joueur.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**





## F-7 Dégagement d'un joint de gazon en plaque

*Objet.* Une partie du terrain qui a été réparée avec du gazon en plaque est souvent marquée comme terrain en réparation jusqu'à ce que les plaques soient suffisamment stables pour y jouer.

Cependant, s'il n'est plus nécessaire de marquer l'endroit comme terrain en réparation, le comité peut quand même choisir de permettre un dégagement lorsque :

- Une balle repose dans un joint entre les plaques de gazon.
- Un tel joint nuit à l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan.

Il n'est pas nécessaire de permettre un dégagement lorsque les joints entre les plaques de gazon ne gênent que la prise de position du joueur.

### Règle locale type F-7

« Si la balle d'un joueur repose dans ou touche à un joint entre des plaques de gazon ou si le joint cause un embarras à l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

(b) Balle sur le vert. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1d.

**Cependant**, il n'y a pas d'embarras si la condition ne gêne que la *prise de position* du joueur.

Tous les joints entre les plaques de gazon de l'endroit en réparation sont considérés comme étant un joint unique lorsque le joueur prend un dégagement. Ceci signifie que si un joint entre les plaques gêne encore le joueur après qu'il a *laissé tomber* la balle, il doit procéder tel que requis à la règle 14.3c(2), même si la balle est encore à moins d'une *longueur de bâton* du point de référence.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**



## F-8 Dégagement de crevasses dans le sol

*Objet.* Par temps très chaud et sec, des crevasses peuvent apparaître dans les allées d'un terrain et la position d'une balle peut être affectée de façon significative si la balle s'arrête dans une telle condition. Cependant, la prise de position du joueur peut ne pas être gênée par la condition, auquel cas une règle locale ne permettant un dégagement que pour la position de la balle et l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan est recommandée.

### Règle locale type F-8

« Les crevasses dans le sol dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou moins sont un *terrain en réparation*. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

[**Cependant**, il n'y a pas embarras si la crevasse ne gêne que la *prise de position* du joueur.] »

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## F-9 Dégagement de racines d'arbres dans l'allée

*Objet.* Dans les rares cas où il y a des racines d'arbres nues dans une allée, il serait peut-être injuste de ne pas accorder de dégagement à un joueur. Le comité peut choisir de traiter ces racines exposées dans l'allée comme un terrain en réparation dont le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b.

Dans certains cas où des racines exposées se retrouvent également dans l'herbe un peu plus haute près de l'allée, le comité peut aussi considérer comme terrain en réparation les racines situées à une certaine distance de l'allée (p. ex. à quatre longueurs de bâton de l'allée ou dans le premier niveau d'herbe longue) et permettre un dégagement selon la règle 16.1b.

Dans ces cas, le comité peut choisir de limiter le dégagement à l'embarras à la position de la balle et à l'espace choisi pour l'élan.

### Règle locale type F-9.1



« Si la balle d'un joueur repose dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou moins et qu'il y a embarras par des racines nues qui sont dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou moins, ces racines sont traitées comme du *terrain en réparation*. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

[**Cependant**, il n'y a pas d'embarras si les racines ne gênent que la *prise de position* du joueur.] »

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### Règle locale type F-9.2

« Si la balle d'un joueur repose dans la zone générale et qu'il y a embarras par des racines nues qui sont dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou moins [ou dans l'herbe longue à l'intérieur d'un nombre spécifié de longueurs de bâton de la partie coupée à la hauteur de l'allée ou moins] [ou dans le premier niveau d'herbe longue], ces racines d'arbres sont traitées comme du *terrain en réparation*. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1b.

[**Cependant**, il n'y a pas d'embarras si les racines ne gênent que la *prise de position* du joueur.] »

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## F-10 Dommages causés par les animaux

Objet. Il se peut que des animaux causent au terrain des dommages si étendus qu'il n'est pas pratique de marquer tous les endroits endommagés comme terrain en réparation. De plus, certains types de dommages causés par les animaux peuvent ne pas être couverts par la règle 16.1.

Ces modèles de règles locales montrent comment le comité peut choisir de régler ces problèmes.

Si des animaux, y compris des insectes, causent des dommages au terrain, le comité peut choisir de considérer ces dommages comme terrain en réparation d'où un



dégagement est permis selon la règle 16.1. Cela se fait en définissant les endroits ou la condition plutôt qu'en marquant tous les endroits endommagés.

Un comité peut choisir de limiter le dégagement aux dommages qui gênent la position de la balle ou l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan.

### Règle locale type F-10

« Dans la *zone générale*, les endroits endommagés par [type d'*animal*] sont du *terrain en réparation* d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1b.

[**Cependant**, il n'y a pas d'embarras si les dommages ne gênent que la *prise de position* du joueur.]

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### F-11 Fourmilières

Objet. Une fourmilière est un débris et peut être enlevée selon la règle 15.1. Ce n'est pas un trou d'animal d'où un dégagement serait permis selon la règle 16.1.

**Cependant**, il y a des situations où les fourmilières peuvent être difficiles ou impossibles à enlever (comme lorsqu'elles sont grandes, dures ou de forme conique). Dans ces cas, le comité peut adopter une règle locale donnant au joueur l'option de traiter de telles fourmilières comme du terrain en réparation.

Il n'est pas nécessaire d'adopter une telle règle locale pour les fourmis de feu puisque celles-ci sont considérées comme une situation dangereuse impliquant un animal et un dégagement sans pénalité est prévu à la règle 16.2.

### Règle locale type F-11

« Les fourmilières grandes ou dures sur le *terrain* sont, à l'option du joueur, des *débris* qui peuvent être enlevés selon la règle 15.1 ou un *terrain en réparation* d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**



## F-12 Excréments d'animaux

*Objet.* Les excréments d'oiseaux ou d'autres animaux sont des débris qui peuvent être enlevés selon la règle 15.1.

**Cependant**, si le comité est concerné par leur effet sur le déroulement équitable du jeu, il peut donner aux joueurs l'option de traiter les excréments comme terrain en réparation d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1.

Si traiter les excréments comme terrain en réparation ne permettra pas nécessairement d'obtenir un dégagement complet lorsqu'une balle est sur le vert, le comité peut aussi autoriser les joueurs à utiliser une longue canne ou fouet ou autre équipement d'entretien similaire pour enlever les excréments de la ligne de jeu sans pénalité, même si cela améliore la ligne de jeu ou d'autres conditions affectant le coup.

### Règle locale type F-12

« À l'option du joueur, les excréments de [préciser de quoi on peut prendre un dégagement, p.ex. les excréments d'oie, de chien] peuvent être traités comme :

- *Débris* qui peuvent être enlevés selon la règle 15.1, ou
- *Terrain en réparation* d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1.

[Pour les excréments sur le *vert*, le joueur peut aussi utiliser la longue canne ou le fouet placé près des *verts* pour enlever les excréments sur sa *ligne de jeu*. Si cela améliore la *ligne de jeu* ou d'autres *conditions affectant le coup*, il n'y a pas de pénalité selon la règle 8.1a.]

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## F-13 Dommages causés par les sabots d'un animal

*Objet.* Les animaux comme les chevreuils ou les orignaux peuvent laisser des marques de sabot sur le terrain. Un comité peut envisager de permettre aux joueurs un dégagement de ces dommages en tant que terrain en réparation sans avoir à marquer tous les endroits endommagés.



Puisque les dommages causés par un animal peuvent être réparés sur le vert, le comité peut déclarer de tels dommages comme terrain en réparation ou permettre aux joueurs de les réparer.

### Règle locale type F-13

« Les dommages clairement identifiables comme ayant été causés par les sabots d'un *animal* sont du *terrain en réparation* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

[**Cependant**, sur le *vert*, la règle 16.1 ne s'applique pas puisque de tels dommages peuvent être réparés selon la règle 13.1.]

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### F-14 Accumulation de débris

Objet. À certaines périodes de l'année, des accumulations de débris comme des feuilles ou des glands peuvent faire en sorte qu'il est difficile de trouver sa balle ou de la jouer. Un comité peut choisir de traiter ces accumulations de débris dans la zone générale ou dans une fosse de sable comme terrain en réparation d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

Cette règle locale ne peut pas être utilisée pour les zones à pénalité puisqu'un dégagement n'est pas permis pour des conditions anormales de terrain dans une zone à pénalité.

Cette règle locale devrait être limitée aux trous où ces débris causent problème et devrait être retirée dès que les conditions le permettent.

### Règle locale type F-14

« Durant le jeu du [préciser le trou], tout sol avec des accumulations temporaires de [identifier le type de *débris*] dans la *zone générale* ou dans une *fosse de sable* est traité comme *terrain en réparation* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**



## F-15 Champignons sur le vert

*Objet.* Si des champignons qui poussent sur le vert peuvent nuire à l'équité du jeu, le comité peut les traiter comme terrain en réparation pour qu'un joueur puisse prendre un dégagement selon la règle 16.1d.

### Règle locale type F-15

« Les champignons qui poussent sur le *vert* sont du *terrain en réparation* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1d.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## F-16 Fosse de sable remplie d'eau temporaire

*Objet.* Si une fosse de sable est inondée, un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1c peut être insuffisant pour assurer l'équité du jeu. Un comité peut choisir de traiter cette fosse de sable comme terrain en réparation dans la zone générale d'où un dégagement sans pénalité est permis à l'extérieur de la fosse de sable.

Le comité devrait limiter l'utilisation de cette règle locale au cas par cas; il n'est pas autorisé à faire une règle locale disant que toutes les fosses de sable remplies d'eau sont du terrain en réparation.

### Règle locale type F-16

« La *fosse de sable* inondée sur le [insérer l'endroit où cette fosse est située, p.ex. à gauche du 5<sup>e</sup> *vert*] est un *terrain en réparation* dans la *zone générale*. Cet endroit n'est pas considéré comme *fosse de sable* durant la *ronde*.

Si la balle du joueur repose dans ou touche à ce *terrain en réparation* ou si ce *terrain en réparation* nuit à la *prise de position* du joueur ou à l'espace choisi pour effectuer son élan, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b.

Toutes les autres *fosses de sable* sur le *terrain*, qu'elles contiennent de l'*eau temporaire* ou non, conservent leur statut de *fosse de sable* et les règles s'appliquent en conséquence.



**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **F-17 Chemins et sentiers traités comme obstructions**

*Objet.* Lorsque des chemins ou sentiers sans surface artificielle peuvent nuire à l'équité du jeu, le comité peut désigner ces chemins ou sentiers comme obstructions inamovibles d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

### **Règle locale type F-17**

« Tous les chemins et sentiers sur le *terrain* [ou identifier des types de chemin ou endroits spécifiques], même s'ils n'ont pas de surface artificielle, sont considérés comme des *obstructions inamovibles* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **F-18 Traiter un objet amovible comme étant inamovible**

*Objet.* Le comité peut choisir de traiter certains objets amovibles sur le terrain, comme tous les piquets (autres que les piquets de hors limites), poubelles et panneaux indicateurs, comme étant des objets inamovibles pour dissuader les joueurs de les déplacer.

Le comité devrait étudier sérieusement les implications de cette règle locale avant de la mettre en place car cela pourrait mener les joueurs à une infraction à la règle 8.1 pour avoir déplacé une obstruction considérée comme étant inamovible.

### **Règle locale type F-18**

« Tous les piquets [ou préciser les *obstructions amovibles* qui doivent être considérées comme étant inamovibles] sur le *terrain* sont traités comme des *obstructions inamovibles* d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1. Le joueur n'a pas le droit de prendre un dégagement selon la règle 15.2.

**Pénalité pour infraction à cette règle locale : Pénalité générale. »**

## **F-19 Sillons creusés en bordure des verts**





Objet. Des sillons sont parfois découpés en bordure des verts pour empêcher les herbes rampantes d'envahir le vert. Comme il peut être difficile de jouer d'un tel sillon, un comité peut choisir de les considérer comme terrain en réparation d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

Un dégagement devrait être permis seulement si la condition nuit à la position de la balle ou à l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan.

### Règle locale type F-19

« Les sillons creusés en bordure des *verts* constituent un *terrain en réparation*. Si la balle d'un joueur repose dans ou touche à un sillon ou si celui-ci nuit à l'espace choisi par le joueur pour effectuer son élan :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b.

(b) Balle sur le vert. Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1d.

**Cependant**, il n'y a pas d'embarras si le sillon ne gêne que la *prise de position* du joueur.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### F-20 Canaux de drainage en béton

Objet. On voit parfois des canaux de drainage en béton sur les terrains susceptibles d'être inondés. Ceci peut créer des problèmes pour le jeu parce que :

- Ces canaux sont des zones à pénalité telles que définies aux règles.
- Ils courent souvent le long d'un sentier de voiturettes et ils s'apparentent plus à une obstruction inamovible qu'à une zone à pénalité.

Le comité peut choisir de traiter ces canaux de drainage comme obstructions inamovibles dans la zone générale plutôt que comme zones à pénalité.

Voir la règle locale type B-4 pour savoir quand un cours d'eau peut être défini comme partie de la zone générale.



## Règle locale type F-20

« Les canaux de drainage faits de matériaux artificiels et qui sont adjacents à un sentier de voitures sont considérés comme des *obstructions inamovibles* dans la *zone générale* et font partie du sentier. Un joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1b.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## F-21 Lignes et points de peinture

*Objet.* Si le comité trace des lignes ou met des points de peinture sur le vert ou dans une partie de la zone générale coupée à la hauteur de l'allée ou moins (p.ex. pour marquer la distance), il peut considérer ces endroits comme condition anormale de terrain d'où un dégagement sans pénalité est permis selon la règle 16.1.

Il n'est pas nécessaire de permettre un dégagement sans pénalité dans le cas où ces lignes ou points de peinture ne gênent que la prise de position du joueur.

Comme alternative, le comité peut choisir de préciser qu'il n'y a pas de dégagement sans pénalité de ces lignes ou points de peinture.

### Règle locale type F-21.1

« Les lignes ou points de peinture sur le *vert* ou dans une partie de la *zone générale* coupée à la hauteur de l'allée ou moins doivent être considérés comme *terrain en réparation* d'où un dégagement est permis selon la règle 16.1.

**Cependant**, il n'y a pas d'embarras si les lignes ou points de peinture ne gênent que la *prise de position* du joueur.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

### Règle locale type F-21.2

« Un dégagement n'est pas permis des lignes ou points de peinture [décrire l'endroit, p. ex. où le gazon n'est pas coupé à la hauteur de l'allée ou moins].



**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **F-22 Lignes et câbles temporaires**

*Objet.* Des lignes et câbles temporaires sont souvent installés sur un terrain pour assurer l'alimentation en énergie et les communications dans le cadre d'une compétition. Il peut s'agir de câbles souterrains, surélevés ou à la surface du sol. Ces lignes ou câbles ne sont normalement pas présents à ces endroits et ils ne font pas partie du défi de jouer le terrain, de sorte que le comité peut choisir d'accorder un dégagement additionnel lorsqu'ils nuisent au jeu.

### **Règle locale type F-22**

« Les lignes et les câbles temporaires qui assurent l'alimentation en énergie et les communications (ainsi que les tapis et pièces qui les recouvrent ou les poteaux qui les supportent) sont des *obstructions* :

1. S'ils sont faciles à déplacer, ce sont des *obstructions amovibles* et un joueur peut les déplacer sans pénalité selon la règle 15.2.
2. Autrement, ce sont des *obstructions inamovibles* dont le joueur peut prendre un dégagement comme suit :
  - (a) Balle dans la zone générale ou dans une fosse de sable. Le joueur peut prendre un dégagement selon la règle 16.1.
  - (b) Balle dans une zone à pénalité. La règle 16.1b est modifiée pour donner au joueur l'option additionnelle d'un dégagement sans pénalité de l'embaras par ces *obstructions inamovibles* dans une *zone à pénalité* en laissant tomber une balle dans la zone de dégagement qui suit pour la jouer de cet endroit :

- Point de référence : Le point le plus proche de dégagement complet dans la zone à pénalité.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : Une longueur de bâton, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - Doit être dans la zone à pénalité où la balle s'est arrêtée,



- Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
- Il doit y avoir dégagement complet de tout embarras causé par l'*obstruction inamovible*.

3. Si la balle d'un joueur frappe une ligne ou un câble temporaire surélevé, le *coup* ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité d'où le *coup* précédent a été effectué (voir la règle 14.6 pour savoir comment procéder).

4. Les tranchées recouvertes de gazon et servant au passage des lignes ou câbles temporaires dans la *zone générale* sont du *terrain en réparation*, même si elles ne sont pas marquées. Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1.

**Cependant**, il y a deux exceptions :

**Exception 1 – Balle frappant une section surélevée** : Si une balle frappe une section de jonction surélevée d'un câble qui part du sol, le *coup* compte et la balle doit être jouée où elle repose.

**Exception 2 – Balle frappant les haubans retenant une obstruction inamovible temporaire** : Les haubans retenant une obstruction inamovible temporaire (TIO) font partie de la TIO et ne sont pas couverts par cette règle locale, à moins que le comité déclare que les haubans doivent être considérés comme des lignes ou câbles temporaires surélevés selon la présente règle locale.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale : Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **F-23 Obstructions inamovibles temporaires (TIO)**

Objet. Lorsque des obstructions sont temporairement installées sur ou près du terrain, le comité devrait spécifier si ce sont des obstructions amovibles (voir la règle 15), des obstructions inamovibles (voir la règle 16) ou des obstructions inamovibles temporaires (TIO).

Les TIO (obstructions inamovibles temporaires comme les estrades ou les tentes) ne sont normalement pas présentes sur un terrain et ne sont pas considérées comme faisant partie du défi de jouer le terrain. À cause de leur nature temporaire, la règle locale prévoit une option additionnelle de dégagement qui ne s'applique pas aux obstructions inamovibles, même si le joueur peut toujours choisir de traiter une TIO



comme si c'était une obstruction inamovible et utiliser les options de dégagement prévues à la règle 16.

Le dégagement additionnel offert par cette règle locale comprend la possibilité pour un joueur, lorsque la TIO est située en ligne droite (« ligne de visée ») entre sa balle et le trou, de prendre un dégagement en se déplaçant de côté (ou sur « un arc équidistant ») en restant à la même distance du trou, de sorte que la TIO ne s'interpose plus entre la balle du joueur et le trou.

Lorsqu'un joueur prend un dégagement d'une TIO, que ce soit en vertu de la présente règle locale ou selon la procédure de dégagement de la règle 16, il est assuré d'obtenir un dégagement complet de l'embarras physique. Cependant, il aura la garantie d'un dégagement complet de la TIO sur sa ligne de visée seulement s'il utilise l'option additionnelle de dégagement de cette règle locale.

### Règle locale type F-23

« **Définition d'une obstruction inamovible temporaire (TIO)** : Une *obstruction inamovible* temporaire (TIO) est une structure installée généralement sur ou près du terrain pour le temps d'une compétition, et qui est fixe ou difficilement déplaçable.

Les *obstructions inamovibles* temporaires comprennent entre autres les tentes, tableaux de scores, estrades, tours de télévision et toilettes.

Les haubans qui les soutiennent font partie des TIO à moins que le *comité* déclare qu'ils doivent être traités comme *obstructions inamovibles*.

Le bord le plus extérieur de la TIO sert à déterminer si une balle est sous la TIO ou si la TIO est sur la ligne de visée du joueur entre la balle et le trou.

Des lignes ou des piquets peuvent être utilisés pour définir les limites d'une TIO ou pour relier plusieurs TIO ensemble pour en former une seule plus grande.

Une TIO est différente d'une *obstruction inamovible* et la présente règle locale offre une option additionnelle de dégagement de l'embarras par une TIO. Ceci signifie que le joueur peut choisir de prendre un dégagement en utilisant :

- La procédure de dégagement d'une *condition anormale de terrain* prévue à la règle 16 comme si la TIO était une *obstruction inamovible* (ce dégagement est également possible lorsque la balle repose dans une *zone à pénalité* ou lorsque la TIO est *hors limites*), ou



- L'option additionnelle de dégagement selon cette règle locale.

#### a. Quand le joueur a droit à un dégagement

Le dégagement d'une TIO est normalement permis lorsque celle-ci cause un embarras physique ou s'interpose sur la ligne de visée du joueur.

Embarras, selon la présente règle locale, signifie que le joueur a :

- Un embarras physique,
- Un embarras sur sa ligne de visée, ou
- À la fois un embarras physique et sur sa ligne de visée.

(1) Signification d'embarras physique par une obstruction inamovible temporaire. Il y a embarras physique lorsque :

- La balle du joueur touche à ou repose dans ou sur une TIO, ou
- La TIO nuit à l'espace choisi par le joueur pour *prendre position* ou pour effectuer son élan.

(2) Signification d'embarras sur la ligne de visée par une obstruction inamovible temporaire. Il y a embarras sur la ligne de visée lorsque :

- La balle du joueur touche à ou repose dans, sur ou sous une TIO, ou
- La TIO est sur la ligne de visée du joueur vers le *trou* (donc que la TIO est située sur une ligne droite entre la balle et le *trou*), ou
- La balle est à moins d'une *longueur de bâton*, mesurée sur un arc équidistant du *trou*, d'un point où la TIO serait sur la ligne directe de visée du joueur vers le *trou* (on appelle communément cette *longueur de bâton* le « corridor »).

(3) Quand aucun dégagement n'est disponible malgré qu'il y ait embarras. Si la balle touche ou est dans ou sur la TIO, le dégagement est toujours possible.

**Cependant**, dans les cas où la balle ne touche pas et n'est pas dans ou sur la TIO, il n'y a **pas** de dégagement selon cette règle locale lorsque l'un ou l'autre des points suivants s'applique :



- Pour un embarras physique ou un embarras sur la ligne de visée :
  - Il n'y a pas de dégagement lorsqu'il est clairement déraisonnable de jouer la balle où elle repose à cause de quelque chose d'autre que la TIO (comme lorsque le joueur est incapable d'effectuer un *coup* à cause de la position de la balle dans un buisson à l'extérieur de la TIO), et
  - Il n'y a pas de dégagement lorsque l'embarras n'existe que parce que le joueur choisit un bâton, une *prise de position*, un élan ou une direction de jeu nettement déraisonnable dans les circonstances; et
- Pour un embarras sur la ligne de visée :
  - Il n'y a pas de dégagement lorsqu'il est clairement déraisonnable qu'un joueur puisse frapper sa balle assez loin pour se rendre jusqu'à la TIO, et
  - Il n'y a pas de dégagement lorsque le joueur ne peut pas démontrer qu'il peut raisonnablement effectuer un *coup* qui, à la fois, (a) ferait que la TIO (incluant le corridor) soit sur la ligne du *coup* et (b) que la balle finisse en ligne directe vers le *trou*.

## **b. Dégagement d'un embarras pour une balle dans la zone générale**

Si la balle du joueur est dans la *zone générale* et qu'il y a embarras par une TIO (y compris une TIO située *hors limites*), le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité en *laissant tomber* la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* qui suit pour la jouer de cet endroit :

- Point de référence : Le *point le plus proche de dégagement complet* où l'embarras physique et l'embarras sur la ligne de visée n'existent pas.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : L'espace complet à l'intérieur d'une *longueur de bâton* du point de référence, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :
  - Doit être dans la *zone générale*,
  - Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et



- Il doit y avoir un dégagement complet de l'embaras par la TIO, tant physique que sur la ligne de visée.

Si une TIO cause un embaras physique au joueur, celui-ci peut choisir de prendre un dégagement en utilisant la procédure de dégagement d'une *condition anormale de terrain* à la règle 16.1b plutôt que d'utiliser la présente procédure, traitant la TIO comme étant une *obstruction inamovible*. La procédure de dégagement selon la règle 16.1b est également disponible lorsque la balle repose dans une *zone à pénalité* ou lorsque la TIO est *hors limites*. Voir la clause f de cette règle locale pour savoir comment prendre un dégagement.

### **c. Dégagement d'un embaras pour une balle dans une fosse de sable ou dans une zone à pénalité**

Si la balle du joueur est dans une *fosse de sable* ou dans une *zone à pénalité* et qu'il y a embaras par une TIO (y compris une TIO située *hors limites*), le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité ou un dégagement avec pénalité :

(1) Dégagement sans pénalité : jouer de la fosse de sable ou de la zone à pénalité. Le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité tel que prévu à la clause b, **sauf que** le *point le plus proche de dégagement complet* où il n'y a plus d'embaras et la *zone de dégagement* doivent être dans cette *fosse de sable* ou *zone à pénalité*.

Si un tel point où il n'y a plus d'embaras n'existe pas dans cette *fosse de sable* ou *zone à pénalité*, le joueur peut néanmoins prendre ce dégagement tel que mentionné ci-haut en utilisant le *point de dégagement maximum disponible* dans la *fosse de sable* ou dans la *zone à pénalité* comme point de référence.

(2) Dégagement avec pénalité : jouer de l'extérieur de la fosse de sable ou de la zone à pénalité. Avec **un coup de pénalité**, le joueur peut laisser tomber la balle originale ou une autre balle dans la *zone de dégagement* qui suit pour la jouer de cet endroit :

- Point de référence : Le *point le plus proche de dégagement complet* pas plus près du *trou* où il n'y a plus d'embaras, ni physique ni sur la ligne de visée, et qui est à l'extérieur de cette *fosse de sable* ou *zone à pénalité*.
- Étendue de la zone de dégagement à partir du point de référence : L'espace complet à l'intérieur d'une *longueur de bâton* du point de référence, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions quant au lieu de la zone de dégagement :





- Toute *zone du terrain* autre que dans cette *fosse de sable* ou *zone à pénalité* ou sur un *vert*.
- Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
- Il doit y avoir un dégagement complet de l'embaras par la TIO, tant physique que sur la ligne de visée.

Si une TIO cause un embarras physique au joueur, celui-ci peut choisir de prendre un dégagement en utilisant la procédure de dégagement d'une *condition anormale de terrain* à la règle 16.1b plutôt que d'utiliser la présente procédure, traitant la TIO comme étant une *obstruction inamovible*. La procédure de dégagement selon la règle 16.1b est également disponible lorsque la balle repose dans une *zone à pénalité* ou lorsque la TIO est *hors limites*. Voir la clause f de cette règle locale pour savoir comment prendre un dégagement.

#### **d. Dégagement lorsque la balle dans une obstruction inamovible temporaire (TIO) n'est pas retrouvée**

Si la balle du joueur n'a pas été retrouvée, mais qu'il est *établi ou pratiquement certain* qu'elle s'est arrêtée dans une TIO :

- Le joueur peut prendre un dégagement selon cette règle locale en utilisant le point estimé où la balle a traversé en dernier lieu la limite de la TIO sur le *terrain* comme emplacement de la balle pour établir le *point le plus proche de dégagement complet*.
- Une fois que le joueur met une autre balle *en jeu* pour prendre un dégagement de cette façon :
  - La balle originale n'est plus *en jeu* et elle ne doit pas être jouée.
  - Ceci est vrai même si elle est ensuite retrouvée sur le terrain avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir la règle 6.3b).

**Cependant**, s'il n'est pas *établi ou pratiquement certain* que la balle s'est arrêtée dans la TIO, le joueur doit jouer avec pénalité de *coup et distance* (voir la règle 18.2).

#### **e. Pouvoir du comité de modifier la procédure de dégagement d'une TIO**



Lorsque le *comité* adopte cette règle locale, il peut modifier la procédure de dégagement prévue aux clauses b et c suivant l'une ou l'autre (ou les deux) des façons suivantes :

(1) Utilisation optionnelle ou obligatoire de zones où laisser tomber (DZ). Le *comité* peut permettre ou exiger qu'un joueur utilise une zone où laisser tomber la balle (DZ) comme *zone de dégagement* lorsqu'il procède en vertu de cette règle locale. Dans ces cas, le *comité* peut ajouter la DZ pour un dégagement d'un embarras physique ou d'un embarras sur la ligne de visée seulement, ou encore permettre l'utilisation de la DZ pour l'un et l'autre type d'embarras.

(2) Option de dégagement d'un côté ou de l'autre. Le *comité* peut permettre au joueur de prendre un dégagement du côté opposé de la TIO en plus des options de dégagement permises aux clauses b et c de cette règle locale. **Cependant**, le *comité* peut décider que le dégagement d'un côté ou de l'autre n'est pas permis lorsque le joueur utilise la procédure de dégagement prévue à la règle 16.1.

#### f. Le joueur peut procéder selon d'autres règles de dégagement

(1) Prendre un dégagement en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1 ou cette règle locale. Si un joueur a un embarras physique par la TIO tel que défini à la clause a, le joueur peut choisir de :

- Utiliser la procédure de dégagement prévue à la règle 16.1 ou
- Procéder selon cette règle locale.
- **Cependant**, le joueur ne peut pas prendre un dégagement selon l'une de ces options et ensuite selon l'autre.

Si le joueur choisit d'utiliser la procédure prévue à la règle 16.1 pour prendre un dégagement d'une *condition anormale de terrain*, il doit traiter la TIO comme si c'était une *obstruction inamovible* et prendre le dégagement en fonction de l'endroit où la balle repose :

- Dans la zone générale en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1b.
- Dans une fosse de sable en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1c.
- Dans une zone à pénalité en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1c comme si la balle reposait dans une *fosse de sable*.



- [Sur le vert](#) en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1d.

(2) [Prendre un dégagement en vertu des règles 17, 18 ou 19](#). Cette règle locale n'empêche pas le joueur de prendre un dégagement selon les règles 17, 18 ou 19 plutôt que prendre un dégagement de la TIO selon cette règle locale.

**Pénalité pour jouer une balle du mauvais endroit en infraction à la règle locale :  
Pénalité générale selon la règle 14.7a. »**

## **8 G Restrictions quant à l'usage de certains équipements spécifiques**

### **G-1 Liste des têtes de bois n° 1 conformes aux règles**

*Objet.* Pour enlever tout doute que les bois n° 1 utilisés durant une compétition sont conformes aux règles :

- Un comité peut choisir d'exiger que les joueurs n'utilisent que des bois n° 1 dont la tête a été testée et approuvée comme étant conforme aux Règles concernant l'équipement.
- Un lien vers la liste des têtes de bois n° 1 conformes aux règles est disponible sur le site [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca).

On recommande de limiter cette règle locale aux compétitions réservées à des joueurs de haut niveau (c.-à-d. des joueurs professionnels et amateurs d'élite).

#### **Règle locale type G-1**

« Tout bois n° 1 utilisé par le joueur pour effectuer un coup doit comporter une tête, identifiée selon le modèle et l'angle de la face, paraissant sur la liste courante des têtes de bois n° 1 conformes approuvée par Golf Canada.

Cette liste est mise à date de façon régulière et un lien vers cette liste est disponible sur le site [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca).

**Exception – Têtes de bois n° 1 antérieures à 1999** : Un bois n° 1 comportant une tête fabriquée avant 1999 est exempt de cette règle.



**Pénalité pour avoir effectué un coup avec un bâton ne respectant pas cette règle locale : Disqualification.**

Il n'y a pas de pénalité selon cette règle locale pour avoir transporté (mais sans effectuer de coup avec) un bois n° 1 qui ne paraît pas à la liste des bois n° 1 conformes aux règles. »

## **G-2 Spécifications concernant les rainures et marques de poinçon**

*Objet.* Les règles révisées concernant l'équipement qui sont entrées en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2010 contiennent de nouvelles spécifications sur les rainures et les marques de poinçon; ces règles s'appliquent à tous les bâtons autres que les bois n° 1 et les fers droits (Une exception a été faite pour certains fers Ping Eye2 fabriqués avant le 31 mars 1990, tel que mentionné plus bas). Jusqu'à tout au moins 2024, on n'exigera pas que les bâtons fabriqués avant 2010 respectent ces spécifications.

Un comité peut toutefois choisir d'adopter une règle locale exigeant que les joueurs utilisent seulement des bâtons rencontrant toutes les spécifications prévues aux règles courantes concernant l'équipement. On recommande de limiter cette règle locale aux compétitions réservées à des joueurs de haut niveau (c.-à-d. des joueurs professionnels et amateurs d'élite).

Un lien vers une base de données est disponible sur le site [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca) pour aider à déterminer quels bâtons peuvent être utilisés.

### **Règle locale type G-2**

« Pour effectuer un *coup*, le joueur doit utiliser des bâtons conformes aux spécifications sur les rainures et marques de poinçon contenues aux *Règles concernant l'équipement* qui sont en vigueur depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2010.

Sur le site [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca), on peut trouver un lien vers une base de données concernant les bois d'allée, les bâtons hybrides, les fers et les « *wedges* » qui ont subi le test de conformité aux *Règles concernant l'équipement* courantes.

**Exception – Fers Ping Eye 2 fabriqués avant le 31 mars 1990 :** L'utilisation des fers Ping Eye 2 fabriqués avant le 31 mars 1990 et qui montrent un rapport de 2,3 à 1 entre l'espacement et la largeur des rainures est permise selon les Règles du golf, même lorsque cette règle locale est en vigueur. Pour se prévaloir de cette exception, le joueur est responsable de prouver la date de fabrication du



bâton. Dans la négative, le bâton devra être conforme aux spécifications sur les rainures et marques de poinçon du 1<sup>er</sup> janvier 2010.

**Pénalité pour avoir effectué un coup avec un bâton ne respectant pas cette règle locale : Disqualification.**

Il n'y a pas de pénalité selon cette règle locale pour avoir transporté (mais sans effectuer de coup avec) un bâton qui ne respecte pas ces spécifications concernant les rainures et marques de poinçon. »

### **G-3 Liste des balles conformes aux règles**

*Objet.* Pour éliminer tout doute que les balles utilisées durant une compétition sont conformes aux règles, un comité peut exiger que le joueur n'utilise que des balles qui ont été testées et jugées conformes aux Règles concernant l'équipement.

Un lien vers une liste des balles conformes aux règles est disponible sur le site [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca) et cette liste est mise à jour à tous les mois.

Même si celle règle locale n'est pas en vigueur, toute balle utilisée doit être conforme aux règles.

#### **Règle locale type G-3**

« Toute balle utilisée pour effectuer un *coup* doit paraître sur la liste courante des balles conformes aux règles du golf émise par le R&A.

Cette liste est mise à jour régulièrement et on peut trouver un lien vers cette liste à [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca).

**Pénalité pour avoir effectué un coup avec une balle ne respectant pas cette règle locale : Disqualification. »**

### **G-4 Règle d'une seule balle**

*Objet.* Pour empêcher qu'un joueur utilise des balles avec des caractéristiques de jeu différentes selon le type de trou ou de coup qu'il a à jouer durant une ronde, le comité peut exiger qu'un joueur n'utilise qu'un seul type de balle paraissant sur la liste des balles conformes.



Chaque entrée sur la liste des balles conformes est considérée comme étant une balle différente. Les balles de golf de couleur différente portant des marques identiques sont considérées comme étant des balles différentes.

On recommande de limiter cette règle locale aux compétitions réservées à des joueurs de haut niveau (c.-à-d. des joueurs professionnels et amateurs d'élite).

#### Règle locale type G-4

« Pendant toute une *ronde*, chaque balle sur laquelle le joueur effectue un *coup* doit être de même marque et de même type et paraître sous une seule et même entrée sur la liste courante des balles de golf conformes aux règles.

Si une balle de marque et/ou de type différent est *laissée tomber, remplacée* ou placée mais n'a pas encore été jouée, le joueur peut corriger son erreur sans pénalité en cessant d'utiliser cette balle selon la règle 14.5. Le joueur doit *laisser tomber, remplacer* ou placer une balle de même marque et de même type que celle utilisée au début de la *ronde*.

Lorsque le joueur réalise qu'il a joué une balle en infraction à cette règle locale, il doit cesser d'utiliser cette balle avant de jouer de la prochaine *aire de départ* et compléter la *ronde* avec une balle de même marque et de même type que celle utilisée au début de la *ronde*; sinon, le joueur est **disqualifié**.

Si l'erreur est découverte durant le jeu d'un trou, il peut compléter le jeu du trou avec cette balle ou placer une balle de marque et type approuvés à l'endroit d'où la balle jouée en infraction à cette règle locale a été levée.

**Pénalité pour avoir effectué un coup sur une balle en infraction à cette règle locale :**

Le joueur encourt la **pénalité générale** à chaque trou où il est en infraction à cette règle locale. »

#### G-5 Interdire l'utilisation des appareils pour mesurer la distance

Objet. Même si la règle 4.3 permet aux joueurs d'utiliser un appareil pour mesurer la distance (sujet à certaines exigences), un comité peut choisir d'interdire l'utilisation de tout équipement électronique pour mesurer la distance.

#### Règle locale type G-5



« La règle 4.3a(1) est modifiée comme suit :

Durant une *ronde*, un joueur ne doit pas obtenir de renseignements sur la distance en utilisant un appareil électronique pour mesurer la distance.

**Pénalité pour infraction à cette règle locale - voir la règle 4.3. »**

## **G-6 Interdire l'utilisation de transport motorisé**

*Objet.* Un comité peut choisir d'interdire aux joueurs d'utiliser tout type de transport motorisé comme une voiturette de golf durant une ronde. Ceci est approprié lorsque le comité juge que marcher fait partie intégrante du jeu dans une compétition ou lorsqu'il estime que l'utilisation de tout transport motorisé serait dangereuse ou pourrait endommager le terrain.

Lorsque le comité adopte cette règle locale, il peut permettre l'utilisation de transport motorisé de façon limitée, comme pour véhiculer les joueurs entre deux trous éloignés l'un de l'autre, ou permettre aux membres du comité de transporter un joueur qui s'apprête à jouer ou qui a joué de nouveau sous pénalité de coup et distance.

Si un joueur utilise un transport motorisé sans la permission du comité, celui-ci peut choisir de ne pas pénaliser le joueur si le transport motorisé aurait été autorisé si le joueur en avait fait la demande. Par exemple, si un joueur qui a perdu une balle et qui doit retourner à l'aire de départ accepte un transport par un bénévole lorsqu'aucun membre du comité n'est disponible, le comité pourrait annuler la pénalité dans le cas où un membre du comité aurait transporté le joueur si celui-ci en avait fait la demande.

Cependant, lorsqu'une règle locale interdit le transport motorisé, le principe de cette règle locale veut que les joueurs marchent tout le terrain. Par conséquent, l'autorisation ne devrait pas être donnée si un joueur a été transporté vers l'avant sans qu'il ait eu à marcher au préalable cette même distance. Par exemple, si un joueur arrête pour acheter un breuvage après avoir effectué son coup de départ et qu'il accepte ensuite d'un bénévole le transport vers l'avant, on ne devrait pas annuler la pénalité prévue à cette règle locale.

### **Règle locale type G-6**

« Durant une *ronde*, un joueur ou un *cadet* ne doivent utiliser aucun transport motorisé, **sauf** tel qu'autorisé ou approuvé ultérieurement par le *comité*.



[Un joueur qui doit jouer, ou qui a joué, sous pénalité de *coup et distance* est toujours autorisé à utiliser le transport motorisé.]

[Les joueurs et *cadets* peuvent utiliser la navette entre les trous [identifier le trou] et [identifier le trou].]

**Pénalité pour infraction à cette règle locale :** Le joueur encourt la ***pénalité générale*** à chaque trou où il est en infraction à cette règle locale. Si l'infraction survient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au prochain trou. »

## **G-7 Interdire certains types de souliers**

Objet. Par souci de protection du terrain, le comité peut interdire le port de souliers avec des crampons en métal ou de conception traditionnelle.

Le comité peut également interdire le port de souliers ayant des caractéristiques susceptibles de causer des dommages indésirables.

### **Règle locale type G-7**

« La règle 4.3a est modifiée comme suit :

Durant une *ronde*, un joueur ne doit pas porter des souliers avec :

- Des crampons traditionnels – c'est à dire des crampons comportant une ou plusieurs pointes conçues pour pénétrer profondément dans le sol (qu'ils soient en métal, céramique, plastique ou autre matériau); ou
- Des crampons de tout type, entièrement ou partiellement fabriqués de métal, si ce métal peut entrer en contact avec le *terrain*.

**Pénalité pour infraction à la règle locale - voir la règle 4.3. »**

## **G-8 Interdire ou limiter l'utilisation d'appareils audio ou vidéo**

Objet. La règle 4.3a(4) permet à un joueur d'utiliser un appareil lui donnant accès à un document audio ou à une vidéo sur des sujets non reliés à la compétition en cours. Le comité peut toutefois adopter une règle locale interdisant l'utilisation de tout appareil audio ou vidéo durant une *ronde*.





## Règle locale type G-8

« La règle 4.3a(4) est modifiée comme suit : Durant une *ronde*, un joueur ne doit pas écouter ni regarder du contenu de quelque nature que ce soit sur un appareil audio ou vidéo personnel.

**Pénalité pour infraction à la règle locale - voir la règle 4.3. »**

## 8H Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs

### H-1 Cadet interdit ou obligatoire; restrictions relatives à un cadet

Objet. Un comité peut choisir de modifier la règle 10.3 afin de :

- Interdire l'usage d'un cadet,
- Rendre obligatoire l'usage d'un cadet, ou
- Limiter le joueur dans son choix de cadet (comme en ne permettant pas qu'un professionnel, un parent, un autre joueur dans la compétition, etc. puisse agir comme cadet).

#### Règle locale type H-1.1

Si les cadets sont interdits :

« La règle 10.3a est modifiée comme suit : Un joueur ne doit pas avoir de *cadet* durant la *ronde*.

**Pénalité pour infraction à la règle locale :**

- Le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il a eu l'aide d'un *cadet*.
- Si l'infraction survient ou continue entre le jeu de deux trous, le joueur encourt la **pénalité générale** au prochain trou. »

#### Règle locale type H-1.2



Ou, s'il y a des restrictions sur qui peut servir de cadet au joueur :

« La règle 10.3a est modifiée comme suit : Un joueur ne doit pas avoir un [préciser le type de *cadet*, p.ex. parent ou gardien légal] en tant que *cadet* durant la *ronde*.

**Pénalité pour infraction à la règle locale :**

- Le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il a eu l'aide d'un tel *cadet*.
- Si l'infraction survient ou continue entre le jeu de deux trous, le joueur encourt la **pénalité générale** au prochain trou. »

**Règle locale type H-1.3**

Si le joueur est obligé d'avoir un cadet :

« La règle 10.3a est modifiée comme suit : Un joueur doit avoir un *cadet* durant la *ronde*.

**Pénalité pour infraction à la règle locale :** Le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou durant lequel il n'a pas de *cadet*.

**H-2 Désignation d'un donneur de conseils lors de compétitions d'équipes**

Objet. Selon la règle 24.4a, le comité peut, lors d'une compétition entre équipes, permettre à chaque équipe de nommer une ou deux personnes pouvant donner des conseils aux joueurs de l'équipe pendant que ceux-ci jouent sur le terrain :

- Tout « donneur de conseils » doit être identifié au comité avant de donner des conseils.
- Le comité peut restreindre le genre de conseils que cette personne peut donner (comme ne pas permettre au donneur de conseils d'indiquer la ligne de jeu alors que la balle repose sur le vert).
- Le comité peut interdire au donneur de conseils de marcher sur certaines parties du terrain (comme les verts).



- Il n'est pas normal d'autoriser deux donneurs de conseils par équipe, à moins que la nature de la compétition le justifie, comme lorsque les cadets ne sont pas permis ou que chaque équipe compte un grand nombre de joueurs.
- Le comité devrait déterminer la pénalité appropriée en cas d'infraction par un donneur de conseils. Ce pourrait être une pénalité imposée à un joueur spécifique ayant reçu de l'aide de façon non autorisée ou une pénalité de groupe pour une équipe, p. ex. l'ajout de deux coups de pénalité au score de l'équipe lors d'une compétition par coups.

### Règle locale type H-2

« Chaque équipe peut nommer un [deux] donneur de conseils à qui les joueurs de l'équipe peuvent demander *conseil* et de qui ils peuvent recevoir des *conseils* durant la *ronde*. L'équipe doit identifier au *comité* chaque donneur de conseils avant que tout joueur de l'équipe commence sa *ronde*.

[L'équipe peut changer son donneur de conseils durant la *ronde*, mais elle doit en aviser le *comité* le cas échéant.]

[Le donneur de conseils ne doit pas indiquer la *ligne de jeu* [ou marcher sur le *vert*] lorsque la balle d'un joueur de l'équipe repose sur le *vert*.] »

### H-3 Restrictions à savoir qui peut être capitaine de l'équipe

Objet. Le comité peut, lors de compétitions d'équipes, imposer des restrictions selon la règle 24.3 sur qui peut agir comme capitaine d'équipe et, selon la règle 24.4a, sur la conduite du capitaine de l'équipe. Lorsque les donneurs de conseils sont permis (voir la règle locale type H-2), le capitaine peut également être le donneur de conseils.

### Règle locale type H-3

« Un capitaine d'équipe doit être [insérer le critère d'admissibilité, comme être membre du même club]. »

### H-4 Considérer le donneur de conseils comme membre de l'équipe

Objet. Le comité peut décider que le donneur de conseils a le même statut qu'un membre de l'équipe pour s'assurer que les règles du golf s'appliquent aux gestes posés par cette personne.



#### Règle locale type H-4

« Le donneur de conseils a le même statut qu'un membre de l'équipe par rapport à chaque membre de son équipe. »

#### H-5 Conseils : membres d'une équipe dans le même groupe

Objet. En vertu de la règle 24.4c, dans une partie par coups où le score d'un joueur pour la ronde compte seulement pour le score de l'équipe, le comité peut adopter une règle locale permettant aux membres d'une équipe jouant dans le même groupe d'échanger des conseils même s'ils ne sont pas des partenaires.

#### Règle locale type H-5

« La règle 10.2 est modifiée comme suit :

Lorsque deux joueurs de la même équipe jouent dans le même groupe, ces joueurs peuvent demander ou recevoir des *conseils* l'un de l'autre durant la *ronde*. »

## 8I Définir où et quand les joueurs peuvent s'entraîner

### I-1 Entraînement avant la ronde

Objet. La règle 5.2 traite de l'entraînement sur le terrain avant ou entre les rondes durant une compétition :

- Partie par trous (règle 5.2a). Les joueurs jouant un match peuvent s'entraîner sur le terrain avant ou entre les rondes, puisqu'ils jouent à la même heure et qu'ils ont généralement une chance égale de s'entraîner.
- Partie par coups (règle 5.2b). Les joueurs ne doivent pas s'entraîner sur le terrain avant une ronde le jour d'une compétition, puisqu'ils jouent dans des groupes différents à des heures différentes et qu'ils n'ont pas généralement une chance égale de s'entraîner. Ils ont toutefois le droit de s'entraîner le jour d'une compétition après avoir complété leur jeu pour la journée.

De nombreux éléments doivent être pris en compte avant de décider de permettre l'entraînement sur le terrain, comme l'équité entre les joueurs, les interférences



possibles avec l'entretien du terrain, le temps avant ou entre les rondes, ou lorsque les joueurs sont encouragés à jouer sur le terrain en dehors de la compétition.

Pour ces raisons et d'autres encore, un comité peut choisir d'adopter une règle locale modifiant les dispositions qui s'appliquent par défaut, en permettant ou en interdisant complètement l'entraînement ou en limitant où, quand ou comment un tel entraînement peut se faire.

### Règle locale type I-1.1

« La règle 5.2a est modifiée comme suit :

Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le *terrain* de la compétition avant ou entre les *rondes*.

[Ou, si les joueurs ont un droit restreint de s'entraîner : décrire ces restrictions et où, quand et comment un joueur peut s'entraîner sur le *terrain*.]

#### Pénalité pour infraction à la règle locale :

- Pénalité pour une première infraction : **Pénalité générale** (appliquée au premier trou du joueur).
- Pénalité pour une deuxième infraction : **Disqualification.** »

### Règle locale type I-1.2

« La règle 5.2b est modifiée comme suit :

Un joueur peut s'entraîner sur le *terrain* de la compétition avant ou entre les *rondes*.

[Ou, si les joueurs ont un droit restreint de s'entraîner : décrire ces restrictions et où, quand et comment un joueur peut s'entraîner sur le *terrain*.]

[Ou, si les joueurs n'ont pas le droit de s'entraîner sur le *terrain*, autant avant qu'entre les *rondes* : « Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le *terrain* de la compétition avant ou entre les *rondes*. »]

## I-2 Interdire l'entraînement sur ou près du vert du dernier trou complété



Objet. La règle 5.5b permet à un joueur de s'entraîner, entre le jeu de deux trous, en effectuant des coups roulés ou des petits coups d'approche sur ou près du vert du dernier trou complété. Le comité peut toutefois choisir d'interdire cette pratique si cela peut nuire au temps de jeu ou pour une autre raison.

### Règle locale type I-2

« La règle 5.5b est modifiée comme suit :

Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas :

- Effectuer un *coup* d'entraînement sur ou près du *vert* du dernier trou complété, ou
- Éprouver la surface de ce *vert* en frottant la surface du *vert* ou en faisant rouler une balle.

**Pénalité pour infraction à la règle locale : Pénalité générale. »**

## 8J Procédure en cas de mauvais temps et de suspension du jeu

### J-1 Méthodes pour arrêter et reprendre le jeu

Objet. La règle 5.7b exige que les joueurs arrêtent de jouer immédiatement si le comité déclare une suspension immédiate du jeu. Le comité devrait utiliser une méthode distincte pour aviser les joueurs d'une suspension immédiate.

Les signaux suivants sont d'usage courant, et on recommande à tous les comités d'utiliser ces signaux lorsque possible :

Arrêt immédiat : Une note de sirène prolongée.

Arrêt ordinaire : Trois notes consécutives de sirène.

Reprise du jeu : Deux notes courtes de sirène.

### Règle locale type J-1

« La suspension du jeu pour une situation dangereuse sera signalée par [indiquer le signal devant être utilisé]. Toutes les autres suspensions de jeu



seront signalées par [indiquer le signal devant être utilisé]. Dans l'un et l'autre cas, la reprise du jeu sera signalée par [indiquer le signal devant être utilisé]. Voir la règle 5.7b. »

## J-2 Enlever de l'eau temporaire

*Objet.* Un comité peut adopter une politique visant à clarifier quelles sont les actions appropriées pour un membre du comité, quelqu'un désigné par le comité (p.ex. un membre de l'équipe d'entretien) ou pour le joueur, lorsqu'il s'agit d'enlever de l'eau temporaire sur le vert.

### Règle locale type J-2

« Si la balle d'un joueur repose sur le *vert* et qu'il y a un embarras par de l'*eau temporaire* sur le *vert*, le joueur peut :

- Prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 16.1d; ou
- Voir à ce que l'eau soit enlevée sur sa *ligne de jeu* avec un racloir.

Le racloir devrait être passé sur la *ligne de jeu* et sur une extension raisonnable de cette ligne au-delà du *trou* (c.-à-d. au moins une longueur de racloir) et cela ne devrait être fait que par [préciser qui peut faire cet entretien, comme p. ex. le personnel d'entretien]. »

## 8K Politiques de temps de jeu

Les modèles de règles locales qui suivent donnent quelques exemples à savoir comment un comité peut choisir de composer avec les problèmes de temps de jeu. Le comité peut adopter d'autres règles locales en fonction des ressources dont il dispose; il ne s'agit donc pas d'une liste exhaustive.

Vous trouverez un lien vers d'autres politiques types à [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca).

### K-1 Temps maximum pour compléter une ronde ou une partie d'une ronde

*Objet.* Lors de compétitions où il y a peu ou pas d'arbitres sur le terrain, il peut être souhaitable que le comité formule une règle locale toute simple pour établir un temps limite jugé adéquat et dans lequel les joueurs doivent compléter leur ronde ou compléter un nombre spécifique de trous. Ces limites de temps dépendent du



nombre de joueurs par groupe et du type de jeu. Chaque joueur d'un groupe qui excède la limite de temps prescrite et qui est hors position est sujet à pénalité.

### Règle locale type K-1

« Si un groupe complète la *ronde* [ou préciser le nombre de trous] derrière le groupe qui le précède avec un intervalle de temps supérieur à ce qui les sépareit au départ, et plus de [préciser le temps total, p. ex., 3 heures 45 minutes] après son heure de départ [ou préciser au besoin], tous les joueurs du groupe sont passibles d'une pénalité d'un coup [ou préciser au besoin]. »

### K-2 Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup

*Objet.* Lors d'une compétition où il y a suffisamment d'officiels sur le terrain, le comité peut adopter une politique de temps de jeu imposant un temps limite pour chaque trou, et si les joueurs excèdent ce temps, établir un temps maximum pour jouer chaque coup.

Le modèle de règle locale qui suit fournit un exemple d'une politique applicable à une compétition en partie par coups où chacun des joueurs sera chronométré si le groupe est hors position.

Une structure de pénalité modifiée pouvant être utilisée dans le cadre d'une politique de temps de jeu est également détaillée à la règle locale type K-5.

#### Critères définissant hors position

Un groupe est hors position lorsqu'il dépasse le temps alloué pour les trous qui ont été joués et qu'il n'est pas en position derrière le groupe qui le précède. Pour déterminer qu'un groupe est hors position, la politique devrait préciser quand le groupe est considéré hors position par rapport au groupe qui le précède. Voici quelques exemples :

- Le groupe suit le groupe qui le précède avec un intervalle de temps plus grand que celui du départ.
- Un trou à normale 4 ou à normale 5 est libre avant que le groupe arrive à l'aire de départ de ce trou.

#### Temps pour effectuer un coup





Lorsqu'un groupe est chronométré, chaque joueur du groupe doit effectuer son coup à l'intérieur d'une limite de temps spécifiée par le comité. Le comité peut exiger que tous les coups soient effectués dans la même limite de temps ou il peut adopter la formulation facultative qui suit pour accorder plus de temps au premier joueur à jouer d'un endroit spécifique comme l'aire de départ ou le vert.

## Règle locale type K-2

### « Temps maximum alloué »

Le temps maximum alloué est le temps jugé nécessaire par le *comité* pour qu'un groupe complète sa *ronde*. Ce critère est exprimé trou par trou et en temps cumulé et inclut tout le temps nécessaire au jeu, y compris pour l'intervention des *arbitres* et la marche entre les trous.

Le temps maximum alloué pour compléter 18 trous au [insérer le nom du terrain] est [insérer le temps maximum, p. ex. 4 heures et 5 minutes]. La procédure qui suit est applicable seulement si un groupe est hors position.

### Définition de hors position

Le premier groupe à commencer la ronde sera considéré « hors position » si, à quelque moment de la *ronde*, le temps cumulatif de ce groupe excède le temps alloué pour le nombre de trous joués. Tout groupe qui suit sera considéré hors position s'il est [préciser quand un groupe est hors position par rapport au groupe qui précède (voir les exemples ci-haut)] et qu'il excède le temps alloué pour le nombre de trous joués.

### Procédure lorsqu'un groupe est hors position

1. Les *arbitres* vont vérifier le rythme de jeu et décider si un groupe « hors position » devrait être chronométré. On évaluera les circonstances récentes pouvant expliquer pourquoi le groupe est hors position, p.ex. attente d'une décision, balle *perdue*, balle injouable, etc.

Si la décision est de chronométrer les joueurs, chaque joueur du groupe sera susceptible d'être chronométré et un *arbitre* avisera chaque joueur qu'ils sont hors position et qu'ils sont chronométrés.

Dans certaines circonstances exceptionnelles, on pourrait chronométrer un joueur individuel, ou deux joueurs seulement dans un groupe de trois, plutôt que le groupe au complet.



2. Le temps maximum alloué pour un *coup* est [spécifier une limite de temps comme 40 secondes].

[10 secondes additionnelles sont allouées au premier joueur à jouer : a) un coup de départ sur un trou à normale 3, b) un coup d'approche en direction du vert et c) un petit coup d'approche ou un coup roulé.]

Le temps commence à compter lorsque le joueur a eu suffisamment de temps pour se rendre à sa balle, que c'est à son tour à jouer et qu'il peut jouer sans interférence ni distraction. Le temps pris pour déterminer la distance et choisir un bâton compte comme temps pour le prochain *coup*.

Sur le *vert*, le temps commence à compter lorsque le joueur a eu suffisamment de temps pour lever, nettoyer, et *replacer* sa balle, réparer les dommages qui nuisent à sa *ligne de jeu* et déplacer des *détritus* au besoin. Le temps pris pour évaluer la *ligne de jeu* à partir de l'arrière du *trou* et/ou derrière la balle compte comme temps pris pour le prochain *coup*.

Le temps est calculé à compter du moment où l'*arbitre* décide que c'est au tour du joueur à jouer et qu'il peut jouer sans interférence ni distraction.

Le chronométrage cesse lorsqu'un groupe revient en position et les joueurs seront avisés en conséquence.

#### **Pénalité pour infraction à la règle locale :**

- Pénalité pour une première infraction : Un coup de pénalité.
- Pénalité pour une deuxième infraction : **Pénalité générale** appliquée en sus de la pénalité pour la première infraction.
- Pénalité pour une troisième infraction : **Disqualification**.

Jusqu'à ce qu'un joueur ait été avisé d'un premier mauvais temps, il ne peut encourir de mauvais temps additionnel.

#### **Procédure lorsque hors position à nouveau durant la même ronde**

Si un groupe est « hors position » plus d'une fois durant une *ronde*, la procédure ci-haut sera appliquée à chaque occasion. Les mauvais temps et l'application des pénalités durant une *ronde* sont reportés jusqu'à ce que cette *ronde* soit complétée.



Un joueur ne sera pas pénalisé s'il encourt un deuxième mauvais temps avant d'avoir été avisé de son mauvais temps antérieur. »

### **K-3 Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup pour le Stableford**

Objet. Lors d'une compétition Stableford, le comité peut modifier la pénalité pour infraction à la règle locale type K-2 pour s'assurer que la pénalité aura un impact sur le score du joueur. Le comité a l'option d'ajouter un avertissement verbal à la première infraction.

#### **Règle locale type K-3**

« L'énoncé de pénalité à la règle locale type K-2 est modifié comme suit :

#### **Pénalité pour infraction à la règle locale :**

- Pénalité pour une première infraction : Déduction d'**un point** du total de points accumulés pour la *ronde*.
- Pénalité pour une deuxième infraction : Déduction de **deux points** additionnels du total de points accumulés pour la *ronde*.
- Pénalité pour une troisième infraction : **Disqualification.** »

### **K-4 Politique de temps de jeu trou par trou et coup par coup pour le Par/Bogey**

Objet. Lors d'une compétition Par/Bogey, le comité peut modifier la pénalité pour infraction à la règle locale type K-2 pour s'assurer que la pénalité aura un impact sur le score du joueur. Le comité a l'option d'ajouter un avertissement verbal à la première infraction.

#### **Règle locale type K-4**

« L'énoncé de pénalité à la règle locale type K-2 est modifié comme suit :

#### **Pénalité pour infraction à la règle locale :**



- Pénalité pour une première infraction : Déduction d'**un trou** du total des trous gagnés.
- Pénalité pour une deuxième infraction : Déduction d'un **deuxième trou** du total des trous gagnés.
- Pénalité pour une troisième infraction : **Disqualification.** »

## K-5 Structure modifiée des pénalités pour le temps de jeu

*Objet.* Un comité peut modifier la pénalité pour infraction à une politique de temps de jeu pour que la pénalité pour une première infraction soit un avertissement verbal de l'arbitre. L'exemple qui suit montre comment l'énoncé de pénalité est modifié dans le cas d'une compétition en partie par coups; les énoncés de pénalité en partie par trous, Stableford et Par/Bogey pourraient être ajustés de façon similaire.

### Règle locale type K-5

#### Pénalité pour infraction à la règle locale :

- Pénalité pour une première infraction : Avertissement verbal de l'arbitre.
- Pénalité pour une deuxième infraction : Un coup de pénalité.
- Pénalité pour une troisième infraction : **Pénalité générale** appliquée en sus de la pénalité pour la deuxième infraction.
- Pénalité pour une quatrième infraction : **Disqualification.** »

## 8L Règles locales non permises

Même si un comité a beaucoup de latitude en vertu des règles pour adopter les règles locales qui répondent aux besoins particuliers d'un terrain ou d'une compétition, toute règle locale que le comité choisit de mettre en place doit respecter les politiques établies à la section 8, Modèles de règles locales.

La règle 1.3c(3) précise que le comité n'a pas l'autorité d'appliquer des pénalités de façon différente de ce qui est prévu aux règles. Il est donc inapproprié pour un comité de faire une règle locale non autorisée qui écarterait ou modifierait une



pénalité. Par exemple, un comité ne peut pas changer la pénalité pour avoir utilisé un bâton non conforme en passant de la disqualification à la pénalité générale, ou encore changer la pénalité générale pour un coup de pénalité quand on a omis de replacer une balle déplacée. Le comité ne doit pas imposer de pénalité lorsque les règles n'en imposent pas, p. ex. en pénalisant un joueur qui a omis d'additionner son score sur sa carte de scores en partie par coups.

De plus, les comités ne doivent pas faire une règle locale allant au-delà des règles locales autorisées d'une façon qui vient compromettre les principes de base des règles du golf. Par exemple, permettre aux joueurs d'utiliser la position améliorée partout dans la zone générale ou permettre de prendre un dégagement sans pénalité des cavités laissées par les mottes de gazon arrachées dans l'allée irait à l'encontre du principe de base de la règle 1.1 qui veut qu'on joue la balle où elle repose.

En principe, lorsqu'un joueur joue une ronde qui doit être inscrite pour fins de handicap, il se doit de jouer cette ronde selon les règles du golf. Si le comité permet aux joueurs de jouer selon des règles locales qui diffèrent de façon significative des règles du golf, le joueur pourrait ne pas avoir le droit d'inscrire son score pour fins de handicap. Pour les exceptions permises, consultez les règles et directives de l'autorité compétente en matière de handicap dans votre juridiction locale.

Si le comité considère que des conditions anormales locales nuisent au jeu équitable au point où il est nécessaire de faire une règle locale qui n'est pas couverte par les politiques établies à la section 8, il devrait :

- Consulter le site [Golfcanada.ca](http://Golfcanada.ca) pour vérifier si un modèle additionnel de règle locale est disponible pour couvrir une telle condition ou situation, ou
- Communiquer directement avec Golf Canada.

## 9 Autres formules de jeu

Les types les plus courants de parties par trous et parties par coups et les formules de jeu avec un partenaire ou entre équipes sont détaillés aux règles 1 à 24. Cette section présente quelques formules alternatives de jeu. Un lien pour connaître le détail des modifications requises aux règles 1 à 24 pour ces formules de jeu est disponible sur le site [golfcanada.ca](http://golfcanada.ca).



## 9A Stableford modifié

Le Stableford modifié est une formule de jeu qui accorde plus de points aux bons scores tout en soustrayant des points en cas de mauvais jeu. Par exemple, quatre points pour un oiselet, deux pour une normale et moins un pour un bogey.

## 9B Chapman

Le Chapman est une variante de la formule Quatre joueurs où les deux partenaires jouent de l'aire de départ et choisissent ensuite un des deux coups de départ. Le partenaire dont le coup de départ n'a pas été choisi joue alors le prochain coup et les partenaires jouent ensuite alternativement jusqu'à ce que la balle soit entrée dans le trou. Par exemple, si le coup de départ du joueur A est choisi au premier trou, B joue le coup suivant, A ensuite et ainsi jusqu'à ce que la balle soit entrée. Les deux joueurs jouent ensuite du prochain départ et la procédure est répétée.

Voici d'autres variantes du Chapman :

- Le Quatre joueurs Pinehurst où les deux joueurs jouent de l'aire de départ et échangent ensuite leurs balles, de sorte que A frappe la balle de B et B frappe la balle de A. Après les deuxièmes coups, les joueurs choisissent la balle avec laquelle ils veulent continuer, et ils jouent ensuite cette balle alternativement jusqu'à ce qu'elle soit entrée.
- Le Chapman St Andrews où les joueurs décident, avant de commencer le premier trou de la ronde, quel joueur jouera le deuxième coup sur tous les trous impairs et l'autre joueur tous les deuxièmes coups sur les trous pairs. Ce choix demeure peu importe qui a frappé le coup de départ qu'on utilise sur le trou. Tout coup subséquent est effectué en ordre alterné.

## 9C Scramble

Un Scramble (souvent appelé Vegas) est joué par des équipes de deux, trois ou quatre joueurs. Chaque joueur frappe de l'aire de départ sur chaque trou, un des coups de départ est choisi et tous les joueurs effectuent leur deuxième coup de cet endroit. Un des deuxièmes coups est choisi, et tous les joueurs de l'équipe jouent de cet endroit et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle soit entrée.

Il y a plusieurs variantes de la formule de base du Scramble, en voici quelques-unes :



- Un Texas Scramble est une formule à quatre joueurs qui exige généralement qu'un nombre minimum de coups de départ de chaque joueur soient utilisés durant la ronde. Certaines formes de Texas Scramble exigent qu'un joueur joue sa propre balle durant tout le jeu de chaque normale 3.
- Un Florida Scramble (en anglais, on parle aussi de Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out) exige que le joueur dont le coup est choisi ne joue pas le prochain coup.
- Un Scramble à un joueur est une formule de jeu où chaque joueur effectue deux coups de départ, choisit une balle, joue deux coups de cet endroit, choisit de nouveau une balle, joue deux coups de là et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle soit entrée.

## **9D Les deux meilleurs scores sur quatre comptent**

C'est une formule par équipes de quatre joueurs où sur chaque trou les scores de seulement deux membres de l'équipe comptent pour le score de l'équipe.